

Actividades Educativas en un Entorno Virtual de Aprendizaje



Para una mejor visualización del documento se le recomienda descargar el mismo y utilizar alguna herramienta lectora de PDF. Al abrirlo se sugiere visualizarlo en pantalla completa para un mejor uso de la navegación.

A continuación se detallan los botones de navegación para facilitar su utilización:

Flchas para avanzar hacia atrás y hacia adelante.

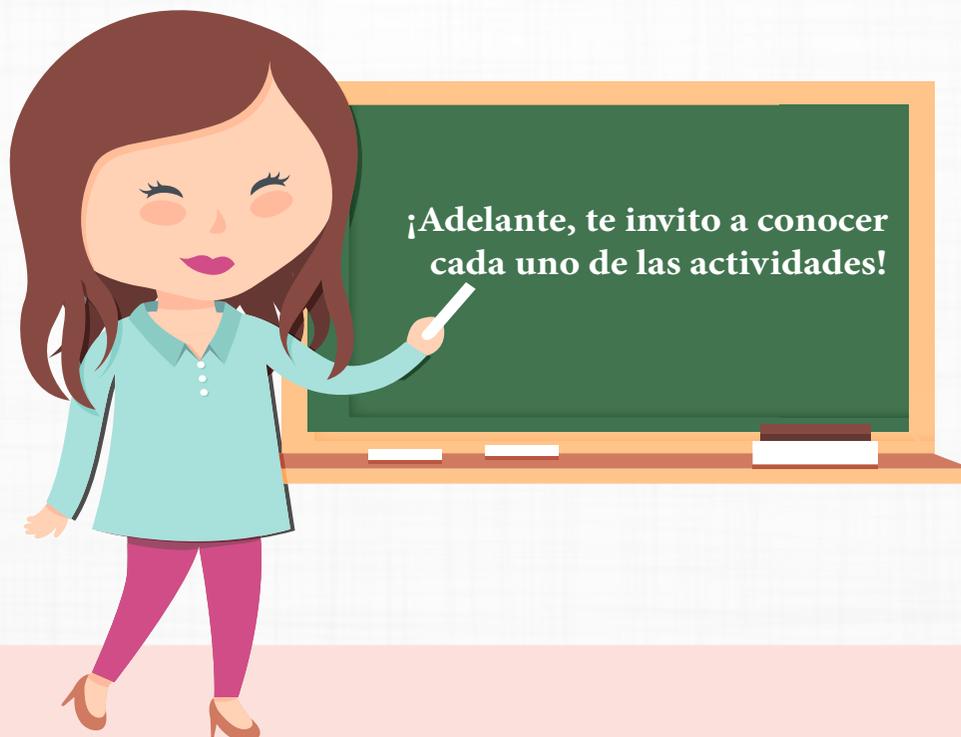
 Ir a la página principal.



Presentación

El presente documento tiene como finalidad, contextualizar la importancia sobre el uso y manejo de las actividades educativas en los entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a los procesos educativos en la educación superior.

Por tanto, se le invita a leer detalladamente el contenido en cada una de las páginas.



Actividades educativas en un entorno virtual de aprendizaje

Actualmente la sociedad del conocimiento y de la información está inmersa en una era digital donde los cambios tecnológicos, pedagógicos y comunicacionales evolucionan constantemente, principalmente el sector educativo. A raíz de estos cambios la sociedad apuesta por una cultura digital que conlleva la expansión del conocimiento sin límite de fronteras, a través de la implementación de modalidades; presencial, bimodal, virtual entre otras.

El desarrollo de estos entornos de aprendizaje brindan alternativas para proliferar el acceso a la educación, sin embargo, para la implementación se requiere de un diseño de actividades educativas acordes con la calidad y los propósitos de aprendizaje en los campus virtuales.

Por lo que se entiende como actividad educativa al conjunto de acciones o tareas que posibilitan al participante aprender los contenidos, las mismas deben ser planificadas por el docente.



Actividades educativas en un EVA

Para el uso de actividades en el contexto de entornos virtuales de aprendizaje o en el diseño de cursos se hace énfasis en el uso y manejo de herramientas propias que contienen cada plataforma educativa. A manera de ejemplo; foro, chat, wiki así como las recomendaciones para su creación.

Antes de detallar en qué consiste cada uno de las actividades, es de interés mencionar la importancia que estas presentan en los procesos educativo.



Importancia

El diseño de actividades educativas en dichos escenarios, permiten generar conocimiento en el estudiante ya que son parte clave para el desarrollo de las competencias sobre todo en un modelo de enseñanza basado en el aprendizaje.

Una forma de clasificar las actividades es por medio de la taxonomía de Bloom donde hay actividades de conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación, todo depende del aprendizaje que se desea lograr en el participante, en este caso la actividad está estrechamente ligada con el propósito planteado.

Por tanto, se debe tomar en cuenta que estas son propuestas para el logro del aprendizaje y no medios para comprobarlo, generalmente cuando se planifican las actividades o ejercicios de un curso se hacen con el fin de evaluar los contenidos presentados en los materiales y no en generar aprendizajes nuevos, en este caso se resalta la importancia de estas ya que van más allá de una función sumativa.

Las actividades de aprendizaje se aplican para aprender, adquirir o construir el conocimiento sobre una o varias temáticas mediante la puesta en práctica de los contenidos.



Importancia

Al considerar estos aspectos es de suma importancia que los docentes tomen en cuenta las siguientes indicaciones generales para la elaboración de la consigna de actividades, como se muestra en la figura.



Figura 1: Aspectos a considerar para la creación de consigna.



Actividades en un campus virtual

1. Foro académico

Definición	Ventajas	Estructura de la consigna
<p>Es un espacio de discusión donde los participantes de un curso (estudiantes y mediador) pueden compartir sobre una temática o comunicarse y aclarar consultas.</p> <p>Herramienta que propicia el debate por medio del planteamiento de preguntas sobre una temática específica o temas relevantes y de actualidad. Mediante esta herramienta se pueden generar discusiones en las cuales se llega a la solución de un problema, también se pueden generar debates con personas a favor o en contra de una problemática, por consiguiente al acuerdo de ideas y soluciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permiten encontrar la solución a problemas ya que varias personas dan su opinión sobre un tema específico ayudando a dar respuesta a la pregunta planteada. • Propician la generación de nuevas ideas y la evaluación de los aprendizajes por parte de los participantes. • Generan el intercambio de ideas y conocimientos entre todos los participantes. • Propician el trabajo colaborativo y el compartir de conocimientos. 	<p>Bloque Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con un saludo cordial a los participantes. • Indicar el propósito de la actividad así como instrucciones generales. • Delimitar e indicar la fecha de inicio y finalización. <p>Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear orientaciones claras y específicas de la actividad. • Generar un pregunta convocante que promueva el aprendizaje participativo, el análisis, la reflexión, criticidad y realimentación en el cierre de las intervenciones. • Brindar información sobre el valor de la actividad y la evaluación. <p>Bloque de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Despedida de la actividad.



Actividades en un campus virtual - Foro

Recomendaciones

- Debe contener una bienvenida motivadora que invite a los estudiantes a participar.
- Indicar los contenidos base antes de participar.
- Crear instrucciones claras, que el participante comprenda lo que debe realizar con la actividad y el propósito de la misma.
- Establecer los criterios de evaluación y el valor de la actividad.
- Establecer fechas de inicio y finalización de la actividad.
- Es importante tomar en cuenta la cantidad de intervenciones que debe realizar un participante.
- El punto más importante del foro es el planteamiento de la pregunta o el tema de discusión, el mismo debe promover al aprendizaje en el estudiante de manera que sólo mediante el análisis, la reflexión y la crítica pueda brindar una respuesta.
- Algunos ejemplos de actividades que se pueden realizar son:
 1. Planteamiento de una pregunta generadora.
 2. Análisis de caso.
 3. Realizar una entrevista y luego compartirla.
 4. Buscar un recurso y compartirlo para llegar a conclusiones.
 5. Realizar un trabajo colaborativo.
 6. Confrontación de grupos con ideas diferentes, entre otros.



Actividades en un campus virtual

2. Chat

Definición	Ventajas	Estructura de la consigna
<p>Es una herramienta que permite la comunicación de manera sincrónica y en tiempo real, a través del mismo dos o más personas pueden conversar generalmente por medio de mensajes de texto.</p> <p>En el caso educativo es una actividad en la que se puede debatir o conversar sobre un tema específico. Se puede trabajar en grupos para un mejor aprovechamiento de la herramienta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permiten encontrar la soluciónCapacidad de sintetizar las ideas en menor cantidad de palabras. • Estimula la capacidad de trabajar y construir colaborativamente. • Amplía las posibilidades de trabajar en equipo. • Permite la accesibilidad a la información en temáticas de interés para los participantes. • Genera procesos de discusión entre participantes y docentes. • Se puede utilizar para comprobar los aprendizajes en los estudiantes, asimismo organizar asesorías con tutor y experto. También al inicio de curso o bien para orientar sobre algún proceso en específico. 	<p>Bloque Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con un saludo. • Indicar el propósito de la actividad así como instrucciones generales. • Delimitar e indicar la fecha de inicio y finalización. <p>Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear orientaciones claras y específicas de la actividad. • Definir la organización de los grupos. • Delimitar el horario para ingreso de los participantes. • Brindar información sobre el valor de la actividad y la evaluación. <p>Bloque de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Despedida de la actividad.



Actividades en un campus virtual - Chat

Recomendaciones

- Primero es importante establecer instrucciones claras detallando la actividad y el objetivo que se desea conseguir con la misma.
- Los chats académicos generalmente se trabajan por grupo (cinco participantes) o sesiones por lo que es importante establecer horarios de manera que se pueda atender a toda la población participante.
- A la hora de plantear un chat académico los estudiantes deben conocer el tema a tratar.
- Los participantes deben conocer reglas mínimas de participación en un chat para que la discusión sea más provechosa.
- En cuanto a el tipo de actividades que se pueden plantear están: la discusión y el debate, entrevistas, asesorar y aclarar dudas, entre otros.
- Anunciar a los participantes con suficiente tiempo de antelación la realización del chat con fecha y horario identificado, indicando asimismo a los participantes la conformación de los grupos. Se pueden proponer varios horarios de trabajo.
- Anticipar a los participantes el tema a tratar en el chat y qué contenidos leer con anterioridad.
- Identificar a quien operará como moderador del chat (puede ser el profesor o un participante).
- Anunciar las pautas de participación.
- Definir el tiempo que durará la sesión.



Actividades en un campus virtual

3. Wiki

Definición	Ventajas	Estructura de la consigna
<p>Se puede definir un wiki como una forma de sitio web en donde se acepta que usuarios creen, editen, borren o modifiquen el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida.</p> <p>Dichas facilidades hacen de un wiki una herramienta efectiva para generar páginas web colaborativamente creando contenidos informativos en Internet de una manera muy sencilla. González et al.s.f.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Propician el trabajo en equipo y el desarrollo de documentos en forma colaborativa. • Redacción correcta de documentos, ya que entre todos los miembros pueden revisar el mismo, generando un producto final revisado y validado. • Estimulan el intercambio de saberes entre los miembros del grupo de trabajo y con los demás compañeros. • Propician procesos de investigación, exposición de diferentes puntos de vista y procesos de negociación entre los participantes. • Permiten la recopilación, organización y el análisis de datos para producir información que pueda ser transmitida a otros acorde con la temática planteada. 	<p>Bloque Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con un saludo. • Indicar el propósito de la actividad así como instrucciones generales. • Delimitar e indicar la fecha de inicio y finalización. <p>Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear orientaciones claras y específicas de la actividad. • Establecer la dinámica de trabajo para la elaboración de la wiki: si es grupal o individual, las fechas, cantidad de páginas, entre otros aspectos. <p>Bloque de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Despedida de la actividad.



Actividades en un campus virtual - Wiki

Recomendaciones

- Utilizar un lenguaje sencillo tanto en las instrucciones como en la elaboración de las páginas.
- Establecer un plan para la elaboración de la Wiki antes de presentarlo.
- Se puede utilizar un Wiki para crear una versión en línea de una tormenta o lluvia de ideas. Se puede plantear con toda la clase o en pequeños grupos, solicitando que envíen sus ideas sobre un tema.
- Creación colaborativa de una revista.
- Creación colaborativa de un trabajo de investigación. Ayudados de un foro donde debatir el contenido del proyecto, cada grupo puede ir dando forma al trabajo y mejorarlo a través de un wiki. Muy útil sobre todo en grupos de trabajo con dificultades para reunirse presencialmente.
- Wiki colaborativa entre profesores de un curso, para que todos aporten sus contenidos respecto a un mismo tema.

Atención: en la presente unidad se alojan los tutoriales acerca la configuración de las actividades.



Actividades en un campus virtual

Para el desarrollo de actividades en los entornos de aprendizaje, se debe elegir primero el contenido acorde con los propósitos iniciales en el curso. Luego se debe valorar que tipo de actividad de aprendizaje es ideal para dicho contenido.

Referencia bibliográfica

González, A.; Calderon, S.; Galache, T.; Torrico, A. (s.f) Uso de wikis para la realización de trabajos colaborativo en el aula. Recuperado de <http://www.uv.es/asepuma/XIV/comunica/118.pdf>

