

# El Modelo de los ocho Eventos de Aprendizaje (HLM): Estrategia Para la Formación Profesional y el Mejoramiento de los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje

## Models Of The 8 Learning Events (HLM): Strategy For Vocational Training And Improving The Process Of Teaching - Learning

**Nancy Rosa Roys Romero**

*Maestrante en E-learning, Universidad Autónoma de Bucaramanga en convenio con UOC  
Docente Ocasional – Universidad de La Guajira  
COLOMBIA, Riohacha – La Guajira  
nrosaroys@uniguajira.edu.co*

**Para citar este artículo:** Roys, N. (2015). El Modelo de los ocho Eventos de Aprendizaje (8lem): Estrategia Para la Formación Profesional y el Mejoramiento de los Procesos de Enseñanza - Aprendizaje Escenarios, 13(1), pp.110 - 117  
DOI: <http://dx.doi.org/10.15665/esc.v13i1.556>

*Recibido: Febrero 26 de 2014*

*Aceptado: Marzo 26 de 2015*

### RESUMEN

Se presenta una propuesta, analizada sobre una experiencia basada en el Modelo Híbrido de Aprendizaje (HLM), ocho eventos de aprendizaje, aplicado a un curso sobre Etnoeducación y Didáctica en el programa de Licenciatura en Etnoeducación, se trata de un modelo multidimensional desarrollado por la Universidad de Usler y que combina diversas situaciones de aprendizaje representadas en ocho eventos diferentes, utilizando unas tarjetas visuales - Flash Card a través de una serie de verbos para crear un formato - Mapping Grid y que propician el mejoramiento de las prácticas en la E/A. Esta propuesta aporta al perfil de profesionales competentes, para ello se necesitan de estrategias que permitan generar procesos de enseñanza y aprendizajes innovadores y que brinden resultados observables y medibles en beneficio de los estudiantes. Todo implica procesos educativos a través de una planificación de acciones formativas innovadoras que conlleven a un conocimiento conceptual y práctico, y que con ayuda de la incorporación de las TIC generen un cambio en los modelos tradicionales aplicados en el aula. Lo anterior da origen a nuevas opciones en las prácticas y en los métodos de enseñanza y aprendizaje.

**Palabras Claves:** Eventos de aprendizaje, Modelo Híbrido. E/A, E-learning.

### Abstract

Nowadays competent professionals are required, and this requires strategies that generate innovative teaching and learning and to provide observable and measurable results for the benefit of students. Educational processes should be carried out through a planning of innovative training actions that lead to a conceptual and practical knowledge, and with the help of the incorporation of ICT generate a change in the traditional models applied in the classroom and give a start to new options in the practices and methods of teaching and learning. This paper presents a proposal for an experience based on the Hybrid Learning Model (HLM) 8 learning events, applied to a course on Ethnic Education and Didactics in the Bachelor program of Ethnic Education, this is a multidimensional model developed by the University of Usler and combining various learning situations represented in 8 different events, using a visual cards - Flash Card through a series of verbs to create a format - Mapping Grid and favoring the improvement of practices in the E / A.

**Keywords:** 8LEM, Learning Events, Hybrid Model. E / A, E-learning.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad los procesos de enseñanza – aprendizaje se encuentran inmerso en una constante actualización y que gracias a la innovación tecnológica se puede estar a la vanguardia en la aplicación de estrategias que mejoren los procesos que se llevan a cabo en el aula tradicional o virtual. Este proyecto surge como parte de una experiencia llevada a cabo en el aula de clases, donde se presenta una propuesta formativa con ayuda de la tecnología que consiste en implementar del modelo híbrido – 8 eventos de aprendizaje y formar estudiantes competentes a nivel profesional y a la vez de mejorar los procesos de E/A.

Para llevar a cabo esta propuesta se tuvo en cuenta el funcionamiento del Modelo Híbrido- 8 Eventos de Aprendizaje, modelo genérico que está basado en un tipo de taxonomía simplificada enfocada a profesionales que describe distintas situaciones de aprendizaje en donde los estudiantes aprenden a través de una serie de verbos (30) creados por Sue Bennett para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje.

Se planteó el objetivo general de aplicar el 8LEM en el aula de clases como estrategia para la formación profesional y el mejoramiento de los procesos de E/A en los estudiantes del Programa de Licenciatura en Etnoeducación de la Universidad de La Guajira.

Lo cual se desglosó en propósitos como: Explicar a los estudiantes el manejo general del modelo y su aplicación; además identificar los verbos por eventos y roles Utilizar el modelo de los 8 eventos de aprendizaje como una estrategia de formación profesional que preparar el estudiante para adquirir habilidades y desarrollar competencias. Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes a partir de la utilización de los eventos de aprendizaje con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través de una serie de verbos.

### Aproximación Conceptual del Modelo Híbrido de Aprendizaje (HLM)

Según CETL(NI): Institucional E-Learning Services, el modelo híbrido permite articular las interacciones y actividades de los docentes y estudiantes utilizando conceptos y lenguaje claro que permita describir las actividades a través de unos

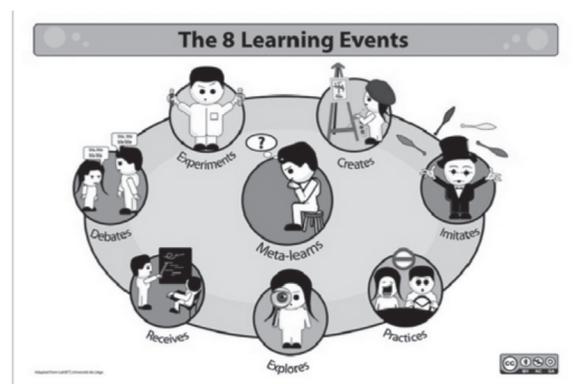
roles definidos en cada etapa.

Modelo desarrollado por Leclerq y Poumay está condicionado al paradigma constructivismo – social que parte de que un estudiante aprende con base a formas de aprendizaje ubicadas en escenarios o contextos de aprendizaje, que permite planificar las buenas prácticas en la enseñanza – aprendizaje. Propuso un modelo teórico basado en 8 eventos de aprendizaje, que describen la diversidad de experiencias en el proceso de enseñanza – aprendizaje, y a su vez promueve el aprendizaje significativo a través de la adquisición de conocimiento, lo cual permite mejorar los procesos.

Es un método transparente que se centra en los procesos de enseñanza – aprendizaje en lugar del contenido real que se enseña y su potencial radica en la descomposición de actividades complejas a través de un formato – Mapping Grid reutilizable que describan la aplicación y evaluación del proceso a través de los eventos plasmados en las tarjetas visuales- Flash Cards.

La parte central del modelo comprende el concepto de Evento de Enseñanza/Aprendizaje, que se defina como la descripción conjunta de las actividades del estudiante y del docente para complementar un proceso de enseñanza. Los 8LEM fueron creados para centrar las actividades de los estudiantes y permitir obtener el máximo beneficio en el desarrollo de las temáticas plasmadas en el plan de estudio o programa a realizar. Los eventos de aprendizaje y sus respectivas descripciones se observarán a continuación:

**Figura 1.** Los eventos de Aprendizaje



Fuente: <http://cetl.ulster.ac.uk/elearning/documents/About-HLM.pdf>

**Tabla 1.** Descripción de los eventos de aprendizaje

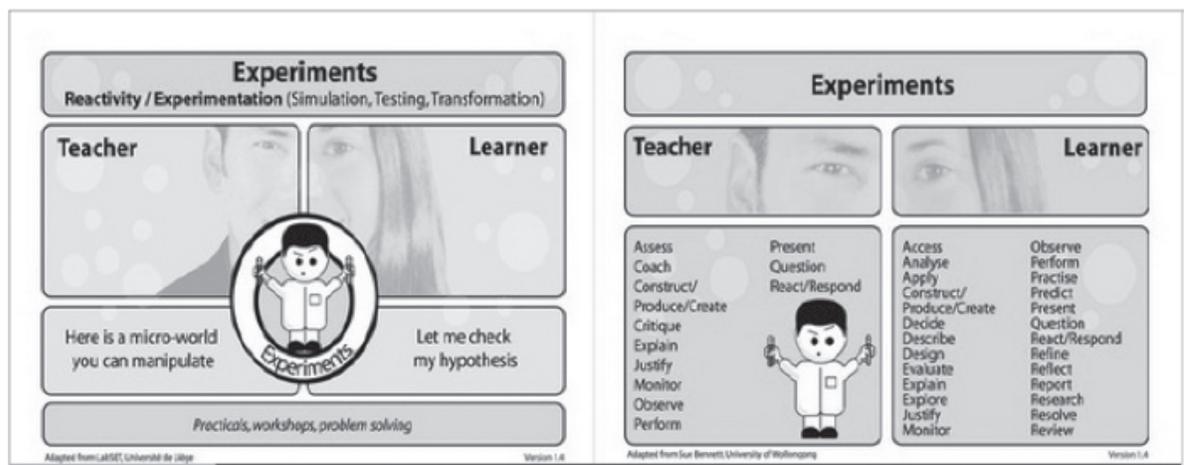
	<p><b>Evento de Aprendizaje Recibir - Receive.</b> Transmisión didáctica de información. Ejemplo: clase magistral, material y lectura recomendada, E-books, SCORM Packages.</p>
	<p><b>Evento de Aprendizaje Debatir – Debates.</b> Este evento permite aprender a través de la interacción social y colaborativa Ejemplo: Debates y discusiones en líneas – foros, wikis, chats.</p>
	<p><b>Evento de Aprendizaje Experimentar –Experiments.</b> Este evento permite que el aprendiz manipule el entorno para probar las hipótesis personales. Ejemplo: trabajo de laboratorios, talleres, simulaciones en el computador.</p>
	<p><b>Evento de Aprendizaje Crear –Create.</b> Este evento permite que el estudiante Cree algo nuevo, produzca trabajos. Ejemplo: Ensayos y proyectos.</p>
	<p><b>Evento de Aprendizaje Explorar –Explores.</b> Este evento permite una exploración personal por el aprendiz. Ejemplo: revisión de literatura. Búsqueda en Internet y manejo de información.</p>
	<p><b>Evento de Aprendizaje Practicar - Practices.</b> Evento que permite la aplicación y comprobación de teorías, incluye la retroalimentación del docente. Ejemplo: Exámenes, Quiz, ejercicios, aprendizaje basado en trabajo.</p>
	<p><b>Evento de Aprendizaje Imitate -Imitar.</b> Evento que permite que el estudiante aprenda a través de la observación y la imitación. Ejemplo: juego de roles., Videos demostrativos, simulaciones, aplicación de modelos docentes.</p>
	<p><b>Evento de Aprendizaje Metalearns- Auto reflexión.</b> Este evento permite que el estudiante realizar un proceso de evaluación de su propio aprendizaje al finalizar el proceso de aprendizaje con el objetivo de tomar mejores decisiones.</p>

Fuente: <http://cetl.ulster.ac.uk/elearning/documents/About-HLM.pdf>

Los eventos de aprendizaje hacen parte de las tarjetas visuales- Flash Cards, estas poseen 2 caras, la primera cara muestra el evento de aprendizaje, el tipo de interacción, las declaraciones del rol y

las herramientas que se pueden utilizar y la otra cara expone los verbos según los roles y el resultado es un modelo más detallado con información relevante del contexto.

Figura 2. Descripción de las tarjetas visuales - flash cards



Fuente: <http://cetl.ulster.ac.uk/elearning/documents/About-HLM.pdf>

En cuanto a los verbos, Sue Bennett (2005), creo una serie de 30 verbos para que los estudiantes aprendan y desarrollen procesos de enseñanza y aprendizaje.

Teaching and Learning Verbs		
Access	Discuss	Present
Analyse	Explain	Question
Apply	Explore	React/Respond
Assess	Evaluate	Refine
Coach	Interpret	Reflect
Construct/Produce/Create	Justify	Report
Critique	Monitor	Represent
Debate	Observe	Research
Decide	Perform	Resolve
Describe	Practise	Review
Design	Predict	

Fuente: <http://cetl.ulster.ac.uk/elearning/documents/About-HLM.pdf>

## PROPUESTA FORMATIVA

En lo relativo a la manera como se desarrolló esta experiencia pedagógica, esta inicia con el diseño de una propuesta formativa que consiste en un curso llamado "Etnoeducación y Didáctica" dirigido para los estudiantes de IV semestre del Programa de Licenciatura en Etnoeducación de la Universidad de La Guajira. Luego del diseño se implementó el modelo con los estudiantes. A continuación se describe el contexto educativo.

### Descripción del Curso

El proyecto que se presentó a tiene su contexto en la Universidad de La Guajira, específicamente

se trabaja con los estudiantes de cuarto semestre del Programa de Licenciatura en Etnoeducación del curso de Etnoeducación y Didáctica, tiene como fin implementar como estrategia el Modelo Híbrido de Aprendizaje – 8LEM. El curso de Etnoeducación y Didáctica hace parte de los cursos permanentes; es decir un curso fundamental y obligatorio que da identidad al programa, en cuanto a la dimensión del aprendizaje, el curso opera metodológicamente en dimensión: fundamentación que comprende la formación elemental y general, con carácter multidisciplinario además pertenece al campo de formación específico, es decir el saber disciplinar que integra contenidos propios que brinda especificidad a la profesional, el cual permite que los estudiantes desarrollen unas competencias didácticas desde una perspectiva intercultural y diversa a través del uso de las TIC y de herramientas didácticas que ayuden al proceso. El curso tiene una duración de 16 semanas correspondientes a 32 horas.

Para el desarrollo del curso de Etnoeducación y Didáctica se presenta una propuesta formativa basada en el modelo híbrido de aprendizaje – 8LEM.

Se analizó la importancia de la didáctica en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje para contribuir a la formación de los docen-

tes y fortalecimiento de conocimientos, valores y actitudes en torno a la didáctica en función del aprendizaje significativo, crítico, creativo y participativo con ayuda del apoyo tecnológico.

### Contenidos de curso de “Etnoeducación y Didáctica”

El curso de “Etnoeducación y Didáctica” se desarrolló en modalidad Blended Learning, que le permite una combinación de experiencias tradicional y virtuales que brindan al estudiante la flexibilidad en su proceso de formación través de un estudio autónomo y una interacción permanente con el docente y sus compañeros, con ayuda de actividades individuales y colaborativas.

Para alcanzar los objetivos y competencias definidas anteriormente, en el curso de “Etnoeducación y Didáctica” se trabajaron 4 unidades. A continuación se muestra la planificación general del curso:

- UNIDAD 1: Introducción a la Etnoeducación y la Didáctica
- UNIDAD 2: El Proceso de Enseñanza – Aprendizaje y la Didáctica
- UNIDAD 3. Metodología y Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje
- UNIDAD 4. Proceso de Evaluación

### Requisitos Mínimos

Se requiere que los estudiantes tengan:

- Dominio básico en relación con las herramientas informativas y de comunicación.
- Disponer de mínimo dos horas diarias dedicadas al desarrollo de las actividades formativas.

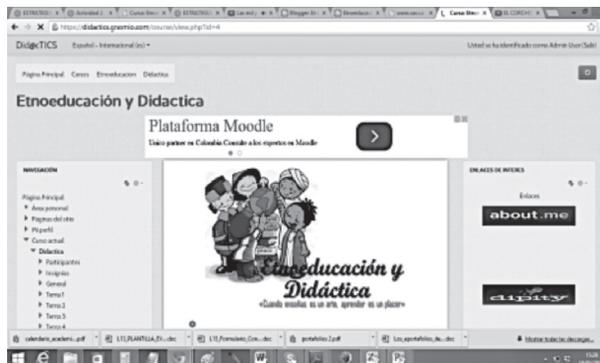
Herramientas Tecnológicas

Herramientas para la creación del Entorno de Aprendizaje

Para la creación del entorno de aprendizaje se utilizó Moodle, Moodle tiene un enfoque constructivista que afirma que el conocimiento se construye en la mente del estudiante, quien es ayudado por un mediador que lo orienta a cons-

truir ese conocimiento con base a sus habilidades y conocimientos propios.

La página donde se encuentra alojado el curso se llama: <http://didactics.gnomio.com>



En Internet encontramos una cantidad de herramientas tecnológicas que nos facilitan la comunicación y la difusión de nuestras ideas, de igual manera la plataforma Moodle cuenta con unos servicios que permiten interactuar entre todos (Docente – Estudiante ↔ Estudiante – Estudiante). Entre las principales herramientas de comunicación tenemos: Correo Electrónico – Foros – Videoconferencias – Mensajería Instantánea.

### Metodología

La metodología a desarrollar en el curso está basada en los 8 eventos del aprendizaje – Modelo de Aprendizaje Híbrido.

Para su aplicación se usan unas tarjetas visuales – Flash Card (Anexo 1) que representan los diferentes eventos de aprendizaje, a partir de ellas el docente crea un formato – Mapping Grid donde detallan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Figura 6. Formato – Mapping Grid

Activity/Task-Objective	Learning Event	Teacher's Role	Learner's Role	Resources	Tools (inc. Technologies)	Other Comments (1-1, Group work, Timing etc)

Fuente: <http://cetl.ulster.ac.uk/elearning/documents/HLM-Grid.pdf>

## Funcionamiento del modelo

El modelo funciona de la siguiente manera: Se inicia con un resumen de la actividad de aprendizaje que se desea analizar; para ello se deben definir unas tareas y objetivos; luego se divide la actividad en una serie de eventos individuales de aprendizaje usando las tarjetas visuales -Flash Card, a continuación se asignan verbos específicos para cada evento de aprendi-

zaje para describir los roles del docente y del estudiante, finalmente la información es contextualizada y plasmada en un formato – Mapping Grid donde se incluye cualquier información adicional que complemente el desarrollo de las actividades.

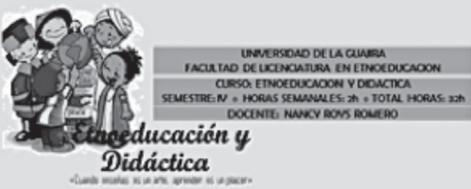
A continuación se presenta un ejemplo sobre el funcionamiento y el planteamiento del modelo en una actividad inicial con los estudiantes:

						
Tema	RECONOCIMIENTO DE ACTORES					
Tiempo	4 horas		Tipo de Actividad		PRESENTACION DIGITAL	
Descripción de la actividad	Esta actividad consiste en realizar una presentación personal de manera digital, debe incluir nombre completo, estudios, hobbies, lugar de nacimiento, expectativas con el desarrollo del curso, etc. Para la presentación utiliza alguno de los siguientes programas: about y flavors.					
Actividad-Tareas Objetivos	Evento de Aprendizaje	Rol del Docente	Rol del Estudiante	Recursos	Herramientas	Otros Comentarios
Los estudiantes deberán realizar una presentación digital	 CREAM (Create)	Presentar Revisar	Acceder Aplicar Describir Diseñar Explorar Representar	Enlaces Web: <a href="#">about</a> , <a href="#">flavors</a>	Plataforma Moodle - <a href="http://www.didactics.gnomio.com">www.didactics.gnomio.com</a>	
Los estudiantes suben al foro el enlace de la presentación digital.	 DEBATES (Debates)	Observar Revisar Preguntar Evaluar	Presentar Observar Revisar	Foro: Presentación Digital	Plataforma Moodle: <a href="http://www.didactics.gnomio.com">www.didactics.gnomio.com</a>	

Fuente: Propia

Seguidamente el ejemplo que se realizó como una de las Actividades previas:

Figura 8. Ejemplo: Actividad previa



Tema	ACTIVIDAD PREVIA					
Tiempo	6 horas		Tipo de Actividad		FORO	
Descripción de la actividad	Esta actividad previa, permite preparar al estudiante para iniciar el curso y consiste en ver un video titulado "El corcho pedagógico" y a partir de su análisis contestar unas preguntas y debatir la opinión de los compañeros					
Actividad-Tareas Objetivos	Evento de Aprendizaje	Rol del Docente	Rol del Estudiante	Recursos	Herramientas	Otros Comentarios
Los estudiantes observan un video.	 EXPLORAR (Explores)	Presentar Preparar Evaluar	Acceder Explorar Interpretar Analizar Producir	Recurso online - Video YouTube	Plataforma Moodle. <a href="http://www.didactics.gn.omio.com">www.didactics.gn.omio.com</a> Video: El corcho pedagógico.	El enlace del video se encuentra en la plataforma Moodle
Los estudiantes debaten sus opiniones en el foro	 DEBATES (Debates)	Presentar Preparar Evaluar	Explorar Interpretar Analizar Construir Explicar	Foro: Actividad Previa	Plataforma Moodle. <a href="http://www.didactics.gn.omio.com">www.didactics.gn.omio.com</a>	Se debe comentar por lo menos la opinión de 2 compañeros.
El estudiante realiza una actividad de autoevaluación acerca del proceso realizado y del producto final.	 AUTO-REFLEXION (Meta-Learns)	Explicar Asesorar Revisar	Analizar Interpretar Valorar Revisar Evaluar	Enlace: Ficha de Autoevaluación. Enlace: Envío de Ficha	Ficha de Autoevaluación Plataforma Moodle <a href="http://www.didactics.gn.omio.com">www.didactics.gn.omio.com</a>	Actividad Individual

Fuente: Propia

### Evaluación

Para llevar a cabo el proceso de evaluación del Modelo Híbrido de Aprendizaje se utilizaron las mismas tarjetas visuales (Flash Card), con una excepción; solo se toman en cuenta los eventos de aprendizaje que incluyan específicamente los verbos de Valorar y Evaluar.

La diferencia de la utilización de estos verbos radica en que en un proceso de evaluación se identifican las fortalezas y debilidades en las actividades de los estudiantes con relación a los estándares planteados; mientras que cuando valoramos, lo que se realizó fue una observación al trabajo de los estudiantes para analizar su pensamiento y la forma como desarrolla el tema.

Los eventos de aprendizaje para el proceso de evaluación, tuvieron en cuenta los roles. En relación con el rol del docente, los eventos son: Practice, Imitates, Experiments, Debates, Creates. Y en relación con el rol del estudiante, los eventos

a tener en cuenta son: Experiments, Metalearns, Debates y Creates.

### CONCLUSIONES

Esta experiencia significativa está basada en la aplicación del 8LEM como estrategia para la formación profesional y el mejoramiento del proceso E/A a través de una propuesta formativa para el curso de didáctica de los estudiantes de IV (4) semestre del Programa de Licenciatura en Etnoeducación. El 8LEM es un modelo teórico de aprendizaje basado en 8 eventos que describieron unas experiencias de aprendizaje para la adquisición de conocimiento con una mejora de los procesos E/A.

En vista de lo anterior y después de implementar la propuesta formativa en los estudiantes se llegó a las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Desde el punto de vista de los estudiantes, la aplicación del modelo 8 eventos del aprendizaje permitió llevar un proceso de aprendizaje más detallado y simple, ya que al dividir las actividades en tareas específicas e identificadas con un evento se desarrollan nuevas formas de competencias de acuerdo a las situaciones problemas planteadas, además mejoró los procesos a través de una estrategia innovadora que permitió articular diversos eventos y en cada uno promover aprendizajes y habilidades.

Desde el punto de vista docente, el modelo proporciona una base que ayuda a innovar en el aprendizaje, al utilizar la tecnología para el desarrollo de cada tarea en el evento seleccionado le permite al estudiante una forma diferente e interesante de aprender. Otro beneficio docente es que el modelo facilita el diseño de actividades, su interrelación con los estudiantes y prever los resultados del aprendizaje.

## REFERENCIAS

- ELEARNING INDUSTRY (2014). How to use the 8 Learning Events Model In Elearning. Disponible en: [http://elearningindustry.com/use-8-learning-events-model-elearning?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=Feed%3A+ElearningIndustry+%28eLearning+Industry+-+The+Top+eLearning+Articles+-+Post+your+eLearning+article%21%29](http://elearningindustry.com/use-8-learning-events-model-elearning?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+ElearningIndustry+%28eLearning+Industry+-+The+Top+eLearning+Articles+-+Post+your+eLearning+article%21%29)
- LABSET. University of Liège. Recuperado en: <http://www.labset.net/projets/iclass/create.htm>
- Leclercq, D. & Poumay, M. (2005). The 8 Learning Events Model and its Principles. Recuperado en: <http://www.labset.net/media/prod/8LEM.pdf>
- MELT. Learning Resources for Schools. 8LEM: a possible pedagogical model for the Learning Resource Exchange. Disponible en: [http://melt.eun.org/ww/en/pub/lre\\_minisite/pedagogical\\_support/8lem\\_learning\\_theory.htm](http://melt.eun.org/ww/en/pub/lre_minisite/pedagogical_support/8lem_learning_theory.htm)
- UNIVERSITY OF ULSTER. (s.f). Hybrid Learning Model (HLM). Recuperado en: <http://cetl.ulster.ac.uk/elearning/documents/About-HLM.pdf>