

BATERÍA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

María Enriqueta Ponce Ponce



DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA LA TUTORÍA EN LÍNEA

A continuación se ofrece un listado de actividades de aprendizaje asociadas con una habilidad de pensamiento o de desempeño. No es una batería completa, porque seguramente existen muchas otras actividades que es posible implementar; tampoco hay la intención de asegurar que una actividad de aprendizaje solamente se relaciona con una habilidad cognitiva: hay tareas que involucran distintos desafíos cognitivos y procedimentales de manera gradual o simultánea, dependiendo de la situación.

Por último, es importante aclarar que no se siguió una taxonomía en particular; sabemos que algunos autores como Benjamin Bloom, Robert Gagné y Robert Marzano han propuesto sus propias escalas, y que existen algunas coincidencias entre ellas. Lo que se presenta es una síntesis de taxonomías, que sirva para reconocer el nivel cognitivo que se desea desarrollar en el estudiante, así como algunas actividades que facilitarían el proceso de aprendizaje en dicho nivel.

HABILIDAD DE PENSAMIENTO O DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Observar, reconocer, identificar, buscar	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterización de objeto, situación, hecho, persona... • Contextualización de una situación • Descripción de hechos, objetos, funciones, situaciones, procesos y procedimientos • Observación a un par • Observación sistemática a un objeto, situación, hecho, persona... • Redacción de informes, reportes o memorias • Narración de hechos • Realización de visitas guiadas • Búsqueda y recolección de información • Elaboración de secuencias cronológicas • Redacción de bitácoras, diarios de clase, diarios de campo, diarios personales, autobiografías, biografías... • Utilización de listas de cotejo o de verificación • Realización de entrevistas y/o encuestas • Elaboración de fichas de investigación • Realización de diagnósticos
Ordenar, agrupar, reunir	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de series • Elaboración de líneas de tiempo o cronologías • Preparación de cronogramas • Elaboración de formularios • Elaboración de instrumentos de recolección de información • Elaboración de índices alfabético o numérico • Ubicación de espacios o coordenadas geográficas • Descripción de procesos y procedimientos • Descripción de funciones • Diseño de diagramas de flujo • Elaboración de presupuestos

Aplicar, demostrar, resolver, proponer	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de modelos • Demostración de un planteamiento teórico • Resolución de ejercicios, casos y problemas • Resolución de conflictos/dilemas • Resolución/elaboración de crucigrama • Resolución/elaboración de cuestionario • Resolución/elaboración de glosario • Resolución/elaboración de juego • Resolución/elaboración de sopa de letras • Realización de prácticas de laboratorio • Realización de prácticas en simulador
Clasificar, jerarquizar, sintetizar, esquematizar, categorizar, relacionar, comparar	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de organizadores gráficos: esquemas, mapas mentales, mapas conceptuales, redes semánticas, cuadros sinópticos, carteles, trípticos, infografías • Elaboración de resúmenes, reseñas o reportes de lectura • Redacción de síntesis • Construcción de paráfrasis • Elaboración de cuadros comparativos • Elaboración de reportes de prácticas • Elaboración de reportes de visitas • Creación de bases de datos • Organización de antologías
Analizar, distinguir, destacar	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de casos y problemas • Análisis de material en video o audiograbado • Análisis de material escrito de cualquier tipo • Análisis de componentes, fenómenos u objetos de la naturaleza • Análisis de situaciones, hechos o manifestaciones culturales • Exposición de motivos • Planificación de hechos, proyectos, programas, etc. • Elaboración de árbol de problemas • Redacción de ensayos, artículos, ponencias
Representar, diseñar, reproducir, modelar, articular	<ul style="list-style-type: none"> • Composición gráfica, collage de imágenes • Ejemplificación de una situación • Musicalización de textos, imágenes, videos, etc. • Elaboración de gráficas, diagramas, histogramas, estadísticas • Diseño de imágenes, cuadros, mapas, figuras, recursos multimedia, figuras a escala, maquetas, páginas web, planos, prototipos • Creación de metáforas, chistes, narraciones, dichos, canciones, eslogan, marcas • Representación de sociodramas, juegos de roles, gesticulaciones

Interpretar, razonar, argumentar, deducir, inferir, explicar, anticipar

- Defensa argumentada de una postura
- Participación en debates
- Justificación de hechos, propuestas, proyectos, ideas...
- Resignificación de hechos, objetos, situaciones, textos...
- Interpretación de resultados
- Extrapolación de conceptos, teorías, situaciones...
- Construcción de analogías
- Realización de inferencias
- Construcción de generalizaciones
- Redacción de comentario crítico sobre un discurso, hecho, situación, objeto, imagen, lectura...

Evaluar, criticar, juzgar, examinar

- Presentación y defensa de una investigación
- Evaluación de la conexión entre diversos textos
- Evaluación de situaciones detectadas o diagnosticadas
- Evaluación de los resultados de una investigación
- Demostración de pruebas
- Elaboración de dictámenes o recomendaciones
- Diseño de escenarios futuros
- Creación de instrumentos de evaluación (listas de cotejo, rúbricas, escalas)

Enseguida se describen solo algunas actividades de aprendizaje que se recomienda incorporar al diseño instruccional de cursos en línea; sin duda alguna, la creatividad de los diseñadores y su experiencia didáctica podrían enriquecer sensiblemente este listado.

ANÁLISIS DE MATERIALES AUDIOVISUALES

Actividad que privilegia la observación y la escucha críticas de diversos materiales en términos de color, tamaño, forma, composición, ritmo, contraste, ambiente, ubicación, etc. El resultado es una descripción profunda de los significados que tiene para el estudiante el objeto analizado.

ANÁLISIS DE SITUACIONES, DOCUMENTOS, PRODUCTOS

Actividad en la que el estudiante descompone y sintetiza un hecho, situación, objeto o producto, con el fin de profundizar en su estudio. El resultado es un escrito inédito, con estilo propio, en el que se demuestra capacidad de observación crítica.

DISEÑO, REALIZACIÓN, GRABACIÓN Y ANÁLISIS DE ENTREVISTAS

Actividad que permite que los estudiantes desarrollen varios aprendizajes, de manera separada o integrada: diseño de guías de entrevistas que permitan obtener información útil para fines específicos, gestión de una entrevista, habilidades comunicativas en la realización de entrevistas, habilidades tecnológicas para la grabación de entrevistas, capacidad para analizar, sistematizar e interpretar información. Los productos de aprendizaje pueden ser varios, según la fase de realización de la actividad, o uno integrado en el reporte final del resultado.

DISEÑO Y/O DESARROLLO DE PROYECTOS

Actividad en la que el estudiante elabora y eventualmente lleva a cabo una propuesta para la solución a un problema. El resultado es una secuencia ordenada de pasos a través de los cuales se presenta, justifica, describe, planifica, ejecuta y evalúa una iniciativa.

EJERCICIOS DE APLICACIÓN

Actividad que promueve el trabajo operativo de los estudiantes, ejecutando, aplicando, resolviendo, integrando, utilizando o materializando un conjunto de conocimientos estudiados con anterioridad, siguiendo métodos particulares y haciendo uso de aplicaciones digitales, calculadoras, formularios, principios, leyes, normas y criterios establecidos. El resultado es una serie de resultados que concretan planteamientos teóricos.

ELABORACIÓN DE ORGANIZADORES GRÁFICOS

Actividad mediante la cual los estudiantes representan y organizan visualmente la información sobre un tema estudiado a través de esquemas, mapas conceptuales, mapas semánticos, diagramas de flujo, matrices de comparación y contraste, etc. El resultado es un gráfico explícito en sí mismo, que revela la capacidad de abstracción y síntesis del estudiante. Existen diversas aplicaciones tecnológicas que facilitan el diseño, la difusión o la presentación de organizadores gráficos que integran elementos multimedia.

ENCUESTAS ELECTRÓNICAS

Actividad que facilita la obtención y el procesamiento de información masiva, de manera automática y, en la mayoría de los casos, inmediata. Existen varias aplicaciones electrónicas que permiten diseñar y difundir estos instrumentos, y también procesar y presentar gráficamente los resultados de tipo cuantitativo y cualitativo.

ESTUDIO DE CASOS

Actividad en la que se desarrollan habilidades para la investigación en diversas fuentes (documentos, archivos, entrevistas, observación directa, observación de los participantes, observación de sujetos y objetos, etc.), así como para el análisis minucioso de los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos. El resultado es una perspectiva fundamentada del estudiante sobre una situación o hecho determinado.

EXÁMENES AUTOCALIFICABLES

Actividad que pretende recuperar el aprendizaje de los estudiantes sobre un tema en particular, mediante el diseño de una serie de preguntas que exigen respuestas concretas y cerradas. Existen numerosos tipos de preguntas o reactivos para la integración de los exámenes, según el sistema o la plataforma donde se habilitan. Dos ventajas de los cuestionarios autocalificables son: a) el participante obtiene el resultado de inmediato y en forma automática; y b) no hay interpretaciones o juicios personales ante las respuestas. A continuación se muestra una lista de algunos de ellos:

- Verdadero / Falso
- Respuesta corta
- Opción múltiple
- Formar pares
- Numérica
- Relacionar columnas
- Elegir la palabra perdida
- Ordenar una secuencia
- Arrastrar y soltar sobre una imagen
- Arrastrar y soltar sobre un texto
- Calculada

EXPOSICIÓN

Actividad a través de la cual los estudiantes exponen una temática previamente estudiada y soportada por información consultada en diversas fuentes, y graban en video o transmiten en tiempo real a través de la red. El resultado es una presentación ordenada, con un propósito claro, y apoyada con material audiovisual y recursos digitales.

FOROS DE DISCUSIÓN

Actividad en la que los estudiantes dialogan con argumentos, formal y respetuosamente sobre un tema polémico, que posibilita la confrontación de opiniones; los sistemas de gestión o plataformas tecnológicas tienen en los foros y blogs importantes herramientas de comunicación asincrónica. El resultado es un intercambio ordenado, en el que se profundizan las diferentes aristas de un contenido.

LÍNEAS DE TIEMPO

Actividad a través de la cual el estudiante muestra la cronología de hechos de manera ordenada mediante un gráfico que puede enriquecerse con imágenes, hipertextos, audios, videos y otros elementos que atraigan la atención. Existen diversas aplicaciones digitales que facilitan la confección de estos productos de aprendizaje.

RESEÑA DE ARTÍCULOS, CAPÍTULOS O LIBROS

Actividad que promueve la lectura íntegra y profunda de un texto, con el propósito de que el estudiante examina y sintetice su contenido. El resultado es un escrito que integra la objetividad de las características de la obra, con la subjetividad de la apreciación personal del estudiante sobre la misma.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS/DILEMAS

Actividad a través de la cual los estudiantes utilizan conocimientos y habilidades adquiridos previamente para comprender e intervenir en la solución pacífica de los conflictos o de los dilemas éticos. El resultado es una propuesta de solución plenamente argumentada, que evidencie el respeto a diferentes perspectivas.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Actividad que enfrenta al alumno con una situación parecida a una real, y frente a la cual debe demostrar capacidad para emprender acciones o tomar decisiones que resuelvan un problema. El resultado es una propuesta de solución plenamente argumentada, que evidencie viabilidad, objetividad y pertinencia.

REDACCIÓN DE INFORMES, MEMORIAS, DIARIOS, ETC.

Actividad a través de la cual el estudiante describe anecdóticamente hechos o situaciones ocurridos en un lugar y un espacio determinados, y que guardan relación estrecha con el estudio de ciertos contenidos. El resultado es un escrito de extensión variable en el que se privilegia la descripción y la narración objetivas por encima de la interpretación personal.

SEMINARIO

Actividad que pretende que los estudiantes consoliden, amplíen, profundicen, discutan, integren y generalicen los contenidos de una asignatura, mediante consultas efectivas en diversas fuentes de información. El trabajo se cierra en un intercambio ordenado y argumentado de los diferentes

planteamientos en estudio. Actualmente, gracias a las tecnologías digitales, es posible realizar seminarios en la red y se les conoce como “webinar”.

SIMULACIONES/JUEGOS DE ROL/ DRAMATIZACIONES

Actividad que intenta recrear o ejemplificar situaciones de la realidad a través de representaciones protagonizadas por los propios estudiantes, quienes despliegan los comportamientos típicos que corresponden a sus roles. El resultado es una escenificación, donde los personajes asumen un papel previamente definido y simulan lo que ocurriría de hecho.

TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

Actividad que pretende desarrollar en el estudiante habilidades como la observación; la búsqueda, evaluación y selección de fuentes bibliográficas; la aplicación de instrumentos para la recolección de información; la realización de prácticas de laboratorio y experimentos; la aplicación de pruebas de campo; la interpretación de información; y la generación de nuevo conocimiento, entre otras acciones. El resultado es la integración ordenada de las diferentes fases de una investigación.

VISITAS A MUSEOS O RECORRIDOS VIRTUALES

Actividad que consiste en realizar un recorrido virtual con puntos preestablecidos en función de un interés específico. El resultado es un reporte en el que se ofrece información sobre los sitios virtuales visitados y, si se desea, apreciaciones personales sobre los mismos.

WIKI

Actividad que facilita la construcción colaborativa de conocimiento, ya que se trabaja en un editor común, al que pueden acceder los integrantes de un grupo para agregar, corregir o eliminar información; se destaca la participación democrática y el esfuerzo compartido. El resultado es un documento que integra las visiones de los integrantes del grupo y pone en evidencia su capacidad de trabajo colaborativo.

Equipo del curso

**Jefe del Instituto Inter-Americano para el
Desarrollo Económico y Social - INDES:** **Juan Cristóbal Bonnefoy**

Coordinador/a General del Programa: **Stella Porto**

Coordinador/a del Aula Virtual: **Stella Porto**

Coordinador/a del curso virtual: **Carolina Suárez / Sonia Filippin**

Tutores/as del curso virtual: **María Enriqueta Ponce**

Copyright © 2017, 2018. Banco Interamericano de Desarrollo. Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-NoComercial-SinObras Derivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (CC-IGO BY-NC-ND 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>) y puede ser reproducida para cualquier uso no-comercial otorgando el reconocimiento respectivo al BID. No se permiten obras derivadas.

Cualquier disputa relacionada con el uso de las obras del BID que no pueda resolverse amistosamente se someterá a arbitraje de conformidad con las reglas de la CNUDMI (UNCITRAL). El uso del nombre del BID para cualquier fin distinto al reconocimiento respectivo y el uso del logotipo del BID, no están autorizados por esta licencia CC-IGO y requieren de un acuerdo de licencia adicional.

Note que el enlace URL incluye términos y condiciones adicionales de esta licencia.