

## Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales<sup>1,2</sup>

De los cuarenta y cuatro tipos de actividades de aprendizaje en el área de estudios sociales que han sido identificados hasta la fecha, diecisiete se enfocan en ayudar a los estudiantes a construir su conocimiento del contenido, conceptos y procesos de las ciencias sociales. Veintisiete brindan a los estudiantes la oportunidad de expresar su comprensión en una variedad de formas. Seis de estos tipos de actividades de expresión del conocimiento enfatizan el aprendizaje *convergente* y 21 de ellos ofrecen a los estudiantes oportunidades de expresar su comprensión de forma *divergente*. Los tres grupos de tipos de actividades (construcción del conocimiento, expresión convergente del conocimiento y expresión divergente del conocimiento) se presentan en las tablas que presentamos a continuación, incluyendo tecnologías compatibles que pueden ser usadas para apoyar cada tipo de actividad de aprendizaje. Los títulos de software y los sitios web específicos incluidos en la columna de “Posibles tecnologías” se proponen de manera ilustrativa y no son necesariamente avalados por los autores de la taxonomía.

### Tipos de actividades de construcción del conocimiento

Como muestra la siguiente tabla de tipos de actividades, los docentes disponen de una variedad de opciones disponibles para asistir a los alumnos en la construcción del contenido de los estudios sociales y en el procesamiento de conocimientos.

**Tabla 1:** Tipos de actividades de construcción del conocimiento

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles tecnologías
Leer un texto	Los estudiantes extraen información de libros de texto, documentos históricos, datos de censos, etc., tanto impresos como en formato digital.	Archivos digitales, sitios web, libros electrónicos, audiolibros
Leer mapas, gráficos y tablas	Los estudiantes extraen y/o sintetizan información de mapas, gráficos y/o tablas.	Suplementos de libros de texto, conjuntos de datos basados en la web (por ejemplo, CIA World Factbook)
Observar una presentación	Los estudiantes obtienen información de los docentes, disertantes invitados y pares; en forma sincrónica/asincrónica, oral o multimedial.	Software para presentaciones multimedia, videoconferencias, software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie), software para

<sup>1</sup> Cita sugerida (formato APA, 6ª. ed.):

Hofer, M., & Harris, J. (2011, February). *Social studies learning activity types*. Recuperado del wiki de Tipos de actividades de aprendizaje de la Facultad de Educación del College of William and Mary: <http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/SocialStudiesLearningATs-Feb2011.pdf>

<sup>2</sup> “Social Studies Learning Activity Types” de Mark Hofer y Judi Harris bajo licencia [Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 United States License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/). Basado en un trabajo de [activitytypes.wmwikis.net](http://activitytypes.wmwikis.net). Las traducciones al español de las Taxonomías de los Tipos de Actividades de Aprendizaje fueron realizadas por Marta Libedinsky, Micaela Manso y Paula Pérez de Fundación Evolución, con el generoso apoyo de [Fundación Telefónica](http://www.fundaciontelefonica.com).

		mapas conceptuales
Observar imágenes	Los estudiantes examinan imágenes tanto estáticas como dinámicas (video, animaciones); en formato impreso o digital.	Software para presentaciones multimedia, procesador de texto, software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie), sitios de intercambio de imágenes (por ejemplo, Flickr.com)
Escuchar audio	Los estudiantes escuchan grabaciones de audio de discursos, música, programas de radio, historias orales y conferencias; en formato digital o no digital.	Archivos de audio digital, podcasts de discursos históricos, audiolibros
Tomar notas	Los estudiantes registran información de una clase, presentación , y/o trabajo grupal.	Procesador de texto, wiki, software para mapas conceptuales
Dialogar	En pequeños o grandes grupos, los estudiantes participan en diálogos con sus pares; sincrónicos/asincrónicos, estructurados o no estructurados.	Foros de discusión, discusiones en wikis y blogs
Debatir	Los estudiantes discuten puntos de vista contrapuestos; formal/informal; estructurado/no estructurado; sincrónico/asincrónico.	Foros de discusión, discusiones o comentarios en blogs y wikis
Realizar una salida de campo	Los estudiantes viajan a sitios físicos o virtuales de forma sincrónica o asincrónica.	Salidas de campo virtuales, software para la creación de presentaciones y video y/o Google Earth para desarrollar sus propios tours virtuales
Ordenar información	Los estudiantes ordenan información, datos y/o documentos en forma cronológica.	Software para la creación de líneas de tiempo, software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie)
Considerar la evidencia	Los estudiantes exploran una variedad de tipos de evidencias (por ejemplo, documentos históricos, fotografías, datos) relacionados con un tema o pregunta.	Archivos digitales, grupos de datos existentes (por ejemplo, datos de censos de los EE.UU.), Investigación de la escena histórica (HSI, por su sigla en inglés)
Comparar/Contrastar	Los estudiantes consultan información para comprender las diversas características, evidencias y/o perspectivas sobre un tema.	Software para mapas conceptuales, procesador de texto, hoja de cálculo, archivos digitales
Simulación	Los estudiantes participan de experiencias basadas en textos escritos o en fuentes digitales alrededor de un tema de contenido	Simuladores específicos (por ejemplo, Fantasy Congress, Stock Market Game)

	que reproducen la complejidad del mundo real.	
Realizar una entrevista	En forma presencial, vía audio/videoconferencia, o vía email los estudiantes interrogan a alguien sobre un tema determinado; puede ser grabado en formato digital y compartido.	Software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie), grabador de audio, cámara digital
Investigar	Los estudiantes reúnen, analizan, y sintetizan información usando fuentes impresas y/o digitales.	Archivos digitales, procesador de texto, software para mapas conceptuales para estructurar la información
Indagación basada en artefactos	Los estudiantes exploran un tema usando artefactos físicos o virtuales, incluyendo datos, textos, imágenes, etc.	Archivos digitales
Indagación basada en datos	Usando datos generados por ellos mismos o impresos y datos digitales disponibles en línea, los estudiantes buscan líneas de investigación originales.	Archivos digitales, grupos de datos existentes (por ejemplo, C.I.A. World Factbook, datos de censos, Thomas), datos reunidos por los estudiantes, hoja de cálculo

### ***Tipos de actividades de expresión del conocimiento***

Los docentes pueden determinar lo que los alumnos han aprendido revisando sus “desempeños de comprensión” (Wiske, 1998) – expresiones de los conocimientos de los estudiantes en relación con las metas de aprendizaje propuestas. Las oportunidades para que los estudiantes expresen su conocimiento pueden ser incorporadas a lo largo de una unidad didáctica (como parte de la evaluación formativa) o al finalizar la unidad (como evaluación sumativa). En ocasiones, los docentes de Ciencias Sociales estiman apropiado que todos los alumnos logren un mismo nivel de comprensión sobre un tema. Este tipo de comprensión se expresa al abordar *actividades de expresión convergente de conocimientos*, como se detalla en la tabla que sigue.

**Tabla 2:** Tipos de actividades de expresión convergente de conocimientos

<b>Tipo de actividad</b>	<b>Breve descripción</b>	<b>Posibles tecnologías</b>
Responder preguntas	Los estudiantes responden preguntas usando cuestionarios tradicionales u hojas de trabajo, o a través de un foro de discusión electrónico, email o chat.	Procesador de texto, software para mapas conceptuales, foros de discusión, sistemas de respuesta de los estudiantes (SRS, por su sigla en inglés)
Crear una línea de tiempo	Los estudiantes organizan hechos en una línea de tiempo impresa o electrónica, o a través de una página web o presentación	Software para la creación de líneas de tiempo, software para la creación de

	multimedial.	presentaciones multimedia, software para mapas conceptuales, procesador de texto
Crear un mapa	Los estudiantes etiquetan mapas existentes o producen sus propios mapas; material impreso o digital.	Escáner, mapas mudos disponibles en línea, Google Earth, software para la creación de presentaciones multimedia
Completar gráficos/tablas	Los estudiantes completan gráficos y tablas creados por los docentes o elaboran sus propios cuadros y tablas de forma tradicional o usando herramientas digitales.	Procesador de texto, software para mapas conceptuales
Resolver una actividad de revisión	Los estudiantes participan en actividades en donde se formulan preguntas y respuestas para revisar los contenidos; en un formato que puede ir desde el de juegos impresos al de los juegos de televisión, utilizando herramientas de presentación multimedia.	Sistemas de respuesta de los estudiantes (SRS), juegos interactivos de revisión en pizarra digital (por ejemplo, Jeopardy), herramientas de encuestas en línea
Realizar un cuestionario/prueba	Los estudiantes demuestran sus conocimientos a través de evaluaciones en formato tradicional impreso o en pruebas generadas y calificadas por computadora.	Cuestionarios en línea

Mientras que en muchos casos los docentes pueden pretender que sus estudiantes expresen similares niveles de comprensión respecto del contenido del curso, otras veces pueden alentarlos a desarrollar y expresar sus propias comprensiones de un tema determinado. Los siguientes 21 *tipos de actividades de expresión divergente de conocimientos* brindan a los estudiantes oportunidades de que cada uno comparta su comprensión propia y original de un tema o concepto. Están subdivididos en actividades de aprendizaje escritas, visuales, conceptuales, orientadas a productos y participativas.

**Tabla 3:** Tipos de actividades escritas de expresión divergente de conocimientos

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles tecnologías
Escribir un ensayo	Los alumnos componen una respuesta estructurada escrita según una consigna dada; en lápiz y papel o con procesador de texto, basada en texto o multimedial.	Word, software para mapas conceptuales, wiki (para rastrear las contribuciones de múltiples autores)
Escribir un informe	Los estudiantes redactan un informe sobre un tema en forma tradicional o más creativa usando texto o elementos multimedia.	Procesador de texto, software para la creación de presentaciones multimedia, software para crear sitios web, wikis
Generar una narración	Usando documentos históricos e información de fuentes secundarias, los estudiantes desarrollan su propio relato del	Procesador de texto, wiki o procesador de texto colaborativo (para rastrear

	pasado.	las contribuciones de múltiples autores), blog
Crear un poema	Los alumnos crean poesía, con lápiz y papel o procesador de texto, basada en textos o multimedia.	Software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie), software para la creación de presentaciones multimedia
Escribir un diario	Los estudiantes escriben como testigos directos de un hecho del pasado, con papel y lápiz o en formato digital.	Blog, procesador de texto

**Tabla 4:** Tipos de actividades de expresión visual divergente de conocimientos

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles tecnologías
Crear un mapa ilustrado	Los estudiantes usan fotos, símbolos y/o gráficos para señalar elementos clave y crear un mapa ilustrado.	Mapas mudos disponibles en línea, Google Earth, software para la creación de presentaciones multimedia, escáner
Crear una pintura/mural	Los alumnos crean una imagen o mural físico o virtual.	Software de dibujo, escáner
Dibujar una historieta	Los alumnos crean un dibujo o caricatura usando lápiz y papel o en formato digital.	Software para la creación de historietas, software de dibujo, escáner

**Tabla 5:** Tipos de actividades de expresión divergente de conocimientos conceptuales

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles tecnologías
Desarrollar una red conceptual	Empleando redes creadas por el docente o los estudiantes, estos organizan la información de manera visual/espacial, escrita o en formato digital.	Software para mapas conceptuales, software para la creación de presentaciones multimedia, procesador de texto
Formular preguntas	Los estudiantes desarrollan preguntas relacionadas con material/conceptos de la asignatura.	Procesador de texto, wiki
Elaborar una metáfora	Los estudiantes desarrollan una representación metafórica de un tema o idea de la asignatura.	Procesador de texto, software para mapas conceptuales, software de dibujo

**Tabla 6:** Tipos de actividades de expresión divergente de conocimientos orientadas a la elaboración de productos

<b>Tipo de actividad</b>	<b>Breve descripción</b>	<b>Posibles tecnologías</b>
Producir un artefacto	Los estudiantes crean un artefacto 3D o virtual.	Herramientas de edición de imagen, software de dibujo
Construir un modelo	Los alumnos desarrollan un modelo mental escrito o digital, referido a un concepto o proceso tratado en la asignatura.	Software para mapas conceptuales, software para la creación de presentaciones multimedia, hoja de cálculo
Diseñar una exhibición	Los estudiantes sintetizan elementos clave de un tema en una exhibición física o virtual.	Wikis, software para la creación de presentaciones multimedia, software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie)
Crear un periódico o revista de noticias	Los estudiantes sintetizan información de la asignatura en forma de un periódico, impreso o electrónico.	Procesador de texto, wiki, editor de páginas web
Crear un juego	Los estudiantes desarrollan un juego (en papel o en forma digital) para ayudar a sus pares a aprender contenidos.	Puzzlemaker, software interactivo para la creación de presentaciones multimedia, herramientas de tratamiento de imágenes, editor de páginas web
Crear una película	Utilizando una combinación de imágenes fijas, video, música y narración, los estudiantes producen sus propias películas.	Software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie), cámara digital de video

**Tabla 7:** Tipos de actividades participativas de expresión divergente de conocimientos

<b>Tipo de actividad</b>	<b>Breve descripción</b>	<b>Posibles tecnologías</b>
Presentar	Los estudiantes comparten lo que han comprendido con otros, en forma oral o multimedia, sincrónica o asincrónicamente.	Software para la creación de presentaciones multimedia, software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie), cámara digital de video
Dramatizar	Los estudiantes representan un personaje ficticio o real o un rol para experimentar con un concepto o hecho, en vivo, grabado en video o en audio.	Software para la creación de video (Movie Maker, iMovie), cámara digital de video
Interpretar	Los alumnos realizan una interpretación en vivo o grabada (oral, musical, dramática, etc.).	Software para la creación de video (por ejemplo, Movie Maker, iMovie), cámara digital de video
Participar en una acción cívica	Los estudiantes escriben a representantes del gobierno o participan de alguna otra experiencia de acción cívica.	Blog, email, videoconferencia, ThinkQuest