

# Análisis de las actividades didácticas virtuales, caso de la Universidad Regiomontana.

Dr. Juan José Morales Artero.  
Universidad Regiomontana  
6 de octubre de 2008



# Objetivos

- Mejorar de actividades virtuales en UR propuestas por el profesor.
- Analizar las practicas realizadas.
- Hacer propuesta de elementos a tener en cuenta para desarrollar actividades.
- Ideas Cabero y Román (2006).



# Roles profesor virtual

- Según Cabero y Román (2008, 23)
  - **Consultores** de información - **facilitadores** de información.
  - **Diseñadores** de medios
  - **Evaluadores** continuos.
  - **Moderadores** y **tutores** virtuales
  - **Orientadores**
  - **Administradores** del sistema.



# Clases de profesores

- Director /diseñador del curso.
- Proveedor de contenido
- Evaluador
- Profesor:
  - Organizar, **diseñar**, **supervisar** y poner en funcionamiento la acción formativa
  - **Evalúa** actividades de alumnos, ofrece contenidos, o autoriza a los estudiantes.
- **Tutoriza** y **provee** contenidos,
- **Realiza actividades** a desarrollar por alumnos.



# Actividades aprendizaje en la Web

- **Red aprendizaje:** alumno, colegas, tutor, contenidos teóricos y actividades (autoevaluación, en grupo, con el tutor...)
- Moreno y Baillo-Baillièrè (2002,55) “las actividades constituyen un poderoso **multiplicador del valor formativo** latente en los contenidos (por ejemplo mediante la realización de frecuentes autoevaluaciones a través de preguntas cortas con corrección automática), en las **relaciones con otros compañeros** de cursos (mediante actividades secuenciadas y con un contenido y procedimientos bien establecidos) y con el **tutor o consultor** (que actúa como evaluador, moderador, facilitador, etc.).



# Definición de e-actividad

- “El concepto de actividad en el proceso de enseñanza aprendizaje es muy genérico y no tienen que ir obligatoriamente asociado a movimiento o acto manipulativo del alumnado sino que se refiere a todas aquellas **acciones** (de observación, escucha, trabajo en equipo...) **que nos lleven a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje**”. (Fuentes-Guerra y García, citado por Cabero y Román: 2006, 25),
- Actividades que los alumnos realizan relacionadas con los **contenidos** proporcionados.
- Actividades presentadas, realizadas o transferidas con ayuda de la **red**, se considera como e-actividades.

- 
- **Características y funcionalidad** equivalen a contextos presenciales.
  - Web permite **contexto interactivo** con información y con participantes en acción formativa, profesores y alumnos.
  - Web: estudiantes en actividades **individuales y grupales** colaborativas, y entornos multimedia.
  - Aparece en **contenidos** o información para presentar a alumnos
  - **Interactividad** responde a necesidades del proceso de aprendizaje para que no sea pasivo y memorístico, y si activo y constructivo.



# Funciones de las e-actividades:

- **Clarificación** de contenidos presentados.
- **Transferencia** de información a contextos y escenarios diferentes a presentados.
- **Profundización** en materia.
- Adquisición de **vocabulario** específico.
- **Socialización**.
- **Aplicación** de contenidos a actividad profesional actual.



# Limitaciones de las e- actividades

Barberá (2004, 84):

- Dependencia **ordenador** y conexión a la **red**.
- Ser una **copia** excesivamente fiel a las **actividades presenciales**.
- Inferioridad de **condiciones** por la costumbre de desarrollo en el ámbito escolar respecto de las actividades presenciales.
- Falta de **formación virtual** por profesores y alumnos.

# Diferentes modalidades con las que se cuenta.

- Desde la acción **independiente** del alumno, a acciones **grupales** y colaborativas.
- Stansfield (1999, 63-64) agrupa las actividades en:
  - Personales
  - Sociales.

# Variables

- **Pertinencia** entre e-actividades, contenidos e información.
- Se perciba **interesante y útil**.
- **Tipología** diversificada en acción formativa.
- Conozcan los **criterios** de evaluación.
- **Adecuación al nivel** educativo/formativo de los estudiantes.
- **Esfuerzo por trabajo** a invertir, no en comprensión.
- **Claridad** en presentación de e-actividad.
- **Tiempo** suficiente para realizar y cumplimentar sin dificultades.  
Estableciendo:
  - Claridad
  - Reflexión
  - Realizar las respuestas.
- **Limitaciones:** formación, manejo instrumental de tecnologías, comprensión y expresión, problemáticas de actividades colaborativas.



# Condiciones de las e-actividades

- Especificar **contexto** y **entorno** de realización.
- Límites **temporales** para realizarla y entregarla.
- **Envío** al profesor: correo electrónico, ftp a un servidor...
- **Recursos** para estudiante: materiales, documentos, direcciones webs...
- Número de **participantes** y **modalidad** de participación (individual, grupal... reparto de trabajo, trabajo colaborativo...).
- **Conductas** a desarrollar por estudiantes, y explicitación de conductas deseables.
- Criterios **valoración** actividad.
- **Presentación** de la actividad: estructura, tipo de material, tamaño/volumen, composición...

# Diferentes e-actividades a desarrollar por los profesores

- Barbera (2004, 86) tipos de actividades.
  - **Individual:** autoaprendizaje electrónico, cubículos virtuales, aprendizaje cognitivo, autorización inteligente, laboratorios virtuales, y proyectos telemáticos.
  - **Grupal:** proyectos telemáticos, grupos cooperativos, círculos de aprendizaje, debates, y comunidades virtuales de aprendizaje.

- 
- Según Cabero y Gispert (2005, 9):
    - Proyectos de trabajo
    - Visitas a sitios webs
    - Análisis y reflexión de la información presentada
    - Realización de ejemplos presentados
    - Análisis de imágenes
    - Estudios de casos
    - Resolución de problemas
    - Lectura de documentos.

- 
- Para ser usados por otros:
    - Búsqueda de **información** o ejemplos.
    - Trabajar con **caso** para resolver problema y contribuir con materiales adicionales.
    - Participar en una situación de **juego de roles** y guardar los resultados.
    - Crear **informe**.
    - Crear **productos**, como multimedias o su diseño.
    - Extender y aplicar **principios teóricos** a nuevos escenarios.
    - Participar en una **discusión** y grabar los aspectos claves.



# Tipos de actividades en Internet

- Aprendizaje conceptual.
- Solución de problemas.
- Análisis de objetos y documentos.
- Reunión de datos y síntesis.
- Estudios de casos.
- Laboratorios virtuales y viajes al campo.
- Presentaciones por los estudiantes.
- Aprendizaje colaborativo.
- Investigación auténtica.



# Selección de las e-actividades.

- Actividades más usuales a desarrollar en el **campo científico-temático**.
- **Características de alumnos:** dominio del vocabulario, edad, experiencia profesional, situación laboral...
- Movilizar diferentes tipos de **capacidades**.
- Que sean **motivantes** para alumnos.
- Posibilidades de **red** para su desarrollo y cumplimentación.



# Diseño de las e-actividades

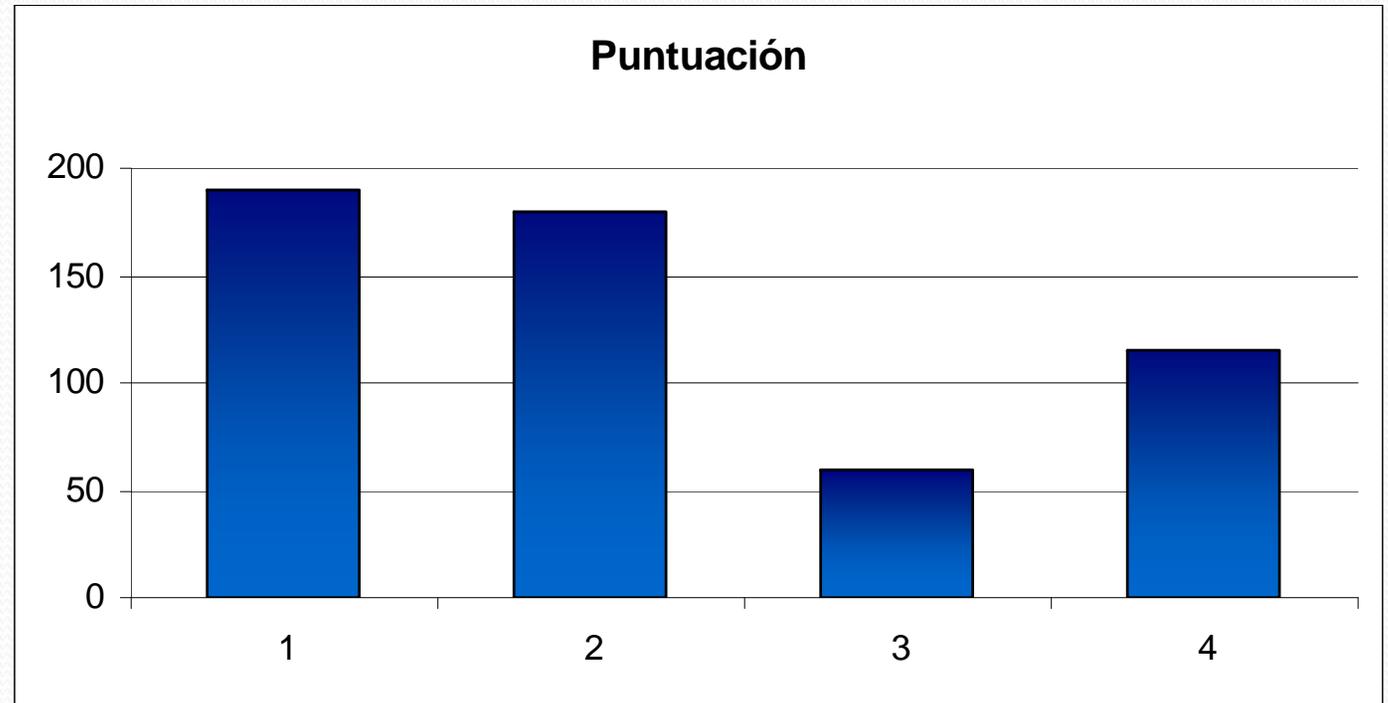
- (Fernández-Salineró, 1999)
  - Se vinculan a los **contenidos**.
  - Hacen referencia a un **sujeto o agente** (el participante).
  - Ser **propositivas** = orientadas hacia objetivo o meta.
  - Se formulan en términos de **espacio y tiempo**.
  - Deben **contextualizarse**.
  - Se precisan en razón de **recursos y estrategias metodológicas**.
  - Incorporan mecanismos de **retroinformación** y

# Criterios de evaluación

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN	PONDERACIÓN
<b>1. Presentación:</b>	Cumplimiento de calidad académica (ortografía, redacción, presentación, identificación del docente, respeto derecho de autor).	20.
<b>2. Elaboración del recurso o actividad:</b>	Complejidad de elementos para su construcción (tipo de archivos, lenguaje HTML, Presentación de PP con video).	30.
<b>3. Impacto en los cursos:</b>	Posibilidad de aplicación en una o más materias.	20.
<b>4. Posibilidades de interacción del recurso o actividad:</b>	Permite la interacción del alumno con recurso o actividad.	30.



1. Presentación
2. Elaboración
3. Impacto
4. Interacción



## Evaluación (García Aretio: 2007, 233)

<b>APARTADO</b>	<b>DIMENSIONES</b>
A. ESPECIFICIDAD, FRECUENCIA Y MODALIDAD DE USO	Especificada de uso. Frecuencia de uso Modalidad de uso
B. FUNCIONES INSTRUCCIONALES	
C. ARTICULACION DEL MATERIAL CON EL PROCESO FORMATIVO	Articulación con las actividades de aprendizaje Articulación con las actividades y procesos de evaluación. Articulación con las actividades y procedimientos de calificación / acreditación.

- 
- Juan José Morales Artero [jmorales@mail.ur.mx](mailto:jmorales@mail.ur.mx)
  - Universidad Regiomontana



# Bibliografía

- García Aretio, L. (Coord.) (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona. Ariel.
- Cabero, J. y Román, P. (2006). E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet. Sevilla: MAD-Eduforma,