
L'activitat d'aprenentatge com a element clau del disseny formatiu

PID_00183730

Adriana Ornellas
Margarida Romero

**Adriana Ornellas**

Doctora en Pedagogia per la Universitat de Barcelona. Professora dels Estudis d'Informàtica, Multimèdia i Telecomunicació de la UOC. Membre del grup de recerca consolidat Esbrina (Subjectivitats i Entorns Educatius Contemporanis) i del grup d'innovació docent Indaga't de la Universitat de Barcelona. Investigadora vinculada a l'eLearn Center de la UOC. Els seus interessos de recerca principals se centren en els entorns i les tecnologies emergents per a l'aprenentatge en la societat contemporània, la formació inicial i el desenvolupament professional docent en TIC, els múltiples alfabetismes i sistemes d'inclusió en la societat de la informació, i l'ensenyament i l'aprenentatge col·laboratiu en entorns virtuals.

**Margarida Romero**

Doctora en Psicologia per la Universitat de Tolosa de Llenguadoc i la Universitat Autònoma de Barcelona, i llicenciada en Gestió de Projectes E-learning pel Campus Virtual de la Universitat de Llemotges. Consultora dels Estudis de Psicologia de la Universitat Oberta de Catalunya i professora associada dels estudis de Magisteri de la Universitat Autònoma de Barcelona. Directora associada d'aprenentatge electrònic al Departament d'Innovació Pedagògica i Qualitat Acadèmica (DIPQA) d'ESADE i coordinadora del projecte de recerca europeu Euro-CAT-CSCL. El seu focus de recerca és la regulació del temps acadèmic en l'aprenentatge col·laboratiu assistit per ordinador (CSCL). El 2006 va ser guardonada amb el premi de l'AFIA per una ponència sobre el suport metacognitiu en aprenentatge electrònic.



Índex

1. Les activitats d'aprenentatge.....	5
--	----------

1. Les activitats d'aprenentatge

En un EVA, l'activitat d'aprenentatge ocupa un lloc primordial en el disseny formatiu. Una de les primeres accions que el docent ha de fer a l'hora de planificar una acció formativa en línia està relacionada amb les decisions sobre el tipus d'activitats que es plantejaran als estudiants perquè assoleixin els objectius d'aprenentatge i desenvolupin les competències proposades. Una selecció i un disseny adequats de les activitats d'aprenentatge condiciona el desenvolupament de l'acció formativa i en determina la qualitat.

El disseny d'activitats d'aprenentatge per a entorns virtuals o *e*-activitats requereix considerar una sèrie de factors, en la línia del que apunta Cebrián (2003):

- La utilització de diversos recursos d'aprenentatge de manera equilibrada i complementària entre si.
- L'adaptació als ritmes d'aprenentatge dels estudiants.
- La necessitat que els estudiants assumeixin el control del seu aprenentatge.
- La disposició dels materials amb diverses possibilitats sensorials i codis integrats.
- El seguiment i la retroalimentació continuats sobre què és el que els estudiants estan aprenent o deixant d'aprendre.
- La combinació d'un aprenentatge dirigit i autodirigit.

Les activitats que es poden dissenyar per a un EVA són molt diverses, i han de prevaler les que fomenten el treball col·laboratiu. En la línia de Salmon (2004), la clau de l'aprenentatge i l'ensenyament actiu i interactiu en els entorns virtuals resideix en l'aportació a una interacció i a una participació més grans entre els participants, que es poden promoure amb les *e*-activitats. L'autora proposa un model de cinc etapes que proporciona una *bastida* estructurada per al desenvolupament d'*e*-activitats d'aprenentatge que fomentin la interacció i la participació:

- Accés i motivació
- Socialització en línia
- Intercanvi d'informació
- Construcció del coneixement
- Desenvolupament

Per saber-ne més

Per conèixer més detalls d'aquest model de cinc etapes, podeu consultar **G. Salmon** (2004). *E-actividades. Factor clave para una formación en línea activa*. Barcelona: Editorial UOC.

Les variables més importants que cal considerar en el disseny de les activitats d'aprenentatge en un EVA es poden resumir en els punts següents (UOC, 2005):

- Definició dels objectius i de les competències específics que es volen assolir.
- Selecció del tipus d'activitat.
- Creació de la dinàmica: individual o grupal.
- Estimació del temps que l'estudiant dedicarà a l'activitat.
- Elecció i disposició dels recursos i materials.
- Definició de les estratègies i dels instruments d'avaluació/autoavaluació/coavaluació dels aprenentatges.
- Redacció de l'enunciat de l'activitat d'una manera clara però que sigui un repte per a l'estudiant.

Docents amb experiència en EVA són unànimes a afirmar que les activitats que més motiven els estudiants en un entorn en línia són les que requereixen una actitud proactiva i que impliquen processos relacionats amb el següent:

- La recerca i la resolució de problemes
- La presa de decisions
- La interacció grupal
- El treball col·laboratiu

La taula 2 reuneix algunes de les *e*-activitats d'aprenentatge individuals i col·laboratives que es poden desenvolupar en un EVA organitzades en quatre categories d'activitats: activitats d'anàlisi/síntesi; activitats de recerca/resolució de problemes; activitats d'interacció/comunicació; activitats de construcció col·laborativa del coneixement.

Taula 2. Tipologia d'*e*-activitats d'aprenentatge per a desenvolupar en un EVA

Activitats d'anàlisi/síntesi	Es tracta d'activitats generalment individuals relacionades amb els continguts teòrics de la matèria, adreçades a organitzar els coneixements nous. L'anàlisi o la síntesi dels coneixements pot tenir per objectiu posar en relació els coneixements adquirits amb els coneixements previs, però també amb altres tipus de coneixements o situacions; en aquest cas es denomina <i>acció de transferència de coneixements</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboració de mapes conceptuals, esquemes, resums a partir de lectures i anàlisi crítica de textos de referència.
Activitats de recerca/resolució de problemes	Són activitats que plantegen una situació significativa sobre un tipus de tasca autèntica, és a dir, que reproduïx en gran manera la realitat. Els estudiants les resolen individualment o en petits grups, però en tots dos casos implica la interacció entre els agents (professorat i estudiants).	<ul style="list-style-type: none"> • Estudis de casos • Jocs de rol • Simulacions
Activitats d'interacció/comunicació	Aquestes activitats d'aprenentatge exigeixen un nivell alt d'implicació personal i de comunicació multidireccional entre els participants de l'acció formativa. Se solen utilitzar per a posar en comú els resultats d'altres activitats d'anàlisi/síntesi o recerca/resolució de problemes, reflexionar-hi i discutir-hi.	<ul style="list-style-type: none"> • Debats virtuals a partir de lectures, projeccions de vídeos, etc. • Entrevistes a experts • Videoconferències

Activitats de construcció col·laborativa del coneixement

Activitats d'aprenentatge que plantegen situacions específiques per a ser resoltes en petits grups de treball. Els estudiants poden interactuar als espais de treball en grup de l'aula virtual o utilitzant eines d'interacció i treball col·laboratiu externes a la plataforma virtual de formació.

- Desenvolupament de projectes col·laboratius en línia. Per exemple, amb wikis o blogs, etc.
- Gestió conjunta de la informació. Per exemple, mitjançant l'ús de marcadors socials.
- Elaboració col·laborativa d'un guió d'un projecte audiovisual.
- Resolució en grup d'un cas i elaboració conjunta d'un document per a la presentació dels resultats.

