

19/01/2023

¿Pueden aprender los alumnos creando materiales didácticos para otras personas?



Una revisión de estudios hecha por investigadores del Departamento de Psicología Básica, Evolutiva y de la Educación de la UAB indica que la creación de materiales didácticos por parte de los alumnos es beneficiosa para su aprendizaje en cualquier etapa educativa. Aun así, hay que tener en cuenta factores que condicionan estos beneficios.

Istock/CrispyPork

En las escuelas, institutos y universidades, cada vez más pedimos a los alumnos que generen productos, siendo uno de ellos los materiales didácticos, es decir, recursos que otras personas pueden usar para aprender.

Hay muchos tipos de materiales didácticos que pueden crear los estudiantes. Los podemos agrupar: materiales audio/visuales, preguntas, textos y juegos educativos (Ribosa & Duran, 2022b). Materiales audio/visuales, como vídeos, animaciones, fotografías, pósteres, diapositivas, cómics o podcasts. Preguntas de opción múltiple, de verdadero o falso o de respuesta corta, que pueden incluir *feedback* para quien las responderá. Textos, en forma de wikis, blogs, libros electrónicos o revistas. O juegos educativos, ya sean juegos de mesa, rompecabezas, juegos de preguntas, videojuegos, juegos de PowerPoint, simulaciones o mundos virtuales.

Estas prácticas tienen un valor social y comunitario importante, porque contribuyen a la democratización del conocimiento, en una sociedad donde tenemos que ser capaces de aprender los unos de los otros —y, por tanto, de enseñarnos los unos a los otros (Duran, 2016). No obstante, hace falta comprobar si los estudiantes que crean materiales didácticos aprenden mejor el contenido —es decir, aprenden enseñando.

Esto es lo que ha hecho una revisión de estudios publicada recientemente (Ribosa & Duran, 2022a). Los resultados dicen que sí: crear materiales didácticos es beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes. Aun así, en el campo práctico hay dos factores importantes que condicionan los beneficios de este tipo de intervenciones educativas.

El primero es el formato del producto. Parece que crear materiales visuales y audiovisuales es más beneficioso que crear materiales textuales. Aun así, sabemos que hay maneras de mejorar la efectividad de las intervenciones en que los alumnos crean textos o preguntas, como el hecho de generar *feedback* o la evaluación entre iguales.

El segundo es el acceso a la fuente de información original cuando se crea el material didáctico. Normalmente hay dos fases en el proceso de creación de un material didáctico: la preparación del contenido —cuando se lee la fuente de información y se toman notas— y la fase de creación del material. En los contextos reales estas fases suelen mezclarse. Parece que tener acceso a la fuente de información cuando se crea el material didáctico puede limitar el potencial de aprendizaje, probablemente porque puede hacer que los alumnos tiendan a leer el texto original sin evocar ni elaborar la información. Otros estudios muestran que las características de estas fuentes de información también condicionan los resultados del aprendizaje (Lachner et al., 2022).

El efecto de crear materiales didácticos no varía entre etapas educativas ni áreas de conocimiento, hecho que nos anima a usar esta práctica en cualquier asignatura, en escuelas, institutos y universidades.

Jesús Ribosa, David Duran

Departamento de Psicología Básica, Evolutiva y de la Educación
Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)
jesus.ribosa@uab.cat, david.duran@uab.cat

Referencias

Ribosa, J., & Duran, D. (2022a). **Do students learn what they teach when generating teaching materials for others? A meta-analysis through the lens of learning by teaching.** *Educational Research Review*, 37, 100475.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100475>

Duran, D. (2016). **Aprensenyar: Evidències i implicacions educatives d'aprendre ensenyant.** Horsori.

Lachner, A., Hoogerheide, V., van Gog, T., & Renkl, A. (2021). **Learning-by-teaching without audience presence or interaction: When and why does it work?** *Educational Psychology Review*, 34, 575–607. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09643-4>

Ribosa, J., & Duran, D. (2022b). **Student-generated teaching materials: A scoping review mapping the research field.** *Education in the Knowledge Society*, 23, 27443.
<https://doi.org/10.14201/eks.27443>

[View low-bandwidth version](#)

