

Cómo citar la publicación:

García Aretio, L. (16/04/2020). Las actividades en formato digital, ¿e-actividades?. *Contextos universitarios mediados*. (ISSN: 2340-552X). Recuperado de <https://aretio.hypotheses.org/3661>.

## Las actividades en formato digital, ¿e-actividades?

Lorenzo García Aretio  
UNED

### ***¿Actividades o e-actividades?***

No tiene sentido alguno denominar a este tipo de tareas como **e-actividades** siempre que las mismas se llevan a cabo en sistemas de educación a distancia digitales. Sería lo mismo que denominar en estos entornos a los objetivos como *e-objetivos*, a los contenidos como *e-contenidos*, *e-metodología*, *e-evaluación...*, *¿e-learning?*. Pues claro, si nos encontramos en entornos virtuales, ya el diseño, la planificación, contaba con ello. Ya el desarrollo de la Unidad didáctica o lección se plasmaba en la red, con «e» de prefijo, ¿para qué denominar a las actividades como *e-actividades*? Y lo digo, porque existen contextos de educación a distancia en los que las nombran así.

Estará bien, será correcto, esta denominación de *e-actividades* en contextos de educación presencial, en los que podrán programarse actividades de corte presencial, y otras que, ahora sí, sean *e-actividades*. Pero en el ámbito que me voy moviendo en estas entradas, no me parece necesario realizar esta distinción. Más allá de que en los formatos digitales puedan/tengan que existir prácticas presenciales o algún trabajo en grupo, si se cuenta con sesiones presenciales de tutoría. Igualmente, podría ser correcto denominarlas así en los ambientes híbridos de *blended-learning* en los que convivirán los dos tipos de aprendizaje activo. Pero voy a lo nuestro.

Planteo las actividades como *ejercicios o supuestos prácticos que obligan a que el estudiante no se limite a memorizar y aplique constantemente los conocimientos convirtiéndolos en algo operativo y dinámico que ayude al logro de competencias* (García Aretio, 1994, 2001). Deberían ser la base, paradigma y motor del proceso educativo y de un **aprendizaje activo** y nunca meramente memorístico. Con las actividades se trata de construir nuevos conocimientos, reconducirlos, afianzar los ya adquiridos, experimentar, aplicar, resolver problemas, ubicar el aprendizaje en el centro del proceso. En definitiva, esta variable del currículo resulta

el vehículo ideal para transitar desde una educación [centrada en el docente o en los contenidos, o en las tecnologías](#), a otra más dinámica, flexible y activa, **centrada en el estudiante**, en lo que hace, en lo que aprende.

Una clase presencial, una clase virtual síncrona, en vivo, un webinar, un material escrito, un audio, un vídeo, por sí mismos, pueden provocar aprendizajes pero, probablemente, buena parte de esas competencias y saberes, serán aprendizajes poco duraderos y escasamente sólidos, tendentes a un olvido pasado un breve período de tiempo. Las actividades, precisamente, lo que provocan es el anclaje de esos aprendizajes de forma mucho más sólida y eficaz. También unas actividades de evaluación formativa bien diseñadas cumplen este objetivo.

Pero, es que simples actividades que supongan realizar determinados trabajos escritos, ya exigen *lecturas, procesamiento, interacción, reflexión y asimilación*. Cuando se escribe se puede mostrar lo que se aprende, a la vez que el mero hecho de escribir, puede suponer aprendizaje.

### ***Utilidad***

Antes de continuar, vuelvo a insistir en la necesidad de la concordancia y plena relación y alineación de las actividades con objetivos, contenidos, metodología y pruebas de evaluación de nuestro diseño.

Bien, ¿cómo a través de las actividades se puede construir, afianzar, consolidar, experimentar, aplicar, resolver...? Podrían resumirse las funciones y la utilidad de las actividades al considerar que a través de sus diferentes tipologías, se podría:

<b>ACTIVIDADES</b>	Relación	Repaso	Interdisciplinariedad
Aplicación	Síntesis	Análisis	Comparación
Interacción vertical y horizontal	Habilidades web	Creatividad	Motivación
Integración de recursos	Trabajo colaborativo	Disciplina	Indicadores evaluación

- *relacionar* de forma eficiente lo que se enseña con lo que se aprende, lo que supone ejercitar, afianzar, profundizar y consolidar lo aprendido;
- *repasar* los aspectos destacados de la Unidad, controlando el propio aprender y asimilando nuevas ideas integrándolas con lo ya aprendido;
- favorecer la clarificación y síntesis *interdisciplinar* en torno a los contenidos;
- *aplicar* los conocimientos a la realidad al generalizar y transferir procesos y aprendizajes a otras situaciones y contextos que ayudan a leer la realidad y entenderla en profundidad y críticamente;
- *sintetizar*, analizar o comparar los componentes de la Unidad;
- favorecer la *interacción* vertical y horizontal que potencia la conexión y vínculo con docentes, pares e institución;
- potenciar las *habilidades* de búsqueda, selección, almacenamiento, procesamiento de la información y estructuración de la misma;
- buscar creativamente *nuevas respuestas* interpretativas, que alimenten la autonomía del estudiante y animen el hábito de aprender a aprender;
- *motivar* el aprendizaje favoreciendo el refuerzo activo (*feed-back*);
- integrar *recursos* diferentes que pudieran ser precisos;
- promover el trabajo *colaborativo* y la interrelación en actividades no individuales;
- *disciplinar* al estudiante o grupo en cuanto a la relación trabajo-tiempo concedido;
- ofrecer indicadores de calidad para la *evaluación*, sea ésta formativa o sumativa;

Se sabe que los niveles de retención en nuestra mente desde lo que sólo se lee, sólo se escucha, sólo se ve, o se ve y se escucha, frente a lo que se hace, son bien conocidos. Nadie pone en duda que lo que se hace, lo que se procesa cognitivamente, lo que se resuelve, se activa, se aplica, etc., se retiene con mayor solidez que aquello que se adquiere o pretende adquirirse a través de la mera lectura, por ejemplo. Si esto es así, ¿se podrá dudar de la eficacia de las actividades como centro de los procesos educativos?

### ***El esfuerzo docente***

Ni que decir tiene que los equipos docentes deben «*gastar*» tiempo y energía, primero para diseñar adecuadamente la actividad y, en segundo lugar para motivar, para convencer a sus estudiantes de la utilidad de las actividades en general y de «ésta concreta» que se propone ahora, en particular. Como siempre, esa motivación inicial resulta esencial como eslabón para mantener al estudiante conectado, retenerlo y mantener su interés. Para ello resulta de vital importancia que:

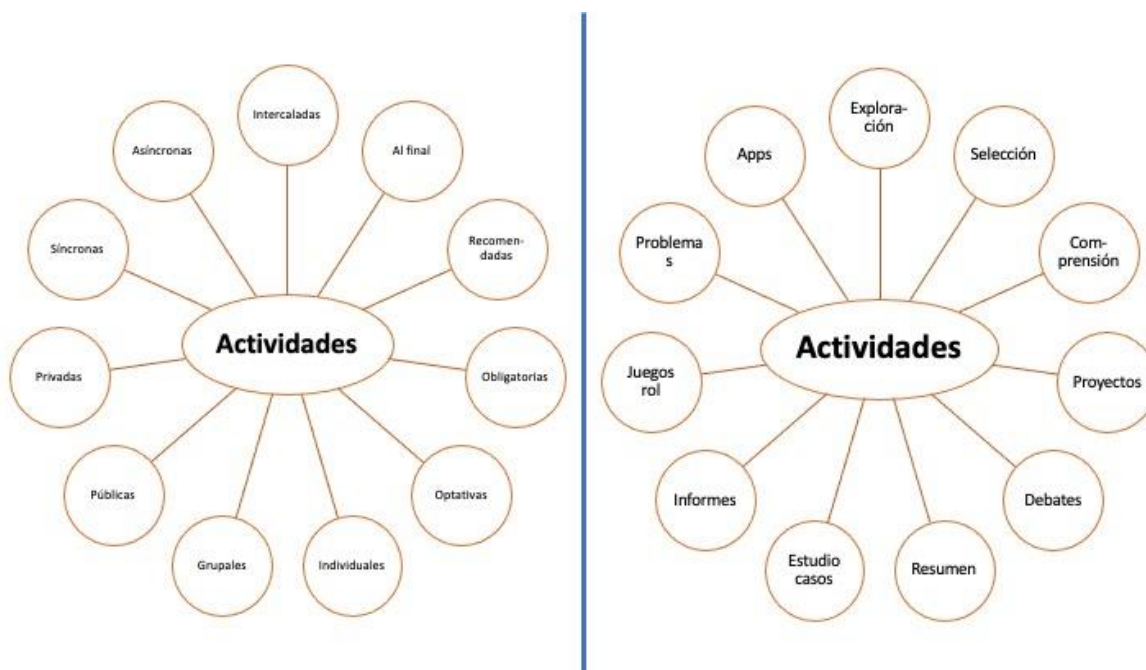
- Se  *motive* el por qué y para qué de la actividad.
- quede muy  *claro* lo que se está pidiendo, sea respuesta o solución única o libre y creativa. No puede haber equívocos en el planteamiento y menos en la interpretación.
- Se programe con efectos de  *evaluación* formativa o sumativa, como actividad obligatoria, recomendada u optativa.
- Que sean  *evidentes los criterios* de valoración, sean individuales o grupales, por dificultad, por tiempo y esfuerzo requerido. Recomendable integrar  *rúbricas* de evaluación.
- Se establecen claramente los tiempos o  *cronograma* de la actividad o de sus fases, si las hubiera.
- Se aclara y especifica el  *formato* exigido o recomendado para la presentación,
- Se considere cuidadosamente el  *tiempo* previsto para su resolución (lecturas, debates, elaboración, etc.) de acuerdo con los ECTS asignados a la asignatura.
- Que se ajuste al  *nivel* de lo ya aprendido y a la previsible experiencia previa de los estudiantes.

Las actividades, ejercicios, problemas o tareas, deben ir intercaladas dentro del desarrollo de la Unidad y/o en el lugar en que las ubiqué en esta [tabla](#). Las actividades intercaladas (o  *enlazadas*) dentro de la Unidad, necesariamente breves, suponen una autoevaluación constante del aprendizaje. Resultan interesantes las intercaladas que exigen del estudiante que genere análisis, conclusiones, gráficos, diagramas o mapas conceptuales de la estructura de lo estudiado.

Estos trabajos al ejercer la función de organizador del aprendizaje pueden solicitar del estudiante la relación -semejanzas o contrastes- entre lo nuevo y los conocimientos anteriores. Las actividades finales pueden y, en algunos casos, deben hacer referencia a más de una unidad o tema con el fin de obligar a la siempre necesaria interrelación de los contenidos.

### **Los tipos de actividades**

No dedicaré atención especial a la enumeración de ejemplos concretos de actividades que pueden plantearse porque, debo entender, que si estas entradas van dirigidas, especialmente, a docentes e instituciones educativas, ya deberían conocer la relevancia de esta variable curricular. Entiendo que en sus entornos presenciales previos, sus diseños y desarrollos habrán contemplado la realización de actividades por parte de sus estudiantes. En todo caso aportaré algunas sugerencias generales, que los propios docentes deberán adaptar y acomodar al caso concreto, nivel de estudios, índole de la asignatura o curso. Aquí un catálogo de sugerencias referido a las tipologías o variantes de actividades.



#### **a) Según la presentación.**

- *Intercaladas* en el desarrollo de la Unidad.
- *Al final de la Unidad*. Referidas a esta sola Unidad o integradoras de más unidades.
- *Recomendadas*. Cuestiones, ejercicios, problemas, casos, etc., justificando la utilidad de su realización pero que no computan en la calificación.

- *Obligatorias*. Que habrá de desarrollar el estudiante de forma necesaria. Se señalarán los plazos de realización y forma de entrega. Sobre algunas actividades, que son fundamentales para la superación del curso, convendría ofrecer algunos modelos resueltos o sugerencias para su realización.
- *Optativas*. Donde se da opción para elegir alguna(s) entre varias.
- *Actividades individuales o grupales*.
- *Públicas* (exigiendo o recomendando, por ejemplo, respuesta o comentario público en foros), o *privadas*, actividades marcadas y comunicadas sólo para determinados estudiantes o grupos.
- *Síncronas*. Generalmente a través de chat, webconferencia o audioconferencia (preguntas-respuestas, debates...), o *asíncronas*, a través de foros, wikis, blogs, entregas en un plazo...

b) Según objetivo o habilidad puestos en juego:

- de *exploración*, búsqueda de fuentes, recopilación de datos;
- de *selección* de lo relevante en la red;
- que muestren *comprensión* o capacidad de análisis, síntesis, comparación, valoración, de determinada información ofrecida;
- de grupo por *proyectos*;
- sustentadas en *debates* o discusión dirigida en foros, chat, webconferencia..., que supongan contraste de ideas, resumen de lo tratado, conclusiones, etc.;
- que supongan ejercicio de *resumen*, síntesis, esquema, mapa conceptual..., o fundamentación teórica;
- que exijan una *presentación* pública (weconferencia, ppt, póster, texto...) por parte del autor(es);
- que requieran *ejemplificar* casos reales adaptados a los contenidos estudiados;
- relacionadas con *proyectos*, *contratos* o con *estudio de casos*;
- que exijan elaboración de *informes*, *portfolios*, *diarios*, *incidentes críticos*;
- centradas en *juegos de rol* o ejercicios de simulación;
- enfocadas a la *resolución de problemas* (los problemas y ejercicios clásicos);
- que exijan utilización de determinadas aplicaciones y formatos: *blog*, *ppt*, *prezi*, *wiki*, *posters*, *vídeos*, *audios*, *reportajes con fotos*;
- en el caso de actividades *presenciales*: talleres, laboratorios, experimentos, prácticas, grupos (tutorías presenciales...).

Unas actividades concordantes, coherentes y bien alineadas con los objetivos marcados al inicio y con los contenidos ofrecidos, suponen el instrumento ideal para el logro de aprendizajes. Si esas actividades se valoran correctamente, se cuenta con indicadores adecuados para desarrollar una evaluación continua, global e integral del estudiante.

Sin embargo, no deberían olvidarse las tentaciones de plagio, copia-pegar de algunos estudiantes. He de prevenirse ese impulso descontrolado solicitando actividades que dificulten la copia literal. En definitiva, una buena actividad obligará a trabajar al estudiante, pero exigirá previamente un buen esfuerzo por parte del docente a la hora de proponerla y valorar qué proceso mental, qué tipo de aprendizajes, activará en el estudiante: mero recuerdo y repetición de lo memorizado (o copiado), comprensión, análisis, síntesis, aplicación, valoración, creación, etc. En fin, las actividades son clave en las nuevas formulaciones de las competencias en que tanto se esforzó el *Proceso de Bolonia (EEES)*.

## Referencias

- García Aretio, L. (1994). [\*Educación a distancia hoy\*](#). Madrid: UNED.
- García Aretio, L. (2001). [\*La educación a Distancia. De la teoría a la práctica\*](#). Ariel.
- García Aretio, L. (2009). [\*La Guía Didáctica\*](#). BENED.