

Cabero, J. Barroso, J. & Llorente, M.C. (2015). *E-actividades para la formación del profesorado en tecnologías de la información y comunicación en el Proyecto Dipro 2.0*. Sevilla: Grupo de Investigación Didáctica de la Universidad de Sevilla.



### M. Josefa Vilches Vilela

Los entornos de enseñanza virtuales requieren abordajes metodológicos diferentes a los llevados a la práctica en entornos presenciales. La presente obra, realizada por Julio Cabero, Julio Barroso y María del Carmen Llorente, profesores de la Universidad de Sevilla y miembros del Grupo de Investigación Didáctica, surge de la experiencia interuniversitaria realizada en el Proyecto Dipro 2.0. Este proyecto I+D+i, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España (EDU2009-08893), está enfocado a la capacitación del profesorado universitario en la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), concretamente, a la creación de entornos de enseñanza y aprendizaje telemáticos. El

objetivo de la misma es proporcionar una visión teórico-práctica del diseño de actividades electrónicas.

La obra está estructurada en torno a dos bloques: el primero, titulado «Fundamentación teórica», define el marco conceptual del tema, mientras que el segundo, al que se dedica gran parte de la obra y denominado «Las e-actividades propuestas», realiza una revisión de las tareas y actividades propuestas en los distintos módulos que componen el Proyecto Dipro 2.0.

Respecto a la fundamentación teórica, en primer lugar, se analiza la significación de las e-actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El punto de partida es el reconocimiento de estas como una de las variables críticas en la formación en entornos virtuales. A continuación, se conceptualiza la actividad según diversas fuentes, destacando que lo que le confiere su carácter electrónico es ser presentadas, realizadas o transferidas a través de la red. Esta última, además, posee el potencial de ofrecer un amplio abanico de oportunidades para el trabajo colaborativo y para la creación de entornos multimedia e hipertextuales. Se analizan, así mismo, las funciones que pueden desempeñar las e-actividades, así como sus limitaciones, entre las que señalan, la dependencia de un ordenador y de conexión a la red, la falta de formación virtual por parte del profesorado y los estudiantes y el ser, en muchas ocasiones, una replicación de actividades presenciales. Por otro lado, se proporcionan orientaciones a tener en cuenta a la hora de diseñar e-actividades, entre las que pueden citarse que el alumnado

la perciba como útil e interesante, que sean variadas y con un nivel progresivo de dificultad, que permitan trabajar de forma individual y colaborativa, y esencial entre ellas, que el estudiante conozca los criterios de evaluación. Desde esta perspectiva, la e-rúbrica se convierte en una guía para saber cómo será evaluado.

Continúa esta primera parte realizando un recorrido por diversos tipos de e-actividades según diferentes autores y puntos de vista, culminado con una síntesis, a modo de cuadro, con las características más significativas de la e-actividades y exponiendo los criterios de selección de las e-actividades.

La segunda parte de la publicación, que ocupa gran parte de ella, comienza realizando una breve descripción del Proyecto Dipro 2.0. Los objetivos del mismo se agrupan en tono a cinco ejes: 1) las posibilidades del aprendizaje a través de redes, 2) las características y estructura didáctica que deben tener los materiales bajo la perspectiva de los entornos personales de aprendizaje (PLE), 3) las oportunidades que ofrecen los PLE, 4) la capacitación del profesorado universitario en TIC y 5) la valoración de la formación y satisfacción que puede alcanzar el alumnado tras realizar el curso. La plataforma de Dipro 2.0 está estructurada en dos entornos: el primero aloja los objetos de aprendizaje y, el segundo, dirigido a la comunicación para la constitución del PLE del alumnado, estando ambos entornos enlazados entre sí.

Las propuestas de e-actividades de Dipro 2.0 giran en torno a 14 áreas temáticas, aglutinadas en tres bloques de contenido: el primero de ellos está dedicado a aspectos introductorios, el segundo a herramientas servicios y recursos para la formación con TIC y el tercero orientado a aspectos metodológicos y evaluación de las TIC. La guía de cada e-actividad se estructura siguiendo un esquema común que comienza con la presentación de la misma, los objetivos que se pretenden conseguir, las normas para su realización, el nivel de dificultad, el tiempo previsto para su ejecución y dos herramientas para la autoevaluación: una lista de chequeo y una e-rúbrica. Destaca la variabilidad de las propuestas que se recogen: lectura de documentos con la finalidad de extraer determinada información, realización esquemas, organigramas o mapas conceptuales, resolución de casos prácticos y simulaciones, elaboración de reflexiones para ser compartidas a través de un blog, diseño de entrevistas o encuestas para realizar entre los compañeros/as, búsqueda de información en blog o comunidades virtuales, diseño de presentaciones colectivas informatizadas, producción de material multimedia para la enseñanza, diseño de unidades didácticas con la pizarra digital interactiva como medio de enseñanza, entre otras.

Como conclusión, la obra que se presenta lleva a reflexionar sobre los aspectos a tener en cuenta en el diseño de actividades electrónicas destinadas a los entornos virtuales de enseñanza e invita al lector a poner en práctica en su labor docente las sugerencias y modelos propuestos en la misma.