

# Las actividades de aprendizaje como estrategia de enseñanza. El caso de tres cursos en línea

Rosa Esther  
Delgadillo  
CEPE-UNAM

## INTRODUCCIÓN

La nueva modalidad de transmisión de conocimientos demanda un cambio de actitud ante las ideas preconcebidas. Las experiencias de aprendizaje, ahora, se convierten en el punto de partida para promover aprendizajes significativos.<sup>1</sup>

Tradicionalmente el escenario para realizar esta tarea, cara a cara, es el salón de clases; lugar donde se realiza la transmisión y generación de conocimientos. Ahora, no sólo hablamos de transmisión de conocimientos, sino hablamos de cómo ayudar a los estudiantes a construir conocimientos a partir de cuestiones como dónde y cómo buscar, seleccionar y compartir información relevante, cómo elaborar y confirmar hipótesis, que los conduzcan a la reflexión crítica y al trabajo colaborativo. De esta manera, la interacción entre profesor-alumno, alumno-actividad y alumno-alumno se encuentra mediada por una máquina. Estamos, pues, ante otra forma de promover el aprendizaje.

El objetivo de este trabajo es presentar una sistematización de actividades para cursos en línea a partir de mi experiencia en tres plataformas de diplomados diferentes de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Los cuales están presentes en las siguientes páginas de Internet:

<http://www.cepe.unam.mx/DFPELE/>  
<http://www.cele.unam.mx/ALAD>  
[http://www.cuaed.unam.mx/bachillerato/diplomado\\_cepe/narrativa](http://www.cuaed.unam.mx/bachillerato/diplomado_cepe/narrativa)

1 “Ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra”; para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje. (Díaz Barriga, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*, p. 428.)

- <sup>2</sup> Lockwood, cit. por Aretio L. García, *La educación a distancia. De la teoría a la práctica*, pp. 237-238.
- <sup>3</sup> Hilda Taba, *Elaboración del currículum*, pp. 175 y 495.

## LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Lockwood<sup>2</sup> señala que las actividades de aprendizaje son ejercicios o supuestos prácticos que pretenden que el alumno no se limite a memorizar, sino que esté constantemente aplicando los conocimientos con la finalidad de que los convierta en algo operativo y dinámico. Mediante las actividades se puede guiar y organizar el aprendizaje, ejercitar, afianzar y consolidar lo aprendido, repasar los aspectos destacados de la unidad y, de esta manera, controlar el propio aprender; además es posible asimilar nuevas ideas integrando el conocimiento nuevo a lo ya aprendido, favorecer la síntesis interdisciplinar, aplicar los conocimientos a la realidad, generalizar y transferir lo aprendido a otras situaciones, sintetizar, analizar o comparar los componentes de la unidad, leer la realidad y entenderla en profundidad, buscar creativamente nuevas respuestas interpretativas y, finalmente, motivar el aprendizaje.

Las actividades de aprendizaje, entendidas como experiencias por entrar en juego el conocimiento previo que posea el estudiante, se convierten en una estrategia de enseñanza, por lo que deberán estar bien planeadas y sujetas a la viabilidad de las herramientas tecnológicas con las que se cuenten, así como el tiempo para la realización de las mismas.

Siguiendo a Hilda Taba<sup>3</sup> podemos señalar que estas experiencias de aprendizaje deberán cumplir con una función determinada para promover conocimientos que respondan a las etapas de madurez cognoscitiva de los sujetos. Ella, además, enfatiza que la actividad por la actividad misma no existe y que cada una de éstas debe ser planeada de acuerdo a los siguientes dominios:

- Capacidad de razonamiento. Relacionada con la ejecución de tareas que exigen el descubrimiento de una regla que actúa en una serie de estímulos o materiales de información y un proceso de deducción o de razonamiento lógico para producir o evaluar conclusiones que se siguen de una serie de premisas.

- Actividades de razonamiento inductivo. Se parte del análisis del material y se infiere la existencia de una o más reglas que se puedan aplicar a ese material al elegir la respuesta correcta. Estas actividades ayudan al estudiante a conectarse con sus propias experiencias.
- Actividades de habilidad deductiva. Se pide formar o elegir una conclusión ante una serie de premisas dadas que cumplen una relación no evidente. Estas actividades inducen al análisis de las tareas, de tal forma que los estudiantes puedan generalizar y coordinar sus ideas, así como plantearlas con sus propias palabras y hacer comparaciones o sacar conclusiones.
- Actividades de relaciones visoespaciales. Implican estímulos bi o tridimensionales con o sin movimiento, en los que interviene la orientación, la identificación, el recuerdo para determinar, entre los distintos estímulos, cuál cumple algún tipo de requisito.
- Capacidades verbales. Incluyen actividades relacionadas con el vocabulario, la comprensión verbal, el manejo y la expresión simbólico-lingüística, además están muy vinculadas con las habilidades de razonamiento.

## EL DISEÑO. UNA EXPERIENCIA

A partir de estos presupuestos teóricos y de mi experiencia en el diseño del curso habilidades lingüísticas, dentro del Diplomado Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera (DEPELE) que ofrece el Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE) de la UNAM, puedo señalar que resulta, en un principio muy difícil cambiar el esquema mental para la elaboración de ejercicios o actividades para una clase en un aula presencial. Generalmente, la elaboración y planeación de actividades se realiza al principio del curso o, en algunos casos, se implementan a lo largo de éste. En el caso de los cursos en línea es necesario planificar cada uno de sus diferen-

- 4 Rena M. Paloff y Keith Pratt, *Lessons From the Ciberspace. The realities of Online Teaching*, p. 71.

tes momentos. Todo forma parte de un rompecabezas que se va uniendo y configurando en una “clase virtual” que queda guardada en una página electrónica para que ese sujeto que no tiene presencia física ante nuestros ojos, realice a su ritmo las actividades propuestas, con la finalidad de que se apropie de unos contenidos seleccionados cuidadosamente, que responden a ciertos objetivos generales y particulares de la materia por enseñar. De ahí que se haga necesario que las instrucciones de lo que el alumno deberá hacer sean claras y, de esta manera, pueda establecer relaciones y jerarquías entre objetos y conceptos, distinguir diferencias, caracterizar situaciones, realizar comparaciones, aplicar conceptos, proporcionar argumentos, tomar decisiones y diseñar productos.

Entrar a esta nueva forma de enseñanza-aprendizaje conlleva el desarrollo de nuevas estrategias y habilidades; en mi caso, manejar códigos diferentes, tomar una posición en cuanto a una o varias teorías de aprendizaje para el diseño de las actividades, con el fin de que me permitieran la integración de contenidos declarativos y procedimentales a habilidades intelectuales de comprensión, análisis, aplicación, síntesis, reestructuración y modificación, evaluación y resolución de problemas, a partir de la elección de las herramientas tecnológicas.

El salón de clases tradicional con pupitres y pizarrón ahora se convierte en un gran salón virtual en el que puedo hacer uso de programas en los que puedo incluir audio, imágenes, intercambio de archivos, interacciones asíncronas en foros de discusión, o al mismo tiempo con los *chats*. ¡Qué gran ventaja! El profesor ya no tiene que decir: “¡guarden silencio! o ¡no copien!”: se convierte en el tutor, supervisor, regulador, administrador, evaluador del buen funcionamiento de las actividades de aprendizaje mediadas por la interfaz que existe entre el profesor-alumno-máquina.

Ante esta situación, la primer tarea en el diseño fue pensar más que en el alumno virtual, en el tipo de herramientas que iba a emplear. Tomando las características de las actividades a partir del momento del proceso de aprendizaje, y siguiendo lo propuesto por Rena M. Palloff y Keith Pratt<sup>4</sup> organicé las actividades por etapas:

1. La transmisión del contenido mediante una lectura presentada en un documento PDF al que el alumno puede acceder mediante un clic.
2. Actividad relacionada con la habilidad deductiva del alumno para inferir una regla.
3. La socialización del conocimiento: participación en un foro de discusión.
4. La aplicación de lo aprendido en una práctica. (Véase cuadro número 1.)



Cuadro número 1. Página del Curso Habilidades Lingüísticas y Diseño de Materiales.

Fue todo un reto diseñar este curso. Aprendí que en esta plataforma tecnológica hay herramientas privadas y públicas. Entre las primeras puedo mencionar el correo electrónico y la carpeta de trabajo donde los alumnos guardan sus tareas y actividades. A las segundas, pertenecen los foros de discusión, el *chat*, la galería de trabajos. Fue maravilloso descubrir que a través de la red de Internet mis alumnos podían tener acceso a bibliotecas e incluso podían comprar los libros solicitados. Mis esquemas y gráficas que suelo presentar en clases presenciales en acetatos mediante el uso de un retroproyector, ahora, se habían subido a la página *web*, en vistosas y coloridas imágenes elaboradas con programas de cómputo

como *Macromedia* o *Power Point*. ¡Qué maravilla! Cómo disfrute la página la primera vez que la vi. Para realizar algunas actividades, los alumnos tienen que ver un video o escuchar una canción, eso también se pudo incluir en la página. El trabajo de mis compañeros técnicos había sido espléndido. Ahora sólo restaba ver los resultados.

#### LA APLICACIÓN. UNA NUEVA CULTURA

Llegó la fecha de inicio del Diplomado antes citado. Comenzó con dos materias, de las diez que lo conforman: Fonología y Fonética y Lingüística Teórica y Práctica. Yo fui tutora en el de Fonología, un curso que no había diseñado, pero había seguido muy de cerca su confección. Habíamos realizado algunas prácticas en el manejo de las herramientas y estábamos a la expectativa de lo que iba a ocurrir. Todo estaba controlado perfectamente, las actividades bien calendarizadas. Todo en orden pero ¿y los alumnos? A pesar de haberles enviado un mensaje de bienvenida por correo electrónico, ellos seguían perdidos en el espacio virtual. Curiosamente los alumnos que no estaban en el territorio mexicano, empezaron a participar en los foros y, poco a poco fueron haciendo su “aparición” el resto de los alumnos. Después nos enteramos que algunos pensaban que había una hora específica de inicio, otros no sabían manejar las herramientas. En fin, argumentos más, argumentos menos, el curso felizmente terminó y los alumnos se sintieron muy motivados por los conocimientos obtenidos a través de la realización de las actividades.

En este curso las actividades están orientadas más hacia lo inductivo y a la memorización de conceptos. Las actividades no se presentan de manera secuencial. (Véase cuadro número 2.)



Cuadro número 2. Página del curso de Fonología y Fonética Aplicada. (1ª Generación.)

La socialización del conocimiento es muy importante. Ésta se realiza mediante la organización de actividades que realizarán los alumnos de manera individual o en grupos, tarea que deberán compartir en un foro o subir a la galería de trabajos con la finalidad de intercambiar las opiniones o juicios de

- 5 C. Marcelo, *et. al.*, *Learning Teleform@cion, Diseño y Evaluación de la formación a través de Internet*, pp. 87-88.

los demás compañeros. La tarea del tutor es convertirse en moderador para controlar los intercambios o hacer observaciones pertinentes a las opiniones de los alumnos respecto al trabajo de los compañeros. Finalmente presenta las conclusiones del foro o hace la sistematización de las respuestas de los alumnos, según lo propuesto por C. Marcelo, *et. al.*<sup>5</sup> (Véase cuadro número 3.)



Cuadro número 3. Página del foro de discusión de la materia Lingüística Teórica y Aplicada.

- Ser tutora en el módulo de Fundamentos de Adquisición de Lenguas, dentro del Diplomado de Actualización en Lingüística Aplicada a Distancia para Profesores de Lengua (ALAD) que ofrece el CEPE-UNAM, me permitió conocer otra clase de herramientas y el tipo de actividades que se proponen. Sólo voy a referirme a la galería de trabajos, que es en donde los alumnos “cuelgan” sus ensayos. Generalmente son trabajos integradores que parten del desarrollo de un tema en el que se ponen en práctica las capacidades verbales: incluyen actividades basadas en la comprensión verbal, el manejo y la expresión simbólico-lingüística y aspectos relacionados con las habilidades de razonamiento. (Véase cuadro número 4.)





Cuadro número 4. Página del módulo Fundamentos de Adquisición del Diplomado ALAD.

A diferencia de las primeras ocasiones en que fui tutora de alguno de las materias antes mencionadas, participar en los módulos de Tendencias Didácticas Actuales y Análisis de la Narrativa, en el marco del Programa Integral de Fortalecimiento del Bachillerato, de la Secretaría de Desarrollo Institucional de la UNAM, me permitió tener una actuación más segura y firme. Lo cual también fue gracias a que he sabido organizar la revisión de cada una de las actividades que los alumnos realizan. Esta plataforma tecnológica tiene una organización muy sistemática y de fácil interactividad tanto para la comunicación de los alumnos como para la revisión de las actividades. (Véanse cuadros números 5 y 6.)



Cuadro número 5. Página del módulo Tendencias Didácticas Actuales.

- <sup>6</sup> Mar Cruz Piñol, *Enseñar español en la era de Internet. La www y la enseñanza de español como lengua extranjera*, p. 51.



Cuadro número 6. Página del módulo Análisis de la Narrativa.

Como puede observarse, en cada diseño se ve un sólido trabajo de equipo, conformado por especialistas en los contenidos de cada asignatura, diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos, programadores, etcétera. Aunque pareciera que en las páginas presentadas se sigue una metodología muy tradicional, el trabajo colaborativo rompe con esa tradición ya que da la oportunidad al estudiante (usuario) de ir construyendo sus conocimientos a través del desarrollo de su autonomía mediante la realización de actividades comunicativas y colaborativas en las que la “hipertextualidad potencia los procesos de pensamiento relacional”.<sup>6</sup>

Este trabajo de equipo permite, pues, a los alumnos expertos en el manejo de herramientas tecnológicas, ubicar las partes de la página: menú que contiene la información referente al curso (generalmente a la izquierda de la página); barra de herramientas que permite la interactividad (localizada arriba o debajo de la página) y finalmente, el centro de ésta dedicada a la realización de las actividades, a partir de una descripción del contenido del curso. Los alumnos no expertos, con un breve curso propedéutico, fácilmente se familiarizarán con el manejo de las herramientas.

## SISTEMATIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Lo anterior me permite proponer la siguiente estructuración de actividades para cursos en línea:

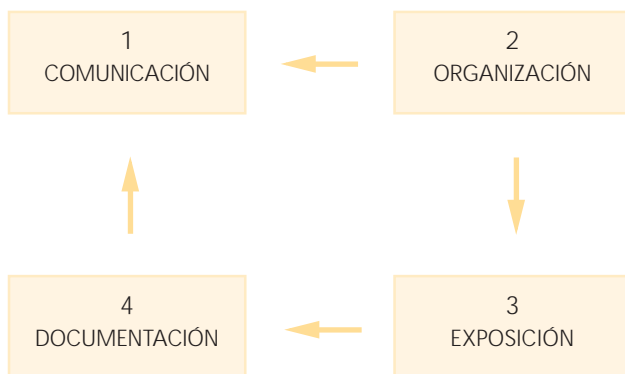
Actividad	Herramienta	Material didáctico	Finalidad
1. Preparación del escenario. Mensaje de bienvenida. Presentación del curso: programa, metodología, formas de evaluación.	Correo electrónico. Sección de avisos o foro general.	Preparar un pequeño texto.	
2. Actividad relacionada con la experiencia concreta inmediata, a partir de una lectura.	Menú de lecturas.	Apuntes del curso.	Actividades de razonamiento inductivo: se parte del análisis del material y se infiere la existencia de una o más reglas que se pueden aplicar a ese material y elegir, de esa manera la respuesta correcta. Estas actividades ayudan al estudiante a conectarse con sus propias experiencias.
3. Reflexión sobre el contenido del texto leído.	Foro de discusión.	Respuesta de cada participante en el foro.	Actividades de habilidad deductiva: se pide formar o elegir una conclusión ante una serie de premisas dadas que cumplen una relación no evidente. Estas actividades inducen al análisis de las tareas de tal forma que los estudiantes pueden generalizar y coordinar sus ideas, así como plantearlas con sus propias palabras y hacer comparaciones o sacar conclusiones.

Actividad	Herramienta	Material didáctico	Finalidad
4. Actividad para aplicar lo aprendido.	Carpeta de trabajo.	Presentación de imágenes, cuadros audiovisuales.	Actividades de relaciones visoespeciales: implican estímulos bi o tridimensionales con o sin movimiento, en los que interviene la orientación, la identificación, el recuerdo para determinar, entre los distintos estímulos, cual cumple algún tipo de requisito.
5. Actividad integradora	Galería de trabajos.	Guía de trabajos.	Capacidades verbales: incluyen actividades relacionadas con el vocabulario, la comprensión verbal, el manejo y la expresión simbólico-lingüística. Están muy relacionadas con las habilidades de razonamiento.
6. Actividades de autoevaluación.	Página del curso.	Trabajos elaborados a lo largo del curso.	Capacidad de razonamiento: relacionada con la realización de tareas que exigen el descubrimiento de una regla que actúa en una serie de estímulos o materiales de información y proceso de deducción o de razonamiento lógico para producir o evaluar conclusiones que se siguen de una serie de premisas.

Pensar en el diseño de actividades, nos debe llevar a la reflexión de si con ellas se facilita la comprensión global del contenido de la unidad, se fortalece la retención de lo aprendido, se facilita la transferencia de algún co-

nocimiento a una situación nueva. Es recomendable que las actividades se presenten de manera secuencial por grados de dificultad y coherentemente relacionadas entre sí, con instrucciones claras y siempre contextualizadas al tema que se esté tratando y, finalmente que sean variadas, sin olvidar que esto depende del tipo de herramienta que se emplee.

Es muy importante que queden bien establecidas las reglas del juego en las actividades grupales o colaborativas. Con la finalidad de promover el trabajo colaborativo que fomente el trabajo en equipo y, a su vez, ayude a los alumnos a evitar el aislamiento. Se sugiere para el diseño de actividades colaborativas partir de lo propuesto en el siguiente esquema:<sup>7</sup>



Este aislamiento se puede subsanar mediante el empleo del *chat*. Desde mi experiencia es muy útil para dar asesorías individuales o para que los alumnos intercambien información, muchos de ellos suelen hacerlo con frecuencia. Si se piensan realizar algunas actividades con él es necesario programarlas, de tal manera que el trabajo realizado sea productivo y no frustrante a los participantes.

#### A MANERA DE CONCLUSIÓN

Si es verdad que no todo es dulzura y felicidad, también es verdad que este tipo de cursos potencia la capacidad para estar desarrollando nuevas habilidades, encontrando

<sup>7</sup> Vid., Marcelo, *op. cit.*, p. 216.

nuevos caminos para resolver problemas que nos ayudan a construir conocimientos y, a pesar de opiniones opuestas, considero que son muchas las bondades que ofrece este tipo de cursos por permitir espacios impredecibles, cubrir necesidades de tiempo para estar en un lugar fijo, además de favorecer el trabajo independiente de los alumnos, ya que les ayudan a desarrollar estrategias de aprendizaje acorde a sus necesidades de investigación y, por que no, a veces de comprensión. Y que si bien, las más de las veces no nos conocemos físicamente, sabemos que detrás de esta plataforma siempre hay alguien que puede ayudar a resolver problemas, porque detrás hay un grupo de expertos que favorecen esta nueva sociedad del conocimiento.

#### BIBLIOGRAFÍA

- CRUZ PIÑOL, Mar, *Enseñar español en la era de Internet. La www y la enseñanza de español como lengua extranjera*. Barcelona, Octaedro, 2002.
- DÍAZ-BARRIGA, F., y G. HERNANDEZ, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México, McGraw Hill, 2002.
- GARCÍA Aretio, L., *La educación a Distancia. De la Teoría a la Práctica*. Barcelona, Editorial Ariel Educación, 2001.
- GUTIÉRREZ, A., *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Madrid, Ediciones de la Torre, 1997.
- MARCELO, C., et al., *Learning Teleformación. Diseño, desarrollo y Evaluación de la Formación a través de Internet*. Barcelona, Gestión 2000.com, 2002.
- M. PALLOF, Rena y Keith PRATT, *Lessons From the Cyberspace. The realities of Online Teaching*. San Francisco, Jossey Bass, 2001.
- TABA, H., *Elaboración del currículum*. Buenos Aires, Editorial Troquel, 1974.