

Actividades de aprendizaje en un Entorno Virtual



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:

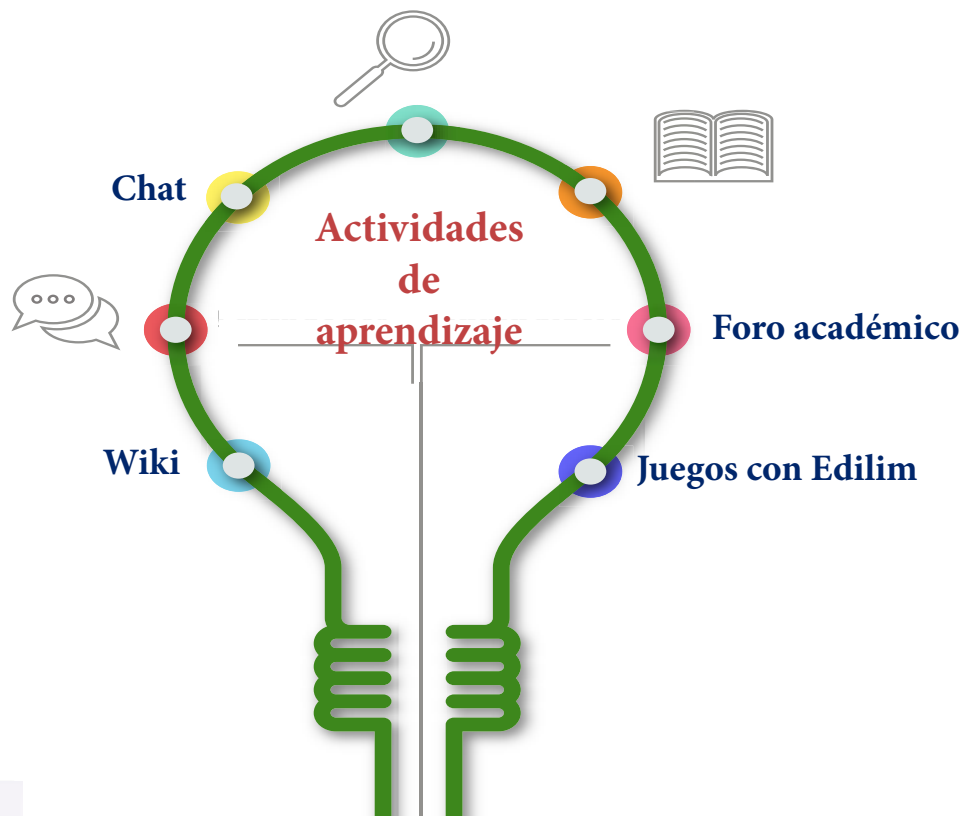
Flechas para avanzar hacia atrás y hacia adelante.

 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.



¡Adelante, te invito a conocer cada uno de las actividades!



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.

Aspectos generales a considerar para elaborar una consigna de actividad educativa

Bloque inicial (saludo, indicaciones generales, precisas, concretas y propósito de las actividad).

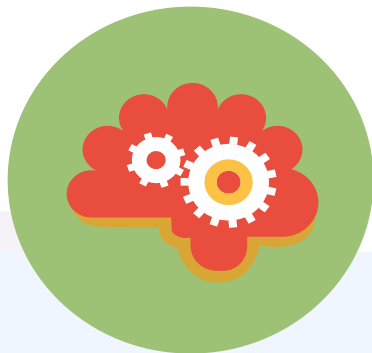
Metodología (orientaciones de la actividad, referencia de la temática a desarrollar, indicar la fecha de entrega y la evaluación).

Bloque de cierre (cierre motivadora o despedida de la actividad).

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



Actividades de aprendizaje en un aula virtual con Moodle



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.



Foro en un campus virtual

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 solución. Capacidad 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.



Chat en un campus virtual

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.



Wiki en un campus virtual

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.



Actividades en un campus virtual

4. Tareas

Descripción

La herramienta tarea de la plataforma Moodle permite planificar, organizar, tener un registro y calificar evidencias solicitadas a los y las aprendientes.

Funcionalidad

Tarea es una actividad que permite a los docentes asignar trabajos a los estudiantes, y por lo general, se pide que realicen una evidencia en formato digital: documento de texto, presentación, imagen, vídeo, archivo fuente de un determinado lenguaje, entre otros), para luego ser remitido mediante la plataforma Moodle.

Recomendaciones

- Para el desarrollo de la tarea, considere los siguientes aspectos:
- Especificar detalladamente las indicaciones de la actividad así como el instrumento de valoración.
- Una vez revisada la tarea debe registrarse correctamente en el cuaderno de calificaciones.
- Configurar apropiadamente la actividad, para la subida de archivo y comentarios de realimentación para el aprendiente.



Actividades en un campus virtual

5. Cuestionarios

Descripción

Es una herramienta muy potente y extremadamente flexible que permite al profesorado diseñar cuestionarios consistentes y plantear estrategias de evaluación que serían difíciles de llevar a cabo con cuestionarios en papel.

Funcionalidad

Se pueden utilizar en:

1. **Evaluaciones iniciales:** para tener una primera idea del grado de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes.
2. **Exámenes tipo test:** estos tienen la ventaja de que el cuestionario se puede generar aleatoriamente y que su corrección es inmediata.
3. **Pruebas de nivel:** llamadas también de competencia curricular.

Además le permite diseñar y proponer cuestionarios con preguntas de algunos tipos:

- **Ensayo:** en respuesta a una pregunta el estudiante escribe una respuesta de uno o dos párrafos. La pregunta de ensayo no se le asignará una calificación hasta que haya sido revisada por el profesor y calificada de forma manual.
- **Respuesta corta:** en respuesta a una pregunta (la cual puede incluir una imagen) el alumno escribe una palabra o frase corta. Puede haber varias respuestas correctas posibles, cada una con una calificación diferente. Si está activada la opción “Sensible a mayúsculas” entonces obtendría puntuaciones diferentes para “Palabra” o “palabra”.



Cuestionarios en un campus virtual

- **Opción múltiple:** en respuesta a una pregunta el estudiante escoge la respuesta entre varias respuestas posibles. Hay dos tipos de preguntas con respuesta múltiple: con una y con más de una respuesta válida.
- **Emparejamiento:** las preguntas de emparejamiento requieren para su resolución que se establezcan de forma correcta las relaciones entre una lista de nombres o enunciados (preguntas) y otra lista de nombres o enunciados (respuestas).
- **Verdadero/falso:** en respuesta a una pregunta (la cual puede incluir una imagen) el alumno escoge entre verdadero o falso.
- **Descripción:** una descripción no es en realidad un tipo de pregunta. Simplemente permite que se muestre texto sin necesidad de requerir respuestas, similar a una etiqueta en la página del curso. El texto de la pregunta se muestra tanto al responder como en la página de revisión. Cualquier comentario general se muestra solo en la página de revisión.

Recomendaciones

Para el desarrollo de los cuestionarios se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Definir la unidad específica que desea valorar así como la intencionalidad del abordaje del tema para alcanzar los propósitos de aprendizaje.
- Determinar el tipo de evaluación; si es formativa o sumativa para efectos de seleccionar el tipo de preguntas.
- Elaborar realimentación de las preguntas con la finalidad de apoyar y orientar el proceso de construcción de conocimientos en la comunidad de aprendientes.
- Realizar un banco de preguntas claras y detalladas para generar preguntas aleatorias.
- Plantear cuestionarios cortos que promueva la motivación en el estudiante, en el caso de ser extenso, limitar el número de pregunta por página.
- Configurar el número de intentos y demás aspectos que considere necesario.

Nota: estas son algunas de las actividades que contiene el aula virtual, sin embargo, existen otras que posibilitan la creación de actividades: **glosario, lección, diario** entre otras. Para ello, le invito a explorar cada una de las opciones.



Actividades de aprendizaje con Edilim



Actividades de aprendizaje con Edilim

1. Actividades con Edilim

Descripción	Funcionalidad
<p>Es una herramienta de autor que permite la creación de unidades digitales, libros interactivos y actividades de aprendizaje a través de la creación de páginas con sus diferentes opciones para agregar contenidos o actividades.</p> <p>Resaltando así las actividades de aprendizaje como uno de los elementos clave para el desarrollo de actividades, ejercicios o juegos dinámicos aplicados a la docencia con la finalidad de apoyar y diversificar los procesos de aprendizaje.</p>	<p>Se pueden utilizar en:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluaciones: permiten el desarrollo de actividades o ejercicios educativos mediante la implementación de diferentes items para su respectiva valoración. 2. Autoevaluaciones: estas tienen la ventaja de que el aprendiente pueda autoevaluar y reflexionar acerca la apropiación de sus conocimientos.

Además le permite diseñar y proponer actividades con los siguientes items:

A continuación se presentan algunas opciones de items, según la guía rápida de Edilim:

- **Puzle:** conocido juego de recomponer una imagen. Admite la posibilidad de mostrar una imagen de fondo con diferentes niveles de opacidad , para facilitar la resolución del juego.
- **Sopa de letras:** juego que consiste en buscar hasta 8 palabras en un cuadro de 10x10 letras. Las palabras no pueden superar los 10 caracteres.
- **Parejas:** en respuesta Juego que consiste en descubrir as imaxeslas imágenes iguales.
- **Preguntas:** Para crear actividades de preguntas con respuesta escrita.



Actividades con Edilim

- **Respuesta múltiple:** para generar páginas con preguntas y hasta cuatro posibles respuestas. Puede elaborar preguntas con sonido si arrastra un sonido a la “caja de sonido” y marca la casilla auto.
- **Frases:** este tipo de página permite crear actividades de traducción, dictado.
- **Escoger:** actividad en la que el usuario deberá seleccionar varias imágenes o textos.
- **Memoria:** juego que consiste en encontrar cuadros o una imagen oculta.
- **Parejas 2:** página para establecer asociaciones: imagen-imagen o imagen-texto.
- **Plantilla:** tipo de página para presentar información dispuesta según un modelo.
- **Cuadros:** este tipo de página sirve para trabajar conceptos espaciales.
- **Esquema:** el autor puede elaborar un esquema para presentarlo al usuario. También permite dejar huecos en el esquema para crear una actividad. Por limitaciones de espacio, los esquemas sólo tienen cuatro niveles.
- **Identificar imágenes 2:** ampliación del tipo de página “Identificar imágenes” con mayor espacio de texto.

Recomendaciones

- Definir la unidad específica que desea valorar así como la intencionalidad del abordaje del tema para alcanzar los propósitos de aprendizaje.
- Determinar el tipo de evaluación; si es formativa, sumativa o reflexiva para efectos de seleccionar el tipo de ítems a implementar.

Nota: para conocer más sobre los tipos de ítems a utilizar, se le invita a revisar la guía rápida de Edilim, la cual se encuentra en la sección de materiales de apoyo.



...más opciones sobre actividades de aprendizaje...



...más sobre actividades de aprendizaje...

1. Portafolio

Descripción	Ventajas
<p>Es una estrategia que permite generar una tarea o trabajo final, utilizando una herramienta donde se recopilan diversos documentos, materiales y textos obtenidos mediante un proceso de investigación o de aprendizaje.</p> <p>Además, se convierte en un medio de evaluación que fomenta el aprendizaje, la adquisición de nuevos conocimientos y la reflexión sobre las ideas, preguntas y problemáticas que se presenten en un espacio educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomenta la cultura investigativa en los aprendientes. • Informa sobre los resultados de aprendizajes alcanzados, el progreso y las evidencias generadas. • Fomenta la lectura y la escritura para la interiorización y la generación de nuevos conocimientos. • Promueve la reflexión en los participantes sobre el proceso de aprendizaje en el aula, a la vez que facilita el desarrollo y mejora de las prácticas docentes.

Recomendaciones

A continuación se presentan algunas recomendaciones a considerar antes de su diseño:

- El profesor planifica una tarea, trabajo o proyecto de acuerdo con los resultados de aprendizaje esperados.
- Se desglosan y explican las instrucciones para orientar al participante a realizar el producto esperado.
- El docente debe registrar los avances presentados por los aprendientes, con sus respectivas modificaciones y realimentaciones.
- Los aprendientes reflexionan acerca de las observaciones realizadas por el profesor y las toman en cuenta para realizar el producto final.
- El producto final se presenta en un portafolio en físico o digital (utilizando alguna herramienta para su presentación; por ejemplo blogs, wikis, sitios web).



...más sobre actividades...

2. Estudio de caso

Descripción

Según Dimas (2014) se puede definir un estudio de caso como el análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de interpretarlo, resolverlo, generar respuestas, reflexionar y en algunos casos buscar su solución.

Algunos ejemplos de actividades que se pueden utilizar para el estudio de caso son: documentos escritos, artículos, películas o videos, noticias, expedientes, entre otros dependiendo de la especialidad.

Ventajas

- Busca ilustrar o describir de manera más clara situaciones de la vida real para luego ser analizadas y examinadas en busca de posibles respuestas o soluciones.
- Permite reflejar información válida y acorde sobre el tema de estudio.
- Permite reflexionar sobre situaciones o información relevante y acorde a una problemática actual.
- Revela información sobre los asuntos relevantes en torno a un problema en cuestión.

Recomendaciones

De acuerdo con Dimas (2014) se pueden tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- **Selección y construcción del caso:** explicar de qué se trata la estrategia, los roles de los participantes, la importancia del trabajo en equipo.
- **Generación de preguntas de estudio o análisis:** establecer las pautas de la actividad.
- **Trabajo en grupos:** brindar instrucciones sobre la dinámica de trabajo, tomar en cuenta aspectos como la evaluación, la autoevaluación y la coevaluación.
- **Discusión sobre el caso:** propiciar una discusión centrada en el análisis, la toma de decisiones y la búsqueda de soluciones, realizar una reflexión y conclusión del proceso.
- **Seguimiento del caso:** verificar el avance y fomentar el pensamiento crítico.
- **Presentación de la propuesta de solución:** cada grupo presenta su propuesta y comparten en general sobre la experiencia.



...más sobre actividades...

3. Mapa mental**Descripción**

Para Oré (2007) lo describe como una representación gráfica de un tema, idea o concepto, plasmado en una hoja de papel, como un organigrama, empleando dibujos sencillos, escribiendo palabras clave propias, utilizando colores, códigos, flechas, de tal manera que la idea principal quede al centro del diagrama y las ideas secundarias fluyan desde el centro como las ramas de un árbol.

Ventajas

- Ayudan a gestionar la información facilitando la organización del pensamiento en un esquema simple, permitiendo obtener una visión clara y global del contenido o la temática trabajada.
- Se potencian habilidades como la concentración, la lógica, la creatividad, la imaginación, la asociación de ideas y la memoria.
- Potencian el pensamiento crítico y creativo.

Recomendaciones

Para la creación de un mapa mental, debe considerar los siguientes aspectos:

- Establecer el nodo central o tema central del mapa.
- Establecer las ramas con las principales ideas sobre lo que se desea desarrollar del tema.
- Desarrollar las ideas, es ir haciendo un resumen de la temática principal y considerar puntos claves que se deben resaltar. Este paso favorece el estudio de la temática y la conexión de ideas.
- Una vez listas las ideas se deben agregar elementos visuales como imágenes y colores que complementan y resaltan las ideas planteadas.



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

Dimas, S. (2014). Estudio de casos. Recuperado el 25 de octubre del 2015 de: <http://disa.repository.uaeh.edu.mx:8080/xmlui/handle/123456789/182>

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>

Oré, L. (2007). Mapas Mentales. Recuperado el 27 de octubre del 2015 de <http://www.mapasmentales.org>

