



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

“CÓMO CONSEGUIR APRENDIZAJES RELEVANTES”

AUTORÍA LORENA POZA CABALLERO
TEMÁTICA ACTIVIDADES
ETAPA PRIMARIA

Resumen

Nuestros alumnos necesitan no tan solo quedarse con aprendizajes memorísticos y significativos, para desarrollarse como personas completas y formadas, sino que los aprendizajes adquiridos en la escuela deben traspasar la frontera de la misma y les deben ser útiles en su vida cotidiana.

Los docentes nos valemos de las actividades para conseguir que nuestros alumnos alcancen aprendizajes relevantes.

Palabras clave

Actividades de aprendizaje

El aprendizaje relevante requiere cuatro condiciones:

1. Intencionalidad del sujeto: querer aprender.
2. El contexto de aprendizaje (Bernstein).
3. Provoca conflicto cognitivo.
4. Que sea útil.

Se refiere a aquel tipo de aprendizaje significativo que, por su importancia y utilidad para el sujeto, provoca la reconstrucción de sus esquemas habituales de conocimiento



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

- El aprendizaje relevante trasciende esa yuxtaposición, provocando la reestructuración de los esquemas experienciales del discente, tanto por la potencia explicativa como por la utilidad vital de los contenidos aprendidos significativamente.

Estamos hablando de la ampliación 'reconstruida' de sus esquemas experienciales a partir de estrategias y contenidos elaborados, críticos y distanciados del localismo y limitaciones que pudieran derivarse de su contexto inmediato de desarrollo, que se ve así enriquecido de forma relevante.

La herramienta fundamental de todo docente para que el alumno desarrolle aprendizajes significativos y además relevantes son las actividades, por eso he visto adecuado hacer un recorrido por los distintos tipos de actividades, que nos van a ayudar a alcanzar este objetivo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Las actividades de aprendizaje son procesos organizados en los que actúan profesor y alumno y se realizan para que este último alcance los objetivos fijados. Tipos de actividades hay muchas, al igual que clasificaciones de las mismas. A continuación se van a analizar para que el opositor se familiarice con ellas:

A) Actividades de inicio. Algunos autores también las llaman "actividades de motivación", pero creo que la motivación tiene que estar presente en todas las actividades y momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con las actividades se pretende hacer una modificación de las ideas del alumno hacía unas nuevas (los contenidos de la unidad), por tanto, hay que partir de esas ideas previas y lo primero será indagar en ellas. Esto se consigue con las primeras actividades, las de inicio, que pretenden por un lado, orientar, motivar y crear el ambiente adecuado para iniciar el proceso de enseñanza, es decir situar al alumno ante la temática que se va a abordar, y por otro, conseguir que los alumnos expliciten y conozcan sus propias ideas y las de sus compañeros, lo que permite al profesor identificar los conocimientos previos. En definitiva, justificar por qué es necesario para la formación del alumno trabajar un contenido determinado, darle un sentido y reconocerle una utilidad. Estas actividades sirven de evaluación inicial.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

De forma general, algunas de esas actividades de iniciación son: lectura y comentario de textos y noticias de prensa, lectura de textos cuyo contenido está relacionado con los de la unidad para posterior comentario y debate en el aula, lluvia de ideas para conocer las ideas previas del alumnado

B) Actividades de desarrollo. Las siguientes actividades son las de desarrollo para la reestructuración y construcción de nuevos conocimientos. En esta fase los alumnos deberán ampliar su marco conceptual y reestructurarlo, de tal manera que se favorezca el rechazo de conocimientos iniciales erróneos o demasiado vagos y el posterior cambio de ideas ante la nueva información. La introducción de nuevas ideas no siempre implica que éstas sean aceptadas por los alumnos. Por ello, se llevan a cabo actividades para la aplicación de los nuevos conocimientos.

A continuación se recoge una enumeración de posibles actividades de desarrollo previstas: búsqueda de conceptos y normativa dentro y fuera del aula, aplicación de conceptos y procedimientos a situaciones y contextos, elaboración e interpretación de tablas y gráficos, conexión de conceptos y establecimiento de semejanzas y diferencias, análisis crítico de determinadas situaciones, formulación de hipótesis a partir del análisis de unos datos, realización de trabajos prácticos e investigaciones, manejo de bibliografía, elaboración de informes, visita-conferencia en el aula de un profesional del sector turístico, reproducción de videos, juegos de simulación y por último actividades en Internet (Web Quest, Hot Potatoes, Cazas del Tesoro, etc.).

C) Actividades de cierre. Las actividades de cierre persiguen la revisión del proceso seguido. Su finalidad es la de concienciar a los alumnos en sus progresos y en cómo éstos se han ido produciendo. Éstas le permitirán al profesor detectar faltas de aprendizaje, es decir, que los alumnos no hayan asimilado correctamente los contenidos, que se haya hecho de forma errónea o que sea necesario realizar actividades de refuerzo para aquellos alumnos que no han conseguido los aprendizajes previstos.

Algunas de esas actividades son: realización de cuadros conceptuales con los procesos seguidos en otras actividades, creación de esquemas de los contenidos de mayor relevancia de la unidad didáctica, relación de los contenidos de la unidad con los de otras unidades trabajadas anteriormente, síntesis de las ideas más generales de la unidad didáctica.

D) Actividades de refuerzo. Si con las actividades de cierre se han detectado esas faltas de aprendizaje, incluso si se detectaron en otro momento, el profesor utilizará las actividades de profundización y refuerzo para atender las diferentes demandas informativas y de conocimientos a lo largo del proceso de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

enseñanza-aprendizaje. Responden a las diferencias individuales de los alumnos. A medida que se vaya avanzando en las unidades y se vaya detectando esa falta en algunos alumnos, se les propondrán nuevas actividades variando la metodología utilizada.

E) Actividades de ampliación. Por último, con las actividades de ampliación, (además de poder utilizarse como actividades de cierre o de refuerzo), sirven para "saber más" y "saber mejor". Se suelen plantear al alumno de forma opcional, dándole la posibilidad de ampliar sus conocimientos si él lo desea. Éstas pueden ser similares a las utilizadas como actividades de desarrollo y cierre, lo que cambia es el modo en que son planteadas.

F) Actividades en Internet. Creo conveniente incluir las actividades realizadas en Internet, por la importancia que están adquiriendo día tras día.

A lo largo de la formación de un alumno, son muchas las ocasiones en las que éste tiene que buscar información para realizar las actividades planteadas por el profesor, para completar sus apuntes, para superar un examen, etc. Cada día encontramos mayor cantidad de información en Internet, útil para los anteriores cometidos, de manera que nuestro alumnado deberá dominar las estrategias de búsqueda de información en la red. Por tanto, el profesor debe enseñar al alumno a buscar información, pero es igualmente importante que le enseñe a evaluar la fiabilidad de esa información, pues es cierto que Internet contiene gran cantidad de datos, pero el modo en que los presenta no sigue un criterio definido y aceptado universalmente y lo que es aún peor, no todos esos datos son ciertos. De esta manera, se recomienda que se tengan previstas unas sesiones iniciales en que se enseñe al grupo a navegar por Internet, a buscar informaciones específicas, a sacar el mayor provecho de los buscadores, a enviar y recibir información a través del correo electrónico, etc. Todo ello beneficiará al alumno tanto en su ámbito académico, profesional como en el personal ya que nos encontramos inmersos en plena sociedad de la información y por tanto, nuestros alumnos no pueden quedar al margen de ello.

Además de enseñar a buscar esa información, algo básico desde el comienzo de curso, el profesor debe preparar algunas actividades que se desarrollarán en Internet. Algunas de éstas son las Web Quest, Hot Potatoes, Cazas del Tesoro, Web Question... En la web de Isabel Pérez, podemos encontrar definiciones y ejemplos de este tipo de actividades.

- Web Quest En dicha web se explica que este tipo de actividad fue desarrollada por Bernie Dodge en 1995 que la definió como "una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web". Siguiendo de nuevo a Dodge, Isabel Pérez



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

expone que la Web Quest "permite que el alumno elabore su propio conocimiento al tiempo que lleva a cabo la actividad. El alumno navega por la web con una tarea en mente. El objetivo es que emplee su tiempo de la forma más eficaz, usando y transformando la información y no buscándola". Isabel Pérez establece los siguientes elementos para toda Web Quest:

- a) **Introducción:** es una presentación de la actividad en la que se da a conocer el tema a tratar y se aporta alguna información al-respecto.
- b) **Tarea:** en este apartado se explicita el objetivo que se persigue con la realización de la actividad.
- c) **Proceso:** se recogen los pasos que se han de seguir para alcanzar el objetivo.
- d) **Recursos:** listado de enlaces con sitios webs que contienen la información necesaria para poder realizar la tarea.
- e) **Evaluación:** apartado en el que se explica al alumno cómo se va a evaluar el trabajo realizado.
- f) **Conclusión:** la autora lo define como el apartado por el que se recuerda lo que se ha aprendido y se anima al alumno a continuar con el aprendizaje.

- **Búsqueda del Tesoro.** Una Búsqueda del Tesoro, Caza del Tesoro o Treasure Hunt es un tipo de actividad didáctica muy popular entre los docentes que utilizan Internet en sus clases. Se dice que es una actividad de menor dimensión que la Web Quest. Consiste en una página web en la que aparece una relación de preguntas y una lista de direcciones de Internet en las que se podrán encontrar las respuestas a esas preguntas. Algunas Cazas del Tesoro incluyen una Gran Pregunta al final de las mismas, para la cual los alumnos han de integrar todo los conocimientos aprendidos con las anteriores preguntas. Este tipo de actividad es ideal para adquirir conocimientos de un tema determinado a la vez que se familiariza el alumno con las tecnologías de la información. Este tipo de actividad tiene la siguiente estructura:

- a) **Introducción:** breve presentación del tema que se tratará
- b) **Listado de preguntas:** conjunto de preguntas con distintos niveles de dificultad.
- c) **Gran Pregunta:** deberá ser contestada tras la reflexión de toda la información consultada para responder a las preguntas anteriores.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

d) Recursos: son las direcciones de los sitios webs en los que se encuentran las respuestas a las preguntas.

e) Evaluación: apartado en el que se explica al alumno cómo se va a evaluar la actividad desarrollada.

Una alternativa para estudiantes de niveles superiores es hacer que, en lugar de resolverlas, preparen ellos mismos sus propias "cazas del tesoro" adoptando el papel de profesores. Las cazas pueden prepararse en equipo y, posteriormente, cada grupo puede resolver la caza elaborada por otro equipo.

Además de realizar las dos actividades anteriores, hay múltiples opciones que podemos llevar a cabo con los alumnos en Internet: búsqueda de estadísticas relacionadas con el turismo, búsqueda de normativas y planes en vigor, análisis de las páginas de organismos de información turística como Turespaña o los pertenecientes a las diferentes Comunidades Autónomas (como es el caso de la web de Turismo Andaluz en Andalucía), visitas de páginas web de restaurantes, de empresas de alojamiento, de agencias de viajes, de destinos, etc ..

UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (T.I.C)

- PORTALES EDUCATIVOS:

Los portales educativos presentan información de forma organizada y tienen un buscador interno. Se originaron en el 90.

Existen dos modalidades:

- **horizontales:** portales masivos destinados a la mayoría de la audiencia, tales como MSN, YAHOO, etc.
- **verticales:** para determinado tipo de usuarios: música, deportes...

Ejemplos de portales educativos

- www.profes.net : lo que más han destacado los compañeros es que tiene un asesor legal para contestar a las preguntas más frecuentes, porque se nos pueden presentar casos en los que no sabemos cómo actuar. en nuestra labor como docente. También podemos encontrar foros, tertulias...
- www.soloprofes.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

- www.educar.org.
- www.maestroteca.com

Análisis de portales educativos

- PRIVADOS:
 1. Grupo Santillana: enlace a una webquest. Falta de recursos, ya que habla mucho de sus libros, pero a la hora de buscar recursos no se pueden utilizar o hay que modificarlos de alguna manera. No hay recursos para profesores.
 2. Educamadrid: completo y de fácil uso. En el apartado de experiencias los colegios cuentan sus experiencias y actividades.
 3. Ite (Instituto de Tecnología Educativa): página con muchos contenidos y tiene recursos para todos, incluido el profesorado.
 4. Relp: en tan sólo una web engloba todos los portales educativos de Sudamérica, y además España es miembro honorífico. En quiénes somos encontramos enlaces para todos los portales educativos.

Los portales educativos son difíciles de mantener. Los mejores son los que están hechos por el Ministerio.

Fomentan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La diferencia con las plataformas educativas es que éstas son para el uso de un grupo más reducido de personas, a diferencia de los portales que se utilizan para facilitar recursos, y muchísimas personas los pueden utilizar.

- PIZZARRA INTERACTIVA

La **Pizarra Interactiva**, también denominada **Pizarra Digital Interactiva (PDi)** consiste en un ordenador conectado a un video-proyector, que proyecta la imagen de la pantalla sobre una superficie, desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

Beneficios para los docentes

- Recurso flexible y adaptable a diferentes estrategias docentes:
 - El recurso se acomoda a diferentes modos de enseñanza, reforzándolas estrategias de enseñanza con la clase completa, pero sirviendo como adecuada combinación con el trabajo individual y grupal de los estudiantes.
 - La pizarra interactiva es un instrumento perfecto para el educador constructivista ya que es un dispositivo que favorece el pensamiento crítico de los alumnos. El uso creativo de la pizarra sólo está limitado por la imaginación del docente y de los alumnos.
 - La pizarra fomenta la flexibilidad y la espontaneidad de los docentes, ya que estos pueden realizar anotaciones directamente en los recursos web utilizando marcadores de diferentes colores.
 - La pizarra interactiva es un excelente recurso para su utilización en sistemas de videoconferencia, favoreciendo el aprendizaje colaborativo a través de herramientas de comunicación:
 - Posibilidad de acceso a una tecnología TIC atractiva y sencillo uso.
 - La pizarra interactiva es un recurso que despierta el interés de los profesores a utilizar nuevas estrategias pedagógicas y a utilizar más intensamente las TIC, animando al desarrollo profesional.
 - El docente se enfrenta a una tecnología sencilla, especialmente si se la compara con el hecho de utilizar ordenadores para toda la clase.

- Interés por la innovación y el desarrollo profesional:
 - La pizarra interactiva favorece del interés de los docentes por la innovación y al desarrollo profesional y hacia el cambio pedagógico que puede suponer la utilización de una tecnología que inicialmente encaja con los modelos tradicionales, y que resulta fácil al uso.
 - El profesor se puede concentrar más en observar a sus alumnos y atender sus preguntas (no está mirando la pantalla del ordenador)
 - Aumenta la motivación del profesor: dispone de más recursos, obtiene una respuesta positiva de los estudiantes...
 - El profesor puede preparar clases mucho más atractivas y documentadas. Los materiales que vaya creando los puede ir adaptando y reutilizar cada año.

- Ahorro de tiempo:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

- La pizarra ofrece al docente la posibilidad de grabación, impresión y reutilización de la clase reduciendo así el esfuerzo invertido y facilitando la revisión de lo impartido.
- Generalmente, el software asociado a la pizarra posibilita el acceso a gráficos, diagramas y plantillas, lo que permiten preparar las clases de forma más sencilla y eficiente, guardarlas y reutilizarlas.

Beneficios para los alumnos

- Aumento de la motivación y del aprendizaje:
 - Incremento de la motivación e interés de los alumnos gracias a la posibilidad de disfrutar de clases más llamativas llenas de color en las que se favorece el trabajo colaborativo, los debates y la presentación de trabajos de forma vistosa a sus compañeros, favoreciendo la auto confianza y el desarrollo de habilidades sociales.
 - La utilización de pizarras digitales facilita la comprensión, especialmente en el caso de conceptos complejos dada la potencia para reforzar las explicaciones utilizando vídeos, simulaciones e imágenes con las que es posible interactuar.
 - Los alumnos pueden repasar los conceptos dado que la clase o parte de las explicaciones han podido ser enviadas por correo a los alumnos por parte del docente.
- Acercamiento de las TIC a alumnos con discapacidad:
 - Los estudiantes con dificultades visuales se beneficiarán de la posibilidad del aumento del tamaño de los textos e imágenes, así como de las posibilidades de manipular objetos y símbolos.
 - Los alumnos con problemas de audición se verán favorecidos gracias a la posibilidad de utilización de presentaciones visuales o del uso del lenguaje de signos de forma simultánea.
 - Los estudiantes con problemas kinestésicos ejercicios que implican el contacto con las pizarras interactivas.
 - Los estudiantes con otros tipos de necesidades educativas especiales, tales como alumnos con problemas severos de comportamiento y de atención, se verán favorecidos por disponer de una superficie interactiva de gran tamaño sensible a un lápiz electrónico o incluso al dedo(en el caso de la pizarra táctil).

- WIKIS:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

Un wiki es una herramienta de la Web 2.0. Esta herramienta es un sitio web el cual se va construyendo de una manera colaborativa ya que puede ser editado por varios usuarios. Los participantes de la wiki pueden así crear, modificar, borrar el contenido de la página correspondiente, de una forma fácil, interactiva y rápida. Cuando alguien edita una página wiki, sus cambios aparecen inmediatamente en la web, sin pasar por ningún tipo de revisión previa. Permite trabajar colaborativamente en equipo, distribuyendo tareas o temáticas de investigación.

- BLOG:

Diario online donde el autor o autores pueden escribir “posts” o artículos. La temática es irrelevante, habrá blogs generalistas, blogs de economía, informática, etc... Por otro lado, habitualmente en cada “post” o artículo el lector puede dejar un comentario, aunque no es condición indispensable para que el sitio sea catalogado de Blog.

- PODCAST:

Un podcast es un archivo de audio gratuito, que puedes descargar y oír en tu ordenador o en un reproductor MP3, como un iPod. Los archivos se distribuyen mediante un archivo rss, por lo que permite suscribirse y utilizar un programa para descargarlo y escucharlo cuando el usuario quiera.

- NANOBLOGGING:

Es un servicio que permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves (alrededor de 140 caracteres), generalmente de sólo texto. Las opciones para el envío de los mensajes varían desde sitios web, a través de SMS, mensajería instantánea o aplicaciones ad hoc.

Estas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros usuarios que han elegido la opción de recibirlas. El usuario origen puede restringir el envío de estos mensajes sólo a miembros de su círculo de amigos, o permitir su acceso a todos los usuarios, que es la opción por defecto.

Los principales servicios son Twitter, Identi.ca, Jaiku, Tumblr, Pownce, Khaces y Xmensaje.

BIBLIOGRAFÍA



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 36 –
NOVIEMBRE DE 2008

- Hernández Abena, L. M. (2001): *Actividades, recursos y técnicas para el diseño de unidades de enseñanza*. ANPE, Murcia.
- Zabala, A. (1995): *La práctica educativa: cómo enseñar*. Graó, Barcelona.
- Gimeno Sacristán, J: “*Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo*”.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Lorena Poza Caballero
- Centro, localidad, provincia: Alhaurín de la Torre
- E-mail: Málaga