

Tipología de las prácticas de e-Learning

El cuadro 7 es una adaptación del cuadro 6. Hemos dejado fuera la valoración acerca de la efectividad de las actividades de aprendizaje porque, como vimos en la segunda parte de nuestro modelo, ésta no depende del modo en que se transmiten. De cualquier manera, hemos agregado dos elementos nuevos. En primer lugar, mencionamos las principales funcionalidades que se necesitan en un entorno de e-Learning para poder llevar a cabo las prácticas de aprendizaje que proponemos; y en segundo lugar, damos un ejemplo específico de cada una de ellas.

Cuadro 7. Tipología de las prácticas de e-Learning

Práctica de aprendizaje	Funcionalidad	Ejemplo online
Clase (exposición)	Texto, gráficos, fotos, audio, video, botones de navegación, opción de imprimir.	Una e-Clase que consiste en textos cortos, concisos y autosuficientes (preferiblemente del tamaño de una página), ilustrados cuando sea conveniente con gráficos, audio y video. Los botones de navegación, colocados en el extremo inferior de cada texto, guían al estudiante hacia el siguiente. Un “sendero de migajas” en la parte superior indica la ubicación del texto dentro de la e-Clase. A los estudiantes se les da la opción de imprimirla por completo en un solo documento (incluyendo gráficos y fotos, y excluyendo audio, video y botones de navegación). ¡CAPÍTULOS DE LIBROS O ARTÍCULOS ONLINE COPIADOS Y PEGADOS NO SON e-CLASES! No cometan el error común de convertir un entorno presencial basado en la clase expositiva, en uno de e-Learning basado en textos.
Clase breve (exposición breve)	Ídem	Ídem

Práctica de aprendizaje	Funcionalidad	Ejemplo online
Lecturas	Textos, enlaces, archivos descargables (Word o PDF).	Como ejercicio o tarea se les da a los estudiantes una lista de enlaces a artículos sobre temas determinados, de entre los cuales pueden escoger uno.
Indagación	Enlaces, archivos descargables (Word, PDF), motores de búsqueda, etc.	Tras leer el artículo de la lista, se les pide a los estudiantes que hagan una búsqueda en Internet de materiales que se opongan a la propuesta central del primero.
Demostración	Animación, gráficos, fotos, videos, texto.	Los estudiantes ven una demostración pregrabada por el docente en un reproductor de video, dentro del entorno de e-Learning.
Observación	Ídem	Ídem
Investigación	Enlaces, archivos descargables (Word o PDF), motores de búsqueda, lugares de trabajo grupal, documentos compartidos, foros de discusión, blogs.	(Grupos de) estudiantes deben crear un weblog sobre un tema de investigación colectivo. El blog presentará tanto los resultados como el proceso de colaboración.
Exploración	Enlaces, archivos descargables (Word o PDF), motores de búsqueda, lugares de trabajo grupal, documentos compartidos, foro de discusión, blogs y wikis.	Los estudiantes deben crear un <i>wiki</i> sobre un concepto complejo (por medio de indagación, investigación, discusiones, etc.).
Preguntas y respuestas	Correo electrónico, chat, foro de discusión, Skype, archivo de preguntas frecuentes, webcam.	Se organiza una sesión online en directo con un invitado, frente a una webcam (cámara web). Los estudiantes habrán preparado preguntas de antemano y se las habrán enviado al invitado. En la sesión pueden hacer preguntas o discutir algunos temas por medio de mensajes instantáneos.
Diálogo guiado	Foro de discusión, correo electrónico.	El docente inaugura un nuevo "hilo" (" <i>thread</i> ", en inglés) en el foro de discusión, acerca de un tema central del módulo de esa semana. Se espera que los estudiantes contribuyan significativamente y respondan a las contribuciones de los demás.

Práctica de aprendizaje	Funcionalidad	Ejemplo online
Lluvia de ideas	Lugares de trabajo grupal, mensajes instantáneos, Skype.	Después de ingresar al lugar de trabajo grupal correspondiente, los estudiantes utilizarán el Skype para realizar una lluvia de ideas en tiempo real, sobre un tema determinado. Un estudiante escribirá los resultados de la discusión mediante una herramienta de chat, que sea visible para todos.
Mapa conceptual	Ídem	Ídem
Debate/ Discusión	Foro de discusión, mensajes instantáneos, correo electrónico, Skype.	Después de tratar un tema controvertido, el docente abre un nuevo hilo en el foro de discusión. Se les pide a los estudiantes que describan su reacción inicial al tema. El docente dirige la discusión con cuidado.
Seminario	Texto, gráficos, fotos, audio, video, foros de discusión, mensajes instantáneos, correo electrónico, Skype, blogs.	Varios invitados envían artículos acerca del tema del seminario, que serán publicados de antemano en la web del curso. Los estudiantes crean blogs personales y grupales sobre la organización y los temas que se tratan en el seminario. El día del seminario, los invitados se colocarán ante una webcam y participarán de un panel de discusión en vivo con otros invitados enviando mensajes instantáneos o por el Skype. Algunos estudiantes darán informes continuos acerca de lo más importante de la discusión. Después comienza una sesión de preguntas y respuestas (Véase más arriba).
Juegos de roles	Skype, mensajes instantáneos, lugares de trabajo grupal.	A los estudiantes se les asignan funciones específicas en un juego de roles que se extenderá por una semana. De forma individual ahondarán en las opiniones y valores de su personaje, al tiempo que mantendrán un blog sobre él. Los últimos días, todos los personajes se encontrarán en el Skype o en una sesión de chat, para el acto final (tengan en cuenta que estos juegos de roles requieren un grado tal de interactividad que, a través de la modalidad online, no funcionan aún en todo su potencial).

Práctica de aprendizaje	Funcionalidad	Ejemplo online
Estudio de caso	Enlaces, archivos descargables (Word o PDF), motores de búsqueda, etc.	Los estudiantes deben aplicar un concepto en particular a un caso personalmente relevante. El informe del mismo, que incluirá conclusiones, se pondrá a disposición en el sitio web para ser descargado. Así, cada estudiante podrá hacer una devolución de dicho estudio de caso a sus compañeros.
Visita	Blog	Estudiantes o grupos de estudiantes realizarán una visita (¡presencial!) y relatarán en un blog todo lo concerniente a los preparativos, la visita en sí y lo que aprendieron en ella.
Proyectos	Enlaces, archivos descargables (Word o PDF), motores de búsqueda, lugares de trabajo grupal, foros de discusión, correo electrónico.	Los estudiantes construyen un blog del curso que incluye sus presentaciones, los informes sobre visitas, enlaces a otros sitios web, entrevistas, perfiles, etc.
Pasantía	Blog	Cada estudiante mantiene un blog actualizado semanalmente acerca de su experiencia y aprendizaje durante una pasantía.
Presentación	Archivos descargables (Word o PDF), blogs, foro de discusión.	Los estudiantes, de manera individual, compilan su tema de investigación, su investigación o exploración, y la suben a la web del curso. Se les pide a sus compañeros que hagan una devolución de los descubrimientos y la presentación.
Ensayo	Archivos descargables (Word o PDF), foro de discusión.	Los estudiantes escriben un ensayo individual y lo suben a la página del curso.
Quiz	Formularios, texto, gráficos, fotos, video, audio.	Al final del módulo se les pide a los estudiantes que respondan una serie de preguntas de opción múltiple o examen tipo test. Los resultados serán inmediatamente visibles para los estudiantes, individualmente.
Examen	Ídem	Ídem

Práctica de aprendizaje	Funcionalidad	Ejemplo online
Diario /bitácora	Blog	Durante el curso se les pide a los estudiantes que, al menos una vez por semana, autoevalúen su proceso de aprendizaje en un blog (por ejemplo, qué aprendieron esta semana, qué fue de especial relevancia para ellos, etc.).
Portafolio	Lugar de trabajo grupal.	Se les pide a los estudiantes que acumulen, durante el curso, todos los “productos” de sus ejercicios, tareas, etc., individuales y grupales, en un e-Portafolio, para la (auto) evaluación.
Ejercicio de aplicación	Todas las funcionalidades.	Se les pide a los estudiantes que analicen un ejemplo descargable, escriban sus percepciones en el foro de discusión, y participen en la subsiguiente discusión.
Simulación	No hay suficientes funcionalidades disponibles.	La simulación no es una actividad online factible por el momento, por factores tecnológicos.
Juego	No hay suficientes funcionalidades disponibles.	El juego no es una actividad online factible todavía, por factores tecnológicos.
Trabajo final	Todas las funcionalidades.	Un pequeño grupo de estudiantes trabajará en un lugar de trabajo grupal sobre la tarea final del curso, que abarcará todo el conocimiento, las habilidades y las actitudes aprendidas. Pueden utilizar el lugar de trabajo grupal para almacenar información o para colaborar (tengan en cuenta que los trabajos finales pueden necesitar un alto grado de colaboración, que todavía no es factible de lograr online).