



ESPECIALIZACIÓN EN TIAE – MODALIDAD PRESENCIAL

<p>E-actividades. Herramientas y entornos digitales para su creación y seguimiento</p> <p>Año 2020</p>	<p>Duración: 40 hs.</p>	<p>Cantidad de horas teóricas: 20hs. Cantidad de horas prácticas: 20hs. Docentes a cargo: Dra. Alejandra Zangara Tutor: Lic. Lucía Violini El curso se desarrolla de agosto a noviembre</p>
--	--------------------------------	---

OBJETIVOS

Que los alumnos sean capaces de:

- Reconocer los tipos de actividades didácticas que se desarrollan en una propuesta de enseñanza.
- Comprender el concepto de E-actividades.
- Reconocer diferentes tipos de E-actividades, clasificadas considerando diversos criterios.
- Identificar las características didácticas y comunicacionales de las actividades virtuales o E-actividades.
- Analizar y diseñar E-actividades, siguiendo metodologías *ad hoc*.
- Definir estrategias de seguimiento y acompañamiento de estas actividades.
- Conocer, analizar y aplicar diferentes herramientas y entornos digitales que permiten la creación y seguimiento de E-actividades, con especial foco en aquellas de tipo colaborativas.

COMPETENCIAS ESPERADAS EN EL EGRESADO QUE SE TRABAJAN EN ESTE CURSO

- Aplicar los conocimientos actualizados adquiridos a lo largo de la carrera en los escenarios educativos/profesionales en los que se desempeña
- Poseer conocimientos y criterios para poder incorporar el uso de TIC's en procesos educativos, para generar escenarios innovadores y favorecedores del aprendizaje.



- Poseer criterios y habilidades para investigar, analizar y evaluar herramientas y metodologías vinculadas a tecnologías de la Ciencia Informática, de manera tal de establecer posibles ventajas/ desventajas de su utilización en relación a un contexto educativo particular.
- Ser mediador para el desarrollo de competencias vinculadas a la utilización de tecnologías digitales en procesos educativos.
- Diseñar cursos que lleven adelante modalidades educativas híbridas, considerando las posibilidades de mediación que ofrecen diferentes entornos y herramientas digitales (aquí se analizan en particular la mediación de las actividades educativas).
- Reconocer y atender a los diferentes componentes que atraviesan el desarrollo de un curso diseñado en un entorno digital (componente relacionado a las actividades).
- Diseñar metodologías para desarrollar actividades colaborativas y actividades cooperativas mediadas por tecnologías digitales.
- Diseñar e-actividades y considerar las posibilidades de los diferentes paradigmas de interacción persona – ordenador que puedan favorecer su desarrollo y el aprendizaje del estudiante.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Los alumnos realizarán durante la cursada una serie de actividades teórico-prácticas de carácter obligatorio basadas en el diseño, creación de e-actividades, y la definición de estrategias de seguimiento. La actividades a realizar y aprobar son: para evaluar la comprensión y manejo de los textos estudiados se realizará una evaluación con preguntas cerradas dentro del Entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, y se participará de un foro en el que se compartirán experiencias de e-actividades con al menos dos aportes fundamentados. Luego, se realizarán dos trabajos prácticos vinculados a la utilización de herramientas y entornos para ensayar el diseño y creación de E-actividades.



Además se deberá aprobar el trabajo final que consiste en el diseño de un conjunto de e-actividades para un contexto educativo específico, utilizando las metodologías, herramientas y conocimientos abordados en el curso.

CONTENIDOS MÍNIMOS

Las actividades didácticas en el marco de los procesos de enseñar y aprender

Tipologías de actividades didácticas

El continuum en la mediación de actividades educativas

Las E-actividades a la luz de diferentes autores

Tipologías de E-actividades

El caso de las E-actividades colaborativas

El caso de las actividades de *storytelling*

Herramientas para la creación y desarrollo de e-actividades

Ejercicios de práctica sobre herramientas digitales específicas

Criterios metodológicos para el diseño de e-actividades

PROGRAMA

I. MOTIVACIÓN

En los espacios de enseñanza mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), nos enfrentamos cada día con el desafío de mediar nuestra tarea docente de forma sincrónica o asincrónica por diferentes tipos de actividades a través de diversas tecnologías.

Esta tarea nos pone frente a las e-actividades. ¿Qué son las e-actividades? *“Son actividades ideadas por el docente y elaboradas por el estudiante, que facilitan el aprendizaje, en completa relación con los contenidos, presentadas, realizadas o transferidas a través de la red”*¹

¹Cabero Almenara, Julio - Román Graván, Pedro (compiladores) (2005) *E-actividades: un referente básico para la formación en Internet*



Las e-actividades permiten manejar los lenguajes y las posibilidades de las TICs para dar forma a la propuesta de enseñanza. De esta manera, podemos dotar a nuestra propuesta de actividades que respondan a los siguientes criterios didácticos:

- Actividades individuales y/o actividades grupales;
- Actividades públicas (por ejemplo, foros) y/o actividades privadas;
- Actividades sincrónicas (diálogo vía videoconferencia) y/o actividades asincrónicas (foros, wikis, entrega de trabajos).
- Actividades que organicen diferencialmente la simetría entre docente-alumno² (foro, wiki, corrección de pares) y/o actividades simétricas (entrega de ejercicios con corrección del docente)

En este curso se aborda el concepto y las tipologías de las e-actividades, componentes de su diseño, estrategias de seguimiento junto el rol del tutor durante el proceso de desarrollo de las E-actividades, en particular se trabaja sobre casos de e-actividades colaborativas y cooperativas, y las herramientas y entornos digitales que posibilitan la creación y seguimiento de este tipo de actividades. Se propone que el alumno combine tareas que propician la comprensión y la aplicación de los temas abordados.

II. CONTENIDOS

1- CONCEPTOS GENERALES

Las actividades didácticas en el marco de los procesos de enseñar y aprender
Tipologías de actividades didácticas

2. CONCEPTUALIZACIÓN DE E-ACTIVIDADES

El continuum en la mediación de actividades educativas

² *La asimetría en la relación pedagógica hace referencia a las diferentes posiciones en el vínculo profesor-alumno. A decir de Noemí Allidière: "Sabemos que la relación profesor-alumno es una relación asimétrica y consecuentemente, como toda relación asimétrica, se constituye en una relación de poder. El poder emanado del ejercicio del rol docente se define desde el marco institucional –escuela colegio secundario o universidad- que convalida, a su vez, la verticalidad existente en las relaciones entre autoridades, profesores y alumnos".*



Las E-actividades a la luz de diferentes autores
Tipologías de E-actividades
El caso de las E-actividades colaborativas
El caso de las actividades de *storytelling*
Herramientas para la creación y desarrollo de e-actividades
Ejercicios de práctica sobre herramientas digitales específicas

3. EL DISEÑO Y EL SEGUIMIENTO DE LAS E-ACTIVIDADES

Componentes del diseño de e-actividades
Criterios metodológicos para el diseño de e-actividades
Estrategias, entornos y herramientas de seguimiento.

III. MODALIDAD Y RECURSOS/MATERIALES DE ESTUDIO

Las clases combinarán los encuentros, en los que se trabajará en la presentación de ejemplos y discusión de bibliografía, con actividades de práctica y otras de realización *on-line*.

Los alumnos deberán realizar la lectura obligatoria de una serie de textos seleccionados y trabajar con el análisis de E-actividades ya existentes para revisar sus componentes y vincular con los aspectos teóricos presentados. Se realizarán actividades grupales e individuales ya sea presencialmente, o a través del EVEA IDEAS y/o herramientas tecnológicas adicionales. Cada actividad cuenta con un documento con su consigna y las estrategias metodológicas propuestas.

Se trabaja en base a un cronograma de actividades que se presentan en el encuentro inicial del curso y detalla el quehacer de cada semana.

Los materiales de estudio son:

- **Textos digitales:** textos de lectura de referencia en la temática tomados de la biblioteca del postgrado, revistas y/o repositorios. y material *ad-hoc* preparado por los docentes.



- **Presentaciones multimedia y videos:** desarrolladas *ad-hoc* para abordar las diferentes temáticas del curso.
- **Guías de práctica:** estas guías orientan la realización de actividades prácticas en las diferentes herramientas.

IV. ACTIVIDADES PARA LA APROPIACIÓN DE LOS SABERES Y LA EVALUACIÓN

Se detallan las principales actividades que se abordan durante el curso:

- **Lectura de los textos/materiales educativos de cada unidad:** los textos y materiales educativos de cada unidad se tratan en las clases y se presentan para ser leídos por los estudiantes en el área de Itinerario en IDEAS y se visualizan en la fecha indicada en el cronograma (**actividad de comprensión**).
- **Evaluaciones *on-line*:** hay dos evaluaciones orientadas a recuperar los aspectos teóricos en relación a la primera y segunda unidad (primera evaluación) y la tercera unidad (segunda evaluación). Las evaluaciones tienen un período para su realización, y finalizado ese período se publican los resultados, que incluyen un *feedback* específico para que los estudiantes puedan reflexionar sobre sus respuestas. Las evaluaciones son desarrolladas en IDEAS con la herramienta de Autoevaluación. Las dudas se discuten en clases y son un input para la discusión (**evaluación formativa**).
- **Ejercicios de avance:** se plantean ejercicios prácticos sobre las herramientas a utilizar en el curso. Cada ejercicio cuenta con una guía de práctica. Inician en los encuentros y finalizan con una entrega a través de la Mensajería de IDEAS (**actividades de aplicación y comprensión**).
- **Trabajo final:** se trata de un trabajo que podrá realizarse en grupos, de no más de dos integrantes. Se contará con un tiempo específico para su realización. Los alumnos tendrán a disposición un material guía que los ayudará en las diferentes etapas del trabajo, y material bibliográfico pertinente. Además, tutorías grupales



presenciales y por VC para el trabajo en el diseño de e-actividades y las herramientas (**evaluación sumativa**).

- **Defensa del trabajo final:** se contará con un encuentro presencial específico en el que los estudiantes deberán presentar sus producciones finales y compartirlas con el resto de los compañeros. En el encuentro se discutirán las fundamentaciones teóricas de cada una de las producciones y se constituye en una instancia de evaluación final (**evaluación sumativa**).

En el curso se realizan otras actividades como consultas a través de videoconferencia y la mensajería de IDEAS. Se realiza una actividad inicial de presentación que permite conocer los intereses de los estudiantes y su vinculación con la temática del curso. Al final del curso se realiza una encuesta a los alumnos, para la evaluación de la propuesta en general, y el desempeño docente.

V. BIBLIOGRAFÍA

- [1] Allidière N. (2008). El vínculo profesor-alumno: una lectura psicológica. Buenos Aires: BIBLOS.
- [2] Barberá E. (2004). La educación en la red: actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje. Barcelona: Paidós, 2004.
- [3] Cabero Almenara J., y Román Graván P. (eds) (2005). *E-actividades: un referente básico para la formación en Internet*. Madrid: Eduforma Editores, 2005.
- [4] Keegan D. (1996). Foundations of Distance Education. Routledges Studies in Distance Education, London, 1996.
- [5] Davis D., Chen G., Hauff C., Houben G. (2018). Activating learning at scale: A review of innovations in online learning strategies. Computers & Education, Volume 125, 2018, Pages 327-344, ISSN 0360-1315, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.019>
- [6] Garzotto, Franca & Forfori, Matteo. (2006). FaTe2: Storytelling edutainment experiences in 2D and 3D collaborative spaces. Proceeding of the 2006 Conference on Interaction Design and Children, IDC '06. 2006. 113-116. 10.1145/1139073.1139102.
- [7] Oestreicher L. (2007). Teaching HCI from Real World Examples - Furnishing Creativity. Proc. HCIED2007, HCI Educators' Workshop, Aveiro, Portugal.
- [8] Salmon G. (2004) *e-Actividades: El factor clave para la formación en línea activa*, Editorial UOC



- [9] Sanz C. y Zangara A. (2011). Las E-actividades como elemento central en el diseño de propuestas de educación mediada. Una posible definición y clasificación. / *Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula y III Jornada de Experiencia en Educación a Distancia*.
- [10] Sanz C. y Zangara A. (2015). Collaborative Learning Work. Evaluation Model Using The Ethnographic Methodology Of “Analysis Of Social Networks”. *7th International Conference on Education and New Learning Technologies .EDULEARN 2015*. España. Barcelona- Páginas: 5373-5380. ISBN: 978-84-606-8243-1 - ISSN: 2340-1117 – Editor: IATED
- [11] Shearer R.L. (2012). Theory to practice in Instructional Design. En M.G.Moore (Ed.) *The Handbook of Distance Education*. Third Edition. NY, Routledge. 500-534, 2012
- [12] Villalustre Martínez L. y Del Moral Pérez M.E. (2011). E-actividades en el contexto virtual de ruralnet: satisfacción de los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. *Educación XX1*. 14.1, 2011, pp. 223-243.
- [13] Zangara A., Sanz C., Manresa C. (2013). La inclusión de e-actividades como estrategia de enseñanza a distancia en un curso de postgrado. Experiencia en el curso de Interfaces avanzadas. VIII Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. URL: <http://hdl.handle.net/10915/27534>
- [14] Zangara A., Sanz C. (2018). Interacción e interactividad en el trabajo colaborativo mediado por tecnología informática. Metodología de seguimiento en escenarios educativos. Tesis de Doctorado en Ciencias Informática. Facultad de Informática. UNLP. Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/67175>

Revistas de consulta y a partir de las que se actualizan los materiales de lectura

Revista de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (TEyET). URL:

<http://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/inicio.htm>

IEEE RITA – Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. Es una publicación de la Sociedad de Educación del IEEE (IEEE EdSoc), centrada en la comunidad iberoamericana. <http://rita.det.uvigo.es/index.php>

Computers & Education – Es una revista de la Editorial Elsevier. Accesible desde:

<https://www.sciencedirect.com/journal/computers-and-education?sdc=1>

Herramientas digitales

StoryBird: <https://storybird.com/>

Toondoo: <http://www.toondoo.com/>

Powtoon: <https://www.powtoon.com/home/?>