



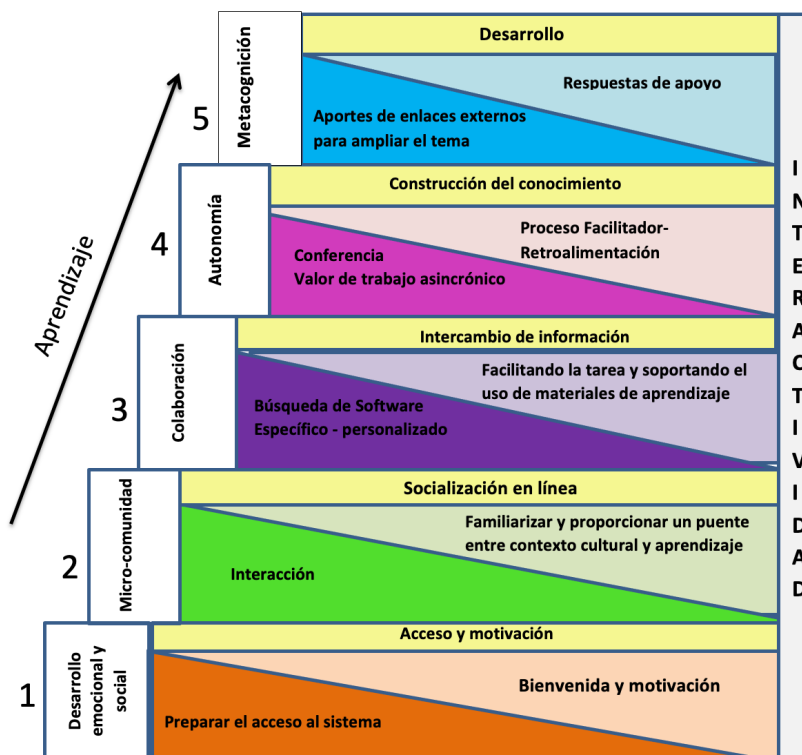
Tutoriales para Aulas Virtuales Moodle - Facultad de Humanidades y Ciencias sociales UNaM

Las e-actividades

Autora: Dra. Fabiana Gilardoni

Son actividades de aprendizajes individuales o grupales presentadas a los estudiantes para que las realicen en un entorno virtual. Es importante señalar las razones por las que está aprendiendo, explicitar cada paso que deben seguir para realizar su aporte y participar. A continuación se describe las 5 etapas de las e-actividades tomadas del modelo de Gilly Salmon (2004). Las mismas actúan como un andamiaje estructurando las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 1. Etapas del Modelo de Gilly Salmon



Fuente: Adaptado de Gilly Salmon, 2004

Etapa 1: Acceso al sistema y motivación:

El propósito de esta etapa es el desarrollo de la capacidad emocional y social para aprender juntos en línea.

Habilita para las primeras experiencias de acceso individual al aula virtual.

Se trata de invitar a presentarse y a explorar el aula virtual como espacio de encuentro sincrónico y asincrónico para el aprendizaje en línea.

Etapa 2: Socialización en línea:

Aquí las e-actividades incluyen actividades de envío y recepción de mensajes entre los participantes del curso.

Propicia el trabajo colaborativo y la comprensión de la importancia del andamiaje recíproco para construir conocimiento.

Se trata de que los participantes se conozcan, de que establezcan un grupo de trabajo y de que entiendan el método de comunidad.

Etapa 3: Intercambio de información:

Diseñar **e-actividades** estructuradas con roles asignados a cada persona y en donde claramente sepan qué deben hacer.

Se trata de favorecer el trabajo colaborativo.

Se pueden proponer estrategias de enseñanza con micro o macro e-actividades.

Etapa 4: Construcción del conocimiento:

Los estudiantes están listos para e-reflexión.

Estar disponibles y sensibles a las necesidades de los estudiantes para brindar apoyo, andamiaje y retroalimentación para favorecer el aprendizaje.

Se trata de propiciar el desarrollo de la autonomía mediante las propuestas de e-actividades y e-evaluación o evaluación auténtica.

Etapa 5: Desarrollo:

Las e-actividades en este momento deben trasladar la responsabilidad al alumno de liderar discusiones, promover la reflexión grupal e individual para que luego

traslade lo aprendido en el curso a otras áreas de su vida mediante los mecanismos de metacognición.

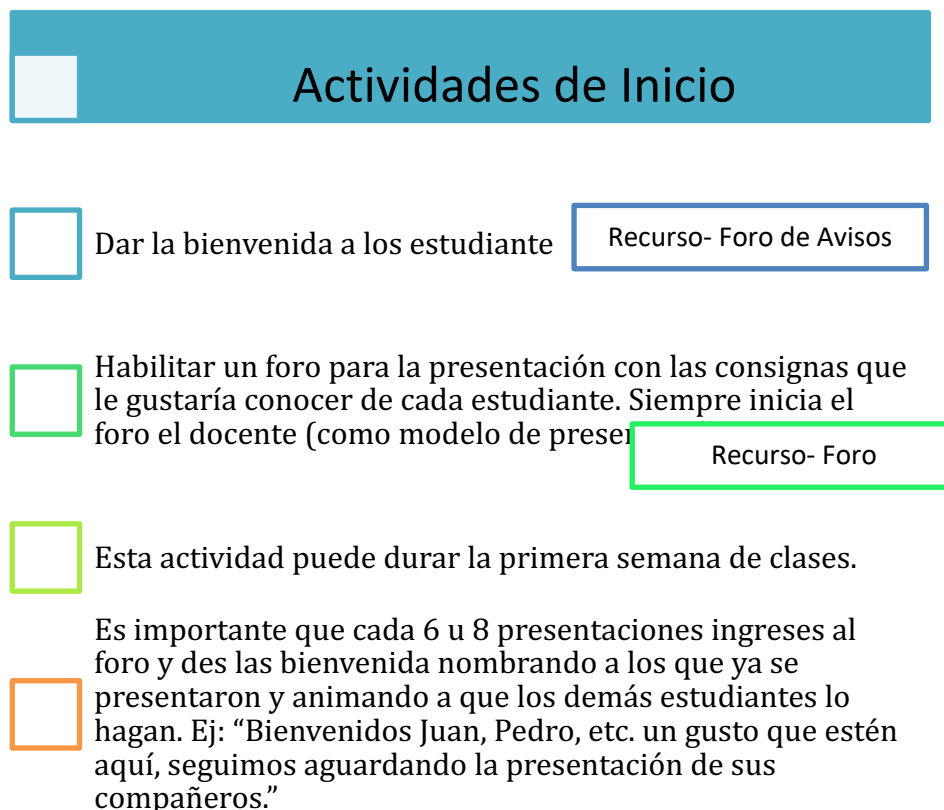
Se trata de propiciar el aprendizaje significativo para que estas actividades sirvan de anclaje para que transfiera lo aprendido a su vida cotidiana o en un futuro inmediato como profesional.

Si el grupo ya se conoce y los estudiantes conocen bien la plataforma la etapa 1 y 2 puede ser breve y se puede dar inicio en la etapa 3.

Cómo diseñar las e-actividades en el aula Moodle

En cada etapa se proponen e-actividades que permiten al estudiante realizar tareas en línea que propicien la construcción de su propio conocimiento. Las mismas deben ser atractivas y motivadoras para que el estudiante pueda resolverlas de manera activa.

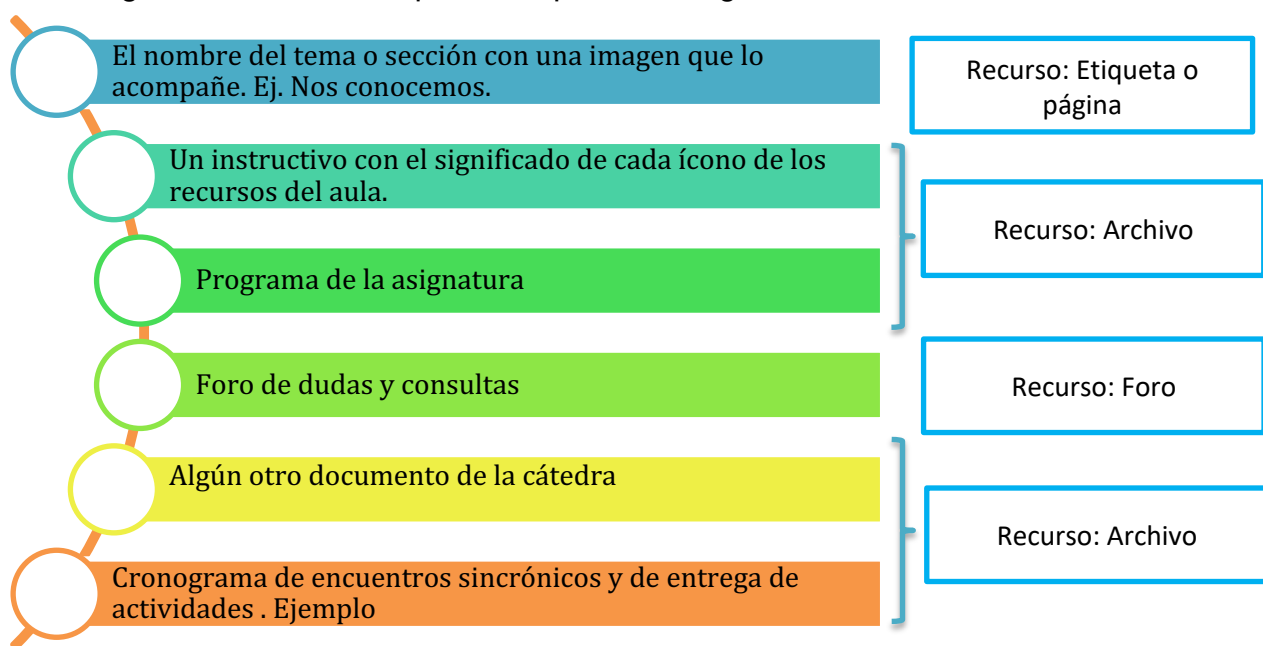
Figura 2. Actividades de inicio



Fuente: Elaboración propia

En esta etapa también se invita a los estudiantes a que recorran el aula.

Figura 3. Recursos disponibles que deben figurar en el aula virtual.



Fuente: elaboración propia

Figura 4. Ejemplo de Cronograma de cursado y entrega de actividades.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Clase sincrónica por Zoom de 16:00 a 18:00hs				Entrega de actividades hasta las 00hs.

Fuente: Elaboración propia

Condiciones de la tarea:

- Proponer actividades interactivas para que los estudiantes experimenten la experiencia cultural de pertinencia al grupo.
- Proponer actividades que permitan que los estudiantes se relacionen con algunos compañeros y en tareas de razonable exigencia.

Recurso: Foro

Ej: Participar en un foro de intercambio de conceptos para conocer los saberes previos que tienen los estudiantes en relación al tema a desarrollar.

Se puede agrupar a los estudiantes para que participen en grupos reducidos en un foro. Armar Foro 1- Foro 2, etc. En esta primera actividad se puede armar por lista de inscriptos, Ej: desde Antúnez a Benítez participan en el Foro 1.

FORO 1	FORO 2	FORO 3
Antúnez a Báez	Benítez a Cabera	Fernández a Mendoza

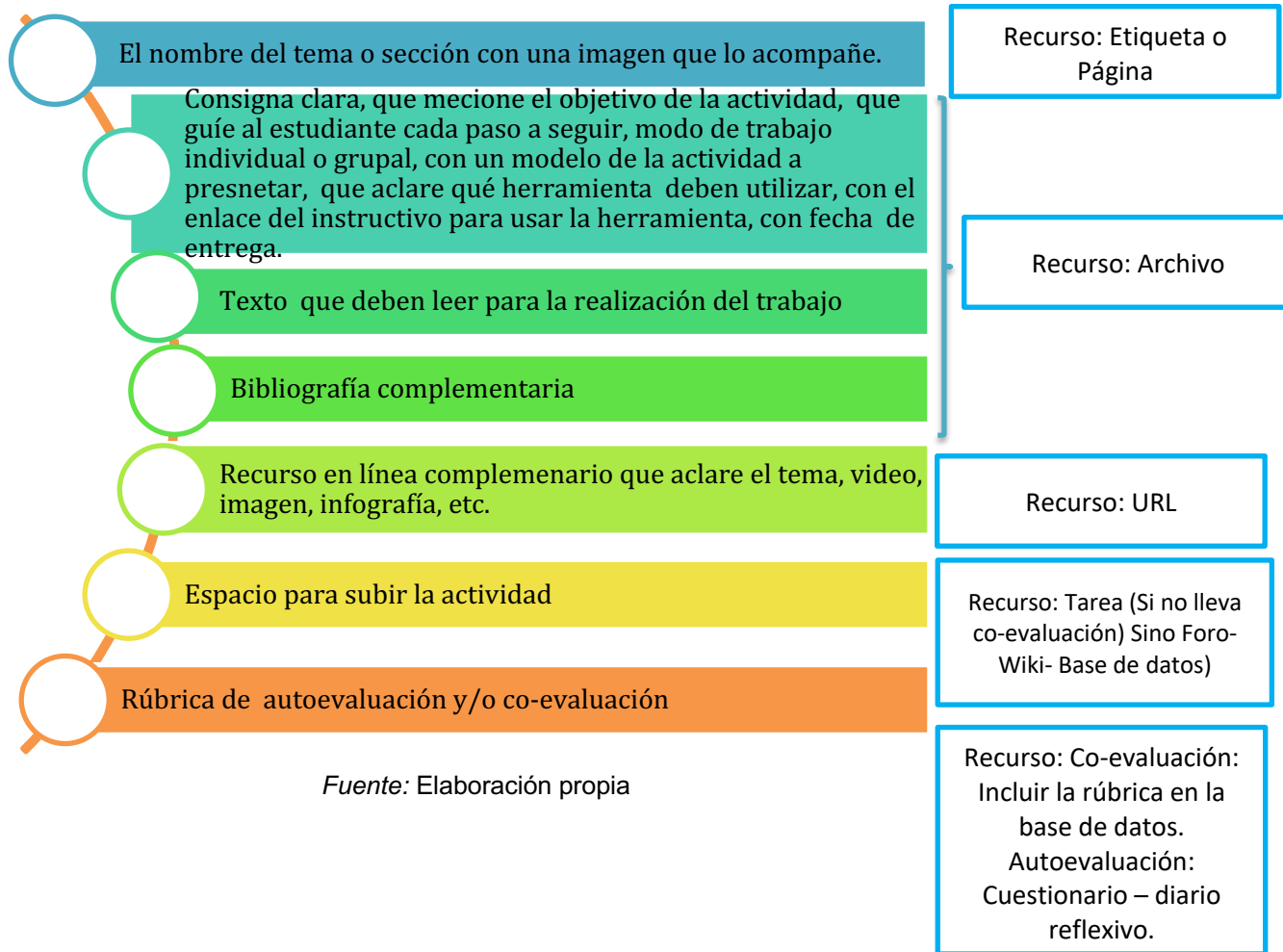
Recurso: Archivo

- Proponer actividades colaborativas para generar confianza entre los pares.

Recurso: Wiki o Drive

En las sucesivas secciones, temas o unidades deben estar presentes los siguientes elementos en el aula virtual:

Figura 5. Elementos que deben contener las actividades en el aula virtual.



Referencias

- Barroso, J. y Llorente, C. (2006): La utilización de las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica para la teleformación en Cabero, J. y Román, P. (coords.): *E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet*, Sevilla, Eduforma, 215 - 231.
- Cabero, J y Román, P. (coord). (2006). *E-Actividades. Un referente básico para la formación en Internet*. Sevilla: Editorial MAD-Eduforma.
- Maina, M. (20 abr. 2020). *E-actividades para un aprendizaje activo*. UOC. Universidad Oberta de Catalunya. <https://www.youtube.com/watch?v=cjZFvKviwEo>
- Vásquez, M. (2011). *Modelo para el Diseño de E-actividades de apoyo a las clases presenciales. Experiencia pedagógica aplicada en educación superior*. Centro de enseñanza aprendizaje (CEA). Universidad tecnológica de Chile. Disponible en <http://dimglobal.net/revistaDIM33/docs/DIMBP33eactividades.pdf>