

---

# La actividad de aprendizaje como elemento clave del diseño formativo

---

PID\_00183703

Adriana Ornellas  
Margarida Romero

**Adriana Ornellas**

Doctora en Pedagogía por la Universidad de Barcelona. Profesora de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la UOC. Miembro del grupo de investigación consolidado Esbrina (Subjetividades y Entornos Educativos Contemporáneos) y del grupo de innovación docente Indaga't de la Universidad de Barcelona. Investigadora vinculada al eLearn Center de la UOC. Sus principales intereses de investigación se centran en los entornos y las tecnologías emergentes para el aprendizaje en la sociedad contemporánea, la formación inicial y el desarrollo profesional docente en TIC, los múltiples alfabetismos y sistemas de inclusión en la sociedad de la información, y la enseñanza y el aprendizaje colaborativos en entornos virtuales.

**Margarida Romero**

Doctora en Psicología por la Universidad de Toulouse y la Universidad Autónoma de Barcelona, y licenciada en Gestión de Proyectos E-learning por el Campus Virtual de la Universidad de Limoges. Consultora de los Estudios de Psicología de la Universitat Oberta de Catalunya y profesora asociada de los estudios de Magisterio de la Universidad Autónoma de Barcelona. Directora asociada de *e-learning* en el Departamento de Innovación Pedagógica y Calidad Académica (DIPQA) de ESADE y coordinadora del proyecto de investigación europeo Euro-CAT-CSCL. Su foco de investigación es la regulación del tiempo académico en el aprendizaje colaborativo asistido por ordenador (CSCL). En 2006 fue galardonada con el premio de la AFIA por una ponencia sobre el apoyo metacognitivo en *e-learning*.



# Índice

<b>1. Las <i>e-actividades</i> de aprendizaje.....</b>	<b>5</b>
--	----------



## 1. Las *e-actividades* de aprendizaje

En un EVA, la actividad de aprendizaje ocupa un lugar primordial en el diseño formativo. Una de las primeras acciones que el docente debe realizar al planificar una acción formativa en línea está relacionada con las decisiones en torno al tipo de actividades que se plantearán a los estudiantes para que logren los objetivos de aprendizaje y desarrollen las competencias propuestas. Una adecuada selección y diseño de las actividades de aprendizaje condicionará el desarrollo de la acción formativa y determinará la calidad de la misma.

El diseño de actividades de aprendizaje para entornos virtuales o *e-actividades* requiere considerar una serie de factores, en la línea de lo que apunta Cebrián (2003):

- La utilización de diversos recursos de aprendizaje de forma equilibrada y complementaria entre ellos.
- La adaptación a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.
- La necesidad de que los estudiantes asuman el control de su propio aprendizaje.
- La disposición de los materiales con diversas posibilidades sensoriales y códigos integrados.
- El continuo seguimiento y *feedback* sobre qué es lo que los estudiantes están aprendiendo o dejando de aprender.
- La combinación de un aprendizaje dirigido y autodirigido.

Las actividades que se pueden diseñar para un EVA son muy diversas, debiendo prevalecer aquellas que fomenten el trabajo colaborativo. En la línea de Salmon (2004), la clave del aprendizaje y enseñanza activa e interactiva en los entornos virtuales reside en la aportación a una mayor interacción y participación entre sus participantes, que se pueden promover mediante las *e-actividades*. La autora propone un modelo de cinco etapas que proporciona un andamio estructurado para el desarrollo de *e-actividades* de aprendizaje que fomenten la interacción y la participación:

- Acceso y motivación
- Socialización en línea
- Intercambio de información
- Construcción del conocimiento

### Para saber más

Para un mayor conocimiento de este modelo de cinco etapas, podéis consultar **G. Salmon** (2004). *E-actividades. Factor clave para una formación en línea activa*. Barcelona: Editorial UOC.

- Desarrollo

Las variables más importantes a considerar en el diseño de las actividades de aprendizaje en un EVA se pueden resumir en los siguientes puntos (UOC, 2005):

- Definición de los objetivos y competencias específicos a alcanzar.
- Selección del tipo de actividad.
- Creación de la dinámica: individual o grupal.
- Estimación del tiempo que el estudiante dedicará a la actividad.
- Elección y disposición de los recursos y materiales.
- Definición de las estrategias e instrumentos de evaluación/autoevaluación/coevaluación de los aprendizajes.
- Redacción del enunciado de la actividad de una manera clara pero que suponga un reto para el estudiante.

Docentes con experiencia en EVA son unánimes en afirmar que las actividades que más motivan a los estudiantes en un entorno en línea son aquellas que requieren una actitud proactiva y que implican procesos relacionados con:

- La investigación y la resolución de problemas
- La toma de decisiones
- La interacción grupal
- El trabajo colaborativo

La tabla 2 reúne algunas de las e-actividades de aprendizaje individuales y colaborativas que se pueden desarrollar en un EVA organizadas en cuatro categorías de actividades: actividades de análisis/síntesis; actividades de investigación/resolución de problemas; actividades de interacción/comunicación; actividades de construcción colaborativa del conocimiento.

Tabla 2. Tipología de e-actividades de aprendizaje a desarrollar en un EVA

<b>Actividades de análisis/síntesis</b>	Se trata de actividades generalmente individuales relacionadas con los contenidos teóricos de la materia, dirigidas a organizar los nuevos conocimientos. El análisis o síntesis de los conocimientos puede tener por objetivo poner en relación los conocimientos adquiridos con los conocimientos previos, pero también con otros tipos de conocimientos o situaciones, en cuyo caso se denomina una acción de transferencia de conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de mapas conceptuales, esquemas, resúmenes a partir de lecturas y análisis crítica de textos de referencia.</li> </ul>
---	--	---

<b>Actividades de investigación/resolución de problemas</b>	<p>Son actividades que plantean una situación significativa sobre un tipo de tarea auténtica, es decir, que reproduce en gran medida la realidad. Estas actividades son resueltas por los estudiantes de forma individual o en pequeños grupos, pero que en ambos casos implica la interacción entre los diferentes agentes (profesorado y estudiantes).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de casos</li> <li>• Juegos de rol</li> <li>• Simulaciones</li> </ul>
<b>Actividades de interacción/comunicación</b>	<p>Estas actividades de aprendizaje exigen un alto nivel de implicación personal y de comunicación multidireccional entre los participantes de la acción formativa. Se suelen utilizar para la puesta en común, reflexión y discusión de los resultados de otras actividades de análisis/síntesis o investigación/resolución de problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debates virtuales a partir de lecturas, pase de vídeos, etc.</li> <li>• Entrevistas a expertos</li> <li>• Videoconferencias</li> </ul>
<b>Actividades de construcción colaborativa del conocimiento</b>	<p>Actividades de aprendizaje que plantean situaciones específicas a ser resueltas en pequeños grupos de trabajo. La interacción entre los estudiantes se puede dar a través de los espacios de trabajo en grupo del aula virtual o utilizando herramientas de interacción y trabajo colaborativo externas a la plataforma virtual de formación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de proyectos colaborativos en línea. Por ejemplo, mediante wikis o blogs, etc.</li> <li>• Gestión conjunta de la información. Por ejemplo, mediante el uso de marcadores sociales.</li> <li>• Elaboración colaborativa de un guión de un proyecto audiovisual.</li> <li>• Resolución en grupo de un caso y elaboración conjunta de un documento para la presentación de los resultados.</li> </ul>

