Implementación de Actividades de Aprendizaje en Cursos Virtuales



**Por: Margarita Zambrano.**

**Ingeniera en Sistemas, Máster en Sistemas Informáticos Educativos**



**La incorporación de las actividades de aprendizaje dentro de los cursos de virtuales permitirá no solo formar personas con conocimientos relevantes y actualizados sino también el desarrollo de sus habilidades, actitudes y valores.**

Cuando incorporamos actividades de aprendizaje dentro de los cursos virtuales no solo estamos formando personas con conocimientos relevantes y actualizados sino también el desarrollo de sus habilidades, actitudes y valores. Habilidades como: aprender por cuenta propia, análisis y síntesis, pensamiento crítico, creatividad, innovación, identificación y resolución de problemas, desarrollo de su capacidad de trabajo, comunicación, uso de la información y trabajo en equipo. Actitudes y valores como: honestidad, responsabilidad, liderazgo, espíritu de colaboración, respeto, innovación, espíritu de superación, espíritu emprendedor.

Las actividades de aprendizaje permiten que los estudiantes permanezcan activos, elevan el aprendizaje de una lectura pasiva a una observación activa seleccionando y creando conocimiento. Con un buen diseño de estas actividades de aprendizaje los cursos virtuales son divertidos, eficientes y altamente efectivos.

La gente puede aprender más rápido y desarrollar actitudes positivas cuando el aprendizaje es interactivo. El adagio “La práctica hace al maestro” tiene realmente su fundamento debido a varios estudios realizados sobre el aprendizaje. En general la gente aprende más efectivamente y eficientemente cuando deciden cuanto practicar, especialmente los aprendices con alta capacidad intelectual.

Las actividades de aprendizaje son acciones coordinadas que ejercitan habilidades intelectuales básicas, procesos y análisis de técnicas. Pero la mera acción no es una actividad de aprendizaje. La gente aprende poco haciendo clic con el ratón o chateando acerca de sus vacaciones y posibles planes. *La gente aprende considerando, buscando, analizando, evaluando, organizando, sintetizando, discutiendo, probando y decidiendo y aplicando ideas.* Las actividades pueden usar el ratón y las sesiones del chat, pero la meta en realidad es provocar actividades mentales que lideren el aprendizaje.

La mayoría de las actividades de aprendizaje involucran tres fases las cuales pueden involucrar acciones de aprendizaje. Las actividades de aprendizaje pueden ser usadas para enseñar, ejercitar y probar conocimientos, habilidades y opiniones. Estas actividades satisfacen sobre todo a aquellas personas que prefieren aprender haciendo y descubriendo por sí solas que aquellas que prefieren que todo se les diga. Las actividades de aprendizaje constituyen un método efectivo para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Algunas de las actividades de aprendizaje requieren la conformación de grupos de trabajo, otras requieren solo de un estudiante y un instructor para proporcionar retroalimentación, otras usan solo la computadora para proporcionar retroalimentación, etc.



**Figura 1.1. Fases de las Actividades de Aprendizaje.**

Las actividades de aprendizaje que se pueden aplicar en los cursos son: webcasts, presentaciones, drill and practice, exploradores, guías de investigación, guías de análisis, trabajo en equipo, brainstorming, casos de estudio, escenarios, grupos de crítica, laboratorios virtuales, talleres y juegos instruccionales.

**Bibliografía y Web grafía**

Horton William. Designing Web-Based training: How to teach anyone anything anywhere anytime. John Wiley & Sons, 2004.

Estándares para Formación Educativa, [http://www.edustance.com](http://www.aicc.org)., último acceso: 18 de Diciembre del 2008.

Don Scott, Cateherine Cramton, Internet Based Collaborative Learning, <http://www.ausweb.scu.edu.au/proceedings/donscott/index.html>, último acceso: 18 de Septiembre del 2008.