

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Documento de apoyo para el profesorado
de la UOC

Mayo de 2015

Actividades de aprendizaje.

Documento de apoyo para el profesorado de la UOC

Mayo de 2015

Esta guía ha sido elaborada por el equipo de Modelo Educativo del eLearn Center con la colaboración de la Comisión de Representantes de los Estudios en el eLC y del profesorado de la UOC

eLearn Center. Universitat Oberta de Catalunya



Índice

1. Presentación.....	4
2. Introducción	4
3. ¿Qué entendemos por actividades de aprendizaje?.....	5
4. ¿Qué tipos de actividades de aprendizaje podemos aplicar en nuestras aulas?	8
4.1. Gestión de la información	8
4.2. Aplicación	9
4.3. Comunicación	10
4.4. Creación.....	12
4.5. Experimentación.....	12

1. Presentación

La guía de actividades de aprendizaje se ha realizado desde el grupo del Modelo Educativo del eLearn Center y en colaboración con los departamentos y equipos relacionados.

Esta guía se basa en el conocimiento de la realidad de las aulas de la UOC, pero los ejemplos que se presentan se han generalizado. El motivo es tener una metaguía que sumará el trabajo hecho en el conjunto de guías del modelo educativo.

Así pues, esta guía forma parte de una serie más grande que incluye las siguientes temáticas:

- **Guía de competencias:** definición, clasificación y selección de las competencias que se trabajan en los programas de la UOC.
- **Guía de metodologías:** recopilación, clasificación y definición de las metodologías docentes.
- **Guía de actividades de aprendizaje:** clasificación, definiciones y ejemplos de actividades de aprendizaje.
- **Guía de recursos y de herramientas:** clasificación, recopilación y breve definición de los recursos de aprendizaje y las herramientas docentes.
- **Guía de evaluación:** modelos y definición de tipologías de evaluación.

El orden de esta línea no es trivial pues recoge el orden ideal del proceso de diseño de una asignatura: de la memoria del programa se desprende un conjunto de asignaturas y competencias, estas competencias con respecto a la asignatura se traducen en objetivos de aprendizaje que llevan a la selección de una metodología. A su vez, las actividades de aprendizaje definen la actividad (suma de tareas) que el estudiante debe llevar a cabo y las herramientas y recursos que necesitará. Finalmente, la metodología y tipología de actividades marcará el tipo de evaluación.

2. Introducción

Este documento cumple dos finalidades, por un lado, debe servir para presentar el concepto de actividad de aprendizaje y, por otro lado, establece cinco grandes categorías en las que estas actividades se pueden agrupar.

Cada una de las categorías anteriores se ve completada por los diversos tipos de actividades que la pueden integrar, así como por ejemplos concretos de tipologías de actividades de aprendizaje basados en la realidad educativa de las aulas de la UOC.

3. ¿Qué entendemos por actividades de aprendizaje?

Las **actividades de aprendizaje** son «el conjunto de actuaciones organizadas e intencionales que tienen como fin proporcionar al estudiante situaciones de aprendizaje en las que construir conocimientos y aplicar y evidenciar competencias de manera activa y dinámica». A menudo el concepto de actividad de aprendizaje se confunde con el de tarea. Por **tarea** entendemos «la unidad de actuación que conforma la actividad. Sin embargo, no se pueden considerar actividades en sí mismas ya que, en realidad, son pasos para alcanzar una finalidad última, que es resolver la actividad de aprendizaje».

Para aclarar y establecer la vinculación existente entre los dos conceptos anteriores se presenta el siguiente ejemplo. Dentro de una actividad de aprendizaje de síntesis (ubicada dentro de la categoría general de actividades de aprendizaje de gestión de la información), algunas tareas que los estudiantes deben llevar a cabo pueden ser: la lectura, la escucha o el visionado de los recursos seleccionados por el profesor, la reflexión crítica (individual o colectiva) sobre los materiales de la asignatura o la anotación de ideas relevantes derivadas de la interpretación de las informaciones adquiridas mediante varias vías informativas. Así pues, estas últimas acciones no pueden considerarse actividades en sí mismas ya que, en realidad, *son pasos para alcanzar una finalidad última, que es resolver la actividad de aprendizaje*, en este caso, elaborar una síntesis.

Las actividades de aprendizaje que se proponen para permitir avanzar al estudiante en su conocimiento, pero sin que estas sean un elemento que se evaluará, también pueden considerarse actividades de aprendizaje. Las actividades que, en cambio, sí se diseñan con el objetivo de que sean un elemento para valorar los aprendizajes de los estudiantes, serán lo que en el contexto de la UOC entendemos por PEC (y prácticas). En ambos casos se trataría de actividades de aprendizaje, pero una se evaluaría y la otra no. En este sentido, consideramos que cualquier actividad de aprendizaje de las que

explicitamos en la clasificación, que encontraréis a continuación, es susceptible de ser evaluada.

Cabe decir que, aunque hayamos clasificado las actividades por categoría, eso no implica que estas sean excluyentes. En algunos casos es posible que las actividades de aprendizaje se ajusten más a otra categoría (o a más de una) dependiendo de los objetivos de aprendizaje que nos planteemos.

Consideramos, también, que el hecho de que las actividades sean **grupales o individuales** viene determinado por el tipo de metodología o de organización que decidimos en función de los objetivos de aprendizaje y de las competencias que quieran desarrollarse y/o consolidarse. Por eso, en la descripción de las actividades no indicamos ninguna de las dos cuestiones, pues el tipo de grupo es aplicable a cualquier actividad independientemente de su naturaleza. Lo mismo sucede con el **carácter teórico o práctico** de las actividades, ya que este aspecto viene determinado por la aproximación al conocimiento que se establece para cada asignatura.

Del mismo modo, en las definiciones de las actividades no hemos incorporado herramientas concretas mediante las que desarrollarlas o entregarlas. Creemos que existen múltiples opciones y que las herramientas no deben determinar el tipo de actividad.

Del mismo modo, hay actividades de aprendizaje que son las mismas que la metodología (ved la guía sobre este tema). La diferencia es que una metodología de juego de rol se aplica a nivel de asignatura; una actividad de aprendizaje a nivel específico de aquella suma de tareas.



Figura 1. Mapa de categorías y tipologías de actividades de aprendizaje.

4. ¿Qué tipos de actividades de aprendizaje podemos aplicar en nuestras aulas?

A continuación definiremos brevemente las cinco categorías e incluiremos las distintas actividades de aprendizaje que podemos implementar *a priori*. Hay que decir, sin embargo, como se ha comentado anteriormente, que no son excluyentes. Así, la misma actividad podría situarse en diferentes grupos en función de las competencias y objetivos que perseguimos.



Algunas tipologías de actividades se definen por sí mismas, otras las hemos acompañado de informaciones adicionales para aclarar su significado.

4.1. Gestión de la información

Las actividades de aprendizaje que pertenecen al **grupo gestión de la información** implican, por un lado, la realización de actuaciones vinculadas con las diferentes etapas que se dan durante la gestión eficaz de contenidos. Por otro lado, favorecen la planificación y ejecución de acciones de análisis, comparación, interpretación o síntesis utilizando las informaciones obtenidas.

SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Búsqueda, selección, gestión, almacenamiento (etiquetado social) y difusión de la información 	Etiquetado social (mediante palabras clave que reciben el nombre de etiquetas o <i>tags</i>), que se lleva a cabo en el momento de guardar las informaciones o contenidos y facilita su búsqueda posterior. La automatización de los procesos de obtención y seguimiento de informaciones de la web se puede realizar mediante: (a) la suscripción a RSS que irá acompañada de la utilización de un lector de noticias (o lector de <i>feeds</i>); (b) utilizando marcadores sociales o herramientas similares que facilitan la gestión de contenidos.
<ul style="list-style-type: none"> Tratamiento y análisis de la información 	A partir de un contenido existente, trabajarla y analizarla para presentar un resultado diferente y elaborado por el propio estudiante. Requiere una elaboración de la información sin incorporar una interpretación.
<ul style="list-style-type: none"> Representación visual y estructurada de la información 	Implica acciones de ideación y edición de elementos a partir del análisis e interpretación crítica de las informaciones contenidas dentro de los diferentes recursos consultados (ej. textos, vídeo, podcast, etc.).
<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de la información y análisis crítico (de material textual, audiovisual o de datos) 	Requiere que el estudiante muestre que ha leído y ha entendido un texto y es capaz de ir más allá de lo que el autor había puesto en el texto original.
<ul style="list-style-type: none"> Estudio comparativo de escenarios, tablas o datos 	Trabajo de gestión de información que facilita su análisis a partir de presentaciones esquemáticas y comparativas del contenido.
<ul style="list-style-type: none"> Selección/Adecuación de sistemas de obtención de información 	Definición de unos criterios de selección objetivos, válidos y fiables que posibiliten, por un lado, la elección de los buscadores, metabuscadores o buscadores específicos más adecuados, en el momento de ejecutar una búsqueda de recursos informativos; y, por otro lado, favorezcan la elección del software, dispositivo tecnológico, aplicación, etc. que mejor pueda dar respuesta a las necesidades o expectativas planteadas.
<ul style="list-style-type: none"> Síntesis 	Actividad de aprendizaje «clásica» que tiene por objetivo resumir los aspectos clave de un texto.

4.2. Aplicación

La puesta en práctica de los conocimientos adquiridos durante los diversos procesos de enseñanza-aprendizaje, que tienen lugar durante el transcurso de la asignatura por parte de los estudiantes, constituye la base sobre la que se construyen las actividades de aprendizaje de **categoría de aplicación**.

Las actividades de aprendizaje de carácter aplicado favorecen la familiarización, interiorización, transferencia y consolidación de los conocimientos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) propios de una materia determinada.

SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Resolución de ejercicios de contenidos matemáticos y estadísticos 	Planteamiento de ejercicios que requieren al estudiante la aplicación de fórmulas de la disciplina para resolver los ejercicios.
<ul style="list-style-type: none"> Representación de información estadística 	Selección de la mejor forma de representación estadística teniendo en cuenta un conjunto de datos.
<ul style="list-style-type: none"> Solución de ejercicios a partir de modelos, principios teóricos, protocolos o implementación de procedimientos 	Generación de un resultado de aprendizaje ¹ siguiendo un modelo, principios, protocolos o procedimientos que vienen dados <i>a priori</i> .
<ul style="list-style-type: none"> Estudio y resolución de casos 	Se diferencia de la metodología de aprendizaje basado en casos, ya que cuando la entendemos como actividad se trata solo de una acción puntual que no determina toda la asignatura (por ejemplo, se podría aplicar solo en una PEC en la que se plantee un análisis comparativo breve de varios casos).
<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas 	Se diferencia de la metodología de aprendizaje basado en problemas, ya que cuando la entendemos como actividad se trata solo de una acción puntual que no determina toda la asignatura (por ejemplo, se podría plantear una sola PEC en la que se plantee un problema breve y no muy complejo que hay que resolver. Siendo una actividad no sería necesario que pasara por todas las fases propias del aprendizaje basado en problemas).
<ul style="list-style-type: none"> Uso de técnicas de recogida de datos cuantitativos y cualitativos 	Consiste en hacer aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos sobre el uso de técnicas de recogida de datos, sabiendo qué herramientas aplicar, cuándo aplicarlas y cómo aplicarlas.
<ul style="list-style-type: none"> Pruebas tipo test 	Puede plantearse como una prueba en la que el estudiante debe transferir sus conocimientos en la resolución de preguntas, o bien son los estudiantes quienes adoptan un rol activo a la hora de pensar y editar un cuestionario o juego de preguntas y respuestas vinculado a la obtención de un resultado de aprendizaje específico.

4.3. Comunicación

La obtención de la consolidación tanto de la competencia de expresión oral como de la competencia de expresión escrita constituye el eje vertebrador sobre el que se diseñan las actividades de aprendizaje propias de la **categoría comunicación**.

¹Se entiende por resultado de aprendizaje, el *output* o producto de conocimiento tangible (expresado en diferentes formatos: presentación, vídeo, imagen interactiva, cómic, podcast, infografía, videopresentación, etc.), elaborado por el estudiante, y que da una respuesta personalizada a la actividad de aprendizaje planteada.

La forma de trabajar dentro de las diferentes actividades puede ser **sincrónica o asincrónica**. Por eso, resulta recomendable valorar los recursos tecnológicos internos y externos al aula, para determinar aquellos que mejor pueden responder a nuestras necesidades/expectativas.

En esta categoría no diferenciamos el tipo de actividades de aprendizaje según el formato. Así pues, cuando hablamos de comunicación lo hacemos en el sentido más amplio de la palabra, independientemente de si esta comunicación se da de manera oral o escrita.

SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Defensa escrita/oral de un proyecto 	Presentación de un trabajo —generalmente de final de grado o máster— para que un conjunto de evaluadores puedan valorarlo.
<ul style="list-style-type: none"> Presentación de un trabajo o proyecto 	Al igual que la subcategoría anterior pero sin la parte de defensa.
<ul style="list-style-type: none"> Comunicación oral (conversación) y demostración de competencias de negociación 	Requiere la interacción entre dos o más personas para poner en práctica esta actividad.
<ul style="list-style-type: none"> Demostración de competencias de expresión oral (mediante la grabación de audio o vídeo) 	El estudiante debe trabajar la información para presentarla de forma oral y usar el estilo, ritmo y tono adecuados al contexto.
<ul style="list-style-type: none"> Exposición fundamentada de un punto de vista 	Como técnica se pueden utilizar tanto el debate como la lluvia de ideas, el seminario o la discusión guiada.
<ul style="list-style-type: none"> Discusión escrita/oral sobre un tema o cuestión 	El estudiante debe poner en práctica sus competencias críticas y adoptar uno o más roles contrapuestos.
<ul style="list-style-type: none"> Difusión de la información y resultados de aprendizaje en la red 	Este tipo de actividad implica que el estudiante conozca y sepa elegir (a partir de unos criterios objetivos) los canales de difusión así como el público potencial al que se quiere dirigir en la red en el momento de compartir sus producciones o resultados de aprendizaje en la web social.
<ul style="list-style-type: none"> Valoraciones críticas de resultados de aprendizaje/producciones de los compañeros (ej. anotaciones al margen, audios, etc.) 	En inglés: <i>peer-review</i> o <i>peer-feedback</i> . Esta actividad es doblemente útil: tanto para el estudiante que realiza los comentarios como para el que los recibe.

4.4. Creación

Esta categoría promueve explícitamente el trabajo de habilidades de pensamiento superior² por medio de la ideación y producción de resultados de aprendizaje innovadores y personalizados por parte de los estudiantes, en el momento de dar respuesta a las actividades de aprendizaje planteadas.

La promoción de la **creatividad** implica tratar la información de manera que o bien permita alcanzar los mismos resultados por caminos diferentes (promoviendo el cambio), o bien genere nuevas metas que antes no habían sido tenidas en consideración o logradas (apoyando así la innovación).

SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Producción de representaciones visuales, sonoras o textuales 	La información representada visualmente puede exhibir un formato de salida del tipo: esquemas, mapas mentales, infografías, <i>screencast</i> , hojas sueltas, etc.). Mientras que las informaciones textuales pueden encontrarse representadas en resúmenes, tutoriales, nubes de palabras, tablas, etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de contenidos en diferentes formatos 	Demostración de los conocimientos adquiridos a partir de la creación de nuevos formatos.
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y desarrollo de investigaciones, proyectos (proyectos de asignatura, TFG o TFM) 	Preparación, planificación, realización y análisis de un proyecto o trabajo.
<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la memoria de prácticas: implica un trabajo constante de reflexión sobre la acción por parte del estudiante 	La memoria de prácticas recoge dos ámbitos de la experiencia del estudiante: por un lado, el proceso de aprendizaje y, por otro, los conocimientos adquiridos en un contexto de trabajo real.

4.5. Experimentación

En el momento en que las actividades de aprendizaje permiten al estudiante situarse en una situación simulada o real, en la que vive en primera persona experiencias relacionadas con los conocimientos adquiridos dentro del aula (o en otros contextos no formales o informales de aprendizaje), estas pasan a formar parte de la **categoría experimentación**.

² Sobre las habilidades de pensamiento superior podemos consultar la [Taxonomía de Bloom](http://www.eduteka.org/imgbd/23/23-08/bloomdigitalSmall.gif) en el siguiente enlace: <http://www.eduteka.org/imgbd/23/23-08/bloomdigitalSmall.gif>

SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Participación en un entorno inmersivo que simule virtualmente un contexto profesional 	<p>El estudiante realiza las actividades de aprendizaje en un entorno simulado basado en la realidad.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Juego de rol 	<p>Se constituye como una acción concreta que lleva a cabo el estudiante y que no condiciona la totalidad de su proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que solo se ejecuta en un momento específico.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Experimentación de los conocimientos aprendidos en un contexto de laboratorio en línea 	<p>Acceso a laboratorios remotos que permiten al estudiante realizar experimentos con objetos/entornos reales.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Trabajo de campo 	<p>Se centra en la autorreflexión del estudiante que tiene lugar cuando este entra en un contexto en el que puede asumir diferentes roles (ej. observador pasivo, participante, dinamizador, etc.). En el diseño, desarrollo y finalización de esta actividad pueden utilizarse diferentes formatos para presentar los resultados de aprendizaje correspondientes a cada una de las tres etapas anteriores.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Prácticas 	<p>Aplicación de los conocimientos adquiridos en un entorno de trabajo profesional real.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Participación en acontecimientos socioculturales presenciales o virtuales vinculados a la asignatura 	<p>Este tipo de actividad tiene cabida en espacios no formales o informales de aprendizaje.</p>



Contacta con el eLC
elearncenter@uoc.edu
elearncenter.uoc.edu

eLearn Center
Rambla del Poblenou, 156
08018 Barcelona