



De las actividades a las e-actividades

Guía práctica para profesores

Autora: Paula Andrea Valencia Morales

Esta guía tiene como propósito guiarlo en el diseño de actividades mediadas por tecnología, independientemente de la modalidad de formación, centrándose en la implementación de estrategias de aprendizaje y seguimiento al logro de los resultados de aprendizaje. Además, busca llevar a un siguiente nivel el uso de tecnología tomando provecho de la flexibilidad en espacio y tiempo. Así como el reto para repensar la metodología a partir del uso de medios digitales.

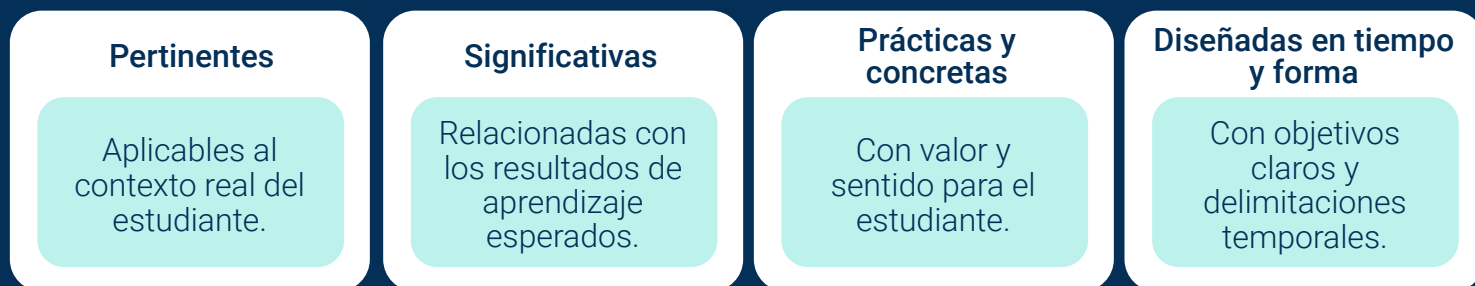
Las e-actividades son tareas o actividades diseñadas para entornos digitales con el fin de promover el aprendizaje activo en la educación superior. Tal como lo señalan Cabero y Román (2006) este tipo de estrategias de formación se sustentan en teorías del aprendizaje constructivista, permitiendo la interacción entre estudiantes y docentes mediante el uso de

herramientas digitales. Las actividades son todas aquellas acciones (observación, escucha, trabajo individual o grupal) que nos llevan a facilitar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, son aquellos ejercicios que los estudiantes llevan a cabo, integrando contenidos e información ofrecida previamente; y sí esas actividades son presentadas, realizadas o transferidas a través de la red o entorno e⁻¹, entonces podemos considerarlas como **e-actividades**.

La e-actividad debe ser clara, permitiendo a los estudiantes situarse en un contexto específico, así como identificar claramente cuales son los objetivos de aprendizaje, Maina (2020) indica que este tipo de actividades deben implicar la generación de conocimiento, un contexto de participación, y el desarrollo de competencias específicas.

Características

Gráfico 1. Características de las e-actividades



Adaptado de Cabero y Román (2006)

¹ Como un espacio de mediación en virtud de las posibilidades de los medios digitales en conectividad, por ejemplo, un LMS (Learning Management System), una red social, un e-mail, un espacio colaborativo digital, una videoconferencia, entre otros.



Componentes de una actividad mediada por tecnología

Para diseñar actividades efectivas mediadas por tecnología, es necesario considerar elementos esenciales, que permitan establecer secuencias de aprendizaje, que promuevan la colaboración, el aprendizaje activo y el diálogo, integrando:

- **Objetivos de aprendizaje:** se deben definir los resultados esperados en términos del logro de competencias y habilidades.
- **Instrucciones claras:** los pasos deben estar bien estructurados y comprensibles.

Así mismo Maina (2020), menciona que las e-actividades no solamente son implementadas en programas virtuales, pues implican grandes oportunidades de desarrollo en escenarios presenciales, permitiendo la continuidad o extensión del aprendizaje a través de plataformas tecnológicas flexibles o LMS como Moodle² por ejemplo.

² Plataforma de aprendizaje LMS que permite crear ambientes de aprendizaje, a partir de la gestión de contenido en variados medios, actividades, evaluación y comunicación. Para el caso de la Universidad del Rosario, el acceso está segmentado así: e-aulas, e-programas, Mutis y e-continua, más detalles en <https://campusvirtual.urosario.edu.co/>

- **Recursos digitales:** se deben proporcionar el material de estudio, tanto obligatorio como complementario, como videos, artículos, presentaciones, infografías, etc.
- **Interacción:** las actividades deben fomentar la comunicación entre estudiantes y docente.
- **Evaluación:** se deben incluir criterios claros para medir el logro y la participación de los estudiantes. Se sugiere implementar rubricas.
- **Retroalimentación:** es fundamental ofrecer comentarios oportunos y recomendaciones para mejorar el logro de los resultados de aprendizaje.

Para poder identificar el contexto de aplicación, veamos los siguientes niveles de aplicación y desarrollo de estrategias de aprendizaje mediadas por tecnología:



Tabla 1. Niveles de aplicación

1. Actividades con medios ³ e-	Actividades planeadas para ser desarrolladas en una clase presencial utilizando recursos tecnológicos, lo cual permite reconfigurar la actividad, ya que los medios digitales extienden el aula a entornos digitales con el uso de recursos como la simulación, el hipertexto, videos, imágenes, audios, entre otros. Ejemplos: una clase con acceso a Internet, uso de simuladores digitales para exploración individual o en parejas, consulta y lectura crítica de diversas páginas de internet, etc. Este tipo de actividades corresponden a procesos de formación presencial.
2. Actividades extendidas en entornos ⁴ e-	Estas actividades resultan de la combinación de actividades con medios -e y que, además, se completan en un ambiente “e”, ya que se extiende a espacios de trabajo digitales. En este caso, puede ser una actividad que comience en el aula presencial y continúe o finalice en un espacio “e”, como un taller, cuestionario, análisis de caso, desarrollo de un proyecto, solución de casos, creación de blogs, etc. Así, la planificación y configuración de la actividad está demarcada por la relación espacio-tiempo, y por diferentes lenguajes: el lenguaje del aula presencial (con o sin recursos -e) y el lenguaje seleccionado para la mediación en el segundo momento. Este tipo de actividades corresponden a procesos de formación presencial o híbrida.
3. Actividades en entornos e-	Corresponden a aquellas actividades que se desarrollan completamente en un entorno “-e”, se diseñan a partir de la mediación de todos sus componentes en un entorno digital (con las interacciones resultantes), los estudiantes usualmente desarrollan estas actividades con o sin supervisión, o contacto con el docente. La entrega, retroalimentación, seguimiento y calificación se realizan a través de este entorno, pueden contar con encuentros sincrónicos mediados por tecnología. Este tipo de actividades corresponden a procesos de formación virtual.

Adaptado de Cabero y Román (2006)

³ Un medio -e corresponde al conjunto de herramientas y medios digitales y multimedia.
⁴ Un entorno -e corresponde a plataformas tipo LMS que integran servicios para la gestión y administración de contenido, actividades, evaluación y comunicación.



¿Qué acciones permiten o no permiten las tecnologías que tengo disponibles?

¿Pueden el entorno y las herramientas digitales disponibles sostener la realización de las actividades que diseñamos?

¿Qué acciones necesitan ser realizadas para que mis estudiantes puedan realizar las actividades?

De forma complementaria, Maina (2020, en Sangrá, A., et al. (2020)) menciona que, a diferencia de las actividades tradicionales, en donde tenemos claras las condiciones del entorno físico, es necesario entender y reflexionar sobre los requerimientos del entorno digital, pensando en sus posibilidades y alcances, veamos:

Paso a paso para el diseño de una e-actividad

Cabero y Román (2006) proponen el siguiente paso a paso para el diseño e implementación de una e-actividad:

1. Definir los objetivos de aprendizaje:

identifique el o los resultados de aprendizaje esperados. ¿Qué aprenderán los estudiantes? ¿Cómo lo aplicarán? ¿El objetivo está claramente definido?

2. Seleccionar el tipo de e-actividad: elija la estrategia de aprendizaje más adecuada según los resultados de aprendizaje y el nivel de formación, priorice la implementación de metodologías activas que promuevan la interacción y el pensamiento crítico, como el aprendizaje basado en proyectos, estudios de casos, aprendizaje basado en problemas, simulaciones, juegos de rol, entre otros. Los estudiantes deben dar soluciones a problemas o situaciones que guarden relación con el mundo real.

3. Diseñar las instrucciones: redacte de manera clara y precisa el paso a paso que los estudiantes deben seguir, integrando instrucciones con los recursos educativos digitales que deben ser consultados.

4. Incluir recursos digitales: seleccione los enlaces a lecturas, videos, simulaciones u otro material de estudio que debe ser consultado para el desarrollo de la e-actividad. La integración de recursos multimedia enriquece la experiencia de aprendizaje.

5. Establecer la metodología de interacción: determine si la actividad será individual o grupal, y cómo se generará la interacción y entrega del producto. Delimite la temporalidad, incluye la fecha de entrega y formato esperado.

6. Definir los criterios de evaluación: establezca los criterios de evaluación, en lo posible diseñe una rúbrica, de tal manera que sus estudiantes conozcan los criterios de manera anticipada; esto también facilitará la revisión, retroalimentación y calificación.

7. Implementar la actividad: lanzar la e-actividad y haga seguimiento al desarrollo y participación de sus estudiantes. Asegúrese que sus estudiantes estén informados y sepan desenvolverse en la herramienta tecnológica.





8. **Brindar retroalimentación:** evalúe los resultados y proporcione comentarios constructivos y oportunos para reforzar el aprendizaje. Sus estudiantes lo agradecerán.
9. **Analizar y mejorar:** reflexione sobre la experiencia, pregúnteles a sus estudiantes y haga ajustes para futuras implementaciones. Siempre habrá nuevas ideas para implementar.

Referencias

- Cabero Almenara, J., y Román, P. (2006). E-actividades: Un referente básico para la formación en Internet. Editorial MAD.
- Sangrá, A., et al. (2020). Decálogo para la mejora de la docencia online: Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos. Editorial UOC.