

Design of eLearning Interaction Spaces: Lessons Learned from Practice

Adriana J. Berlanga^{1,2}, Ángeles Bosom², Elisa Fernández², y María José Hernández²,

¹ Educational Technology Expertise Centre, Open University of The Netherlands, Valkenburgerweg 177, 6401 DL Heerlen, The Netherlands
{adriana.berlanga}@ou.nl

² GRupo de Investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL)
Universidad de Salamanca, Plaza de los Caídos s/n, 37008 Salamanca, Spain
{adriana.berlanga, abosom, elisa.fernandez, mariajose.hernandez}@usal.es

Abstract. Teaching-learning processes are primarily communication and interaction ones. It is, therefore, important to design learning interaction spaces in such a way that they encourage both the development of the learning activities and the communication between students and tutors. Consequently, it is essential to consider the design of the interaction spaces as a key factor. This article explains how to design them giving priority to the learning activities, supporting documents, and the virtual classroom organization.

Keywords: eLearning, instructional design, learning interaction spaces

1 Introducción

El GRupo de Investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL) de la Universidad de Salamanca organiza periódicamente iniciativas formativas eLearning como el Diploma de Formación continua Tutor online y el Título Propio de Experto en eLearning, recientemente galardonadas con el Premio Iberoamericano a la Excelencia en eLearning en el ámbito de la formación universitaria.

El éxito de una iniciativa formativa eLearning depende, indudablemente, y como en todo proceso de aprendizaje, de la participación activa del estudiante. Creemos, no obstante, que ésta puede incentivarse si el curso incluye: (1) actividades de aprendizaje que incorporen en la metodología espacios de interacción diseñados para fomentar la participación y la colaboración, (2) guías o documentos de soporte que detallen cómo se llevará a cabo la experiencia de aprendizaje y la evaluación, y (3) espacios de interacción organizados adecuadamente. El resto de este artículo profundiza en estos tres factores.

2 Las Actividades de Aprendizaje y los Espacios de Interacción

Desde nuestra perspectiva, en las iniciativas eLearning las actividades de aprendizaje deben fomentar la interacción entre los estudiantes. El diseño de los espacios de interacción es, por tanto, un factor clave para evitar el aislamiento del estudiante –uno de los problemas más comunes en los cursos eLearning –, así como para fomentar la comprensión y la participación, y garantizar el correcto desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Entendemos por espacios de interacción todos aquellos “lugares” o “zonas” disponibles para llevar a cabo el proceso de aprendizaje y la socialización. Éstos incluyen espacios de comunicación asincrónica, como los foros de discusión, y de comunicación sincrónica, como el chat o la teleconferencia. También incluyen espacios que permiten el trabajo colaborativo y construcción social del conocimiento, las llamadas herramientas Web 2.0 [7], como blogs, wikis, o marcadores sociales. Recientemente, la integración de estas últimas en el proceso de aprendizaje se percibe como favorable para las nuevas generaciones de comunidades eLearning [3].

En nuestra opinión, incorporar los espacios de interacción en las actividades de aprendizaje es provechoso para fomentar la comprensión, colaboración y reflexión. Esta incorporación significa que el método de aprendizaje, integra los espacios de interacción en el proceso de aprendizaje. Naturalmente, no se puede esperar que los estudiantes utilicen estos espacios si no están incorporados en las actividades de aprendizaje. Por ejemplo, si se ha definido un foro de discusión para que los estudiantes discutan los términos estudiados, pero la discusión no es considerada parte de la actividad de aprendizaje, seguramente los estudiantes utilizarán mucho menos el foro y la interacción con sus compañeros disminuirá.

Para fomentar la interacción y la comprensión, se recomienda diseñar actividades de aprendizaje donde el estudiante participe de manera activa **definiendo los conceptos** que se están estudiando, **participando en grupos de trabajo** intercambiando opiniones, debatiendo, resolviendo dudas, o dirigiéndolos, y **reflexionando** sobre lo aprendido. El resto de esta sección explica cómo poner en práctica estas recomendaciones.

2.1 Definición de conceptos

Un ejemplo de cómo llevar a la práctica la definición de los conceptos que se están estudiando es pedir a los estudiantes que lleven a cabo una investigación formativa en la Web [6], buscando bibliografía relacionada con el tema de estudio pidiéndoles que utilicen una herramienta de marcadores sociales, por ejemplo del.icio.us o connotea, que les permita clasificar con etiquetas personales y grupales la información encontrada. Posteriormente, deberán comentar y discutir con sus compañeros la bibliografía que consideran relevante para el tema. Después, dirigidos por un estudiante que toma el papel de “bibliotecario”, deben crear un glosario de manera grupal: definiendo un número mínimo de términos (entre tres y cinco) relacionados. O bien los estudiantes debaten en el foro sobre los términos a añadir al glosario y su definición (suben al glosario la definición consensuada), o bien cada estudiante sube sus propias definiciones y los demás estudiantes las comentan. Esto los ayudará a

comprobar si han comprendido los principales conceptos. Si la plataforma del curso no cuenta con la opción de crear glosarios, los estudiantes pueden crear una wiki, individual o grupal, con los términos investigados.

La creación colaborativa de una biblioteca permite a los estudiantes recopilar en la Web la información que necesiten, siendo críticos con ella y poniéndola a disposición del resto de sus compañeros. Esta actividad tiene una doble función: por un lado conduce a los estudiantes a trabajar en una dinámica de interacción que fomenta el soporte entre compañeros (o *peer-support*), y, por otro, permite al “bibliotecario” ejercer las funciones de un tutor online, dirigiendo el trabajo e interactuando con sus compañeros.

2.2 Participación en grupos de trabajo, discusión y resolución de dudas

Para este tipo de actividades, generalmente, se utilizan foros de discusión siguiendo, igualmente, una dinámica de *peer-support*: un estudiante del grupo coordina la actividad y los debates y, cuando el debate se cierra, se encarga de hacer una recopilación de lo aprendido. Esto fomenta la idea en los estudiantes de que son ellos los responsables de su propio aprendizaje y que su contribución los ayudará a ellos y a sus compañeros en el proceso.

Las características de los foros pueden influir en la manera en la que el estudiante lleva a cabo el aprendizaje [1]. En las iniciativas de formación eLearning, por tanto, debe buscarse que las actividades de discusión y debate sean el eje central del diseño del curso. Para ello, la actividad en los foros debe centrarse en conseguir que los estudiantes compartan sus conocimientos, experiencias y dudas; poniendo énfasis en el debate y en la resolución de dudas. Si se definen de manera adecuada, por tanto, pueden vertebrar el aprendizaje.

Existen foros académicos y foros de socialización. El objetivo de los **foros académicos** es explicar las actividades a realizar y la organización del trabajo. Son espacios para compartir los diferentes saberes y experiencias de todos los implicados y en los que cada individuo contribuye a la construcción del conocimiento por medio de debates. El debate virtual se debe conducir considerando sus tres fases: planificación, desarrollo y conclusión [2].

Los foros académicos deben ser temáticos y, si en un módulo o unidad se trata más de un tema, es necesario diferenciarlos en foros distintos para evitar que se conviertan en espacios caóticos de temas no relacionados. No deben ser demasiados (entre uno y cuatro foros de trabajo por unidad es un número adecuado) ya que foros simultáneos dificultaría el trabajo del estudiante, llevándole a perderse y a tener una sensación de agobio que repercutirá en su participación para mantener el ritmo de la unidad, especialmente si se le presenta alguna complicación personal, laboral o académica. En este tipo de foros existen tres actores principales: el tutor online o docente, el tutor en prácticas o moderador, y los estudiantes.

El **tutor online o docente** conduce la acción formativa llevando a cabo diferentes funciones:

- (1) Abrir el foro con un mensaje explicativo para exponer el trabajo que se va a realizar.
- (2) Animar a la participación.

- (3) Pedir voluntarios para ejercer de tutor en prácticas o moderador del foro.
- (4) Intervenir en el foro lo necesario, sobre todo para puntualizar algún término o alguna definición.
- (5) Dar ánimos.
- (6) Hacer preguntas que ayuden a continuar el debate.
- (7) Reconducir el debate si se estanca.
- (8) Contestar preguntas de los estudiantes pero esperando siempre a que sea otro estudiante el que contribuya en la resolución de la duda o problema de su compañero.
- (9) Ofrecer respaldo y seguimiento al tutor en prácticas de modo que éste sepa en todo momento cómo está realizando su labor.

La Tabla 1 muestra un ejemplo para cada tipo de función. El número que se muestra a la izquierda de la lista anterior, corresponde al número de la primera columna de la tabla. Todos los ejemplos son del Diploma de Formación continua *Tecnologías y Métodos de la Formación en red: TOL VIII*.

Además, el tutor debe entrar en los foros varias veces al día para ver cómo se desarrolla el trabajo y orientarlo o reconducirlo si es necesario y, sobre todo, “crear presencia” poniendo algún mensaje todos los días.

Por su parte, **el tutor en prácticas o moderador** es uno de los estudiantes que se ofrece voluntario o que ha sido nombrado por el tutor. Su función es organizar el trabajo de debate de su foro y las actividades que de él se desprenden. Normalmente también debe elaborar conclusiones finales para recoger las aportaciones significativas de todos los participantes. En todo momento cuenta con la ayuda y el apoyo del tutor docente que, bien en el foro o bien en conversación privada en un foro específico de tutores o por correo electrónico, lo apoya y orienta su labor.

Los **estudiantes**, a su vez, debaten el tema propuesto, realizan las actividades y plantean las dudas y dificultades que vayan surgiendo.

Los **foros de socialización**, a su vez, son espacios para relacionarse de manera informal con tutores y compañeros. Se deben considerar tan importantes como los foros académicos y, por lo tanto, su dinámica debe ser igual de cuidada por el tutor, ya que estos foros, desde nuestra experiencia, facilitan enormemente la cohesión y consolidación del grupo, indispensable para el trabajo colaborativo. Existen principalmente dos tipos: la “cafetería” y el foro de presentación.

El objetivo de la “cafetería” es permitir al grupo compartir comentarios personales e intercambiar impresiones distendidas. El tutor debe ser el animador de este foro y debe participar de la misma manera que quiere que los estudiantes lo hagan. Es cierto que hay “objetores” a este tipo de foros, y que no puede forzárselos a usarlos. No obstante, este foro ayuda a crear un clima cordial en el entorno que suele contribuir a un buen funcionamiento del curso, pues apoya el carácter social del aprendizaje, al tiempo que conecta con su aspecto emocional [4]. Al tutor le sirve incluso para detectar a aquellos estudiantes que puedan tener más dificultades, y a los estudiantes para animarse entre ellos para continuar el trabajo.

El foro de presentación, como su nombre indica, se utiliza para que los estudiantes se presenten al resto de sus compañeros. Para ello se recomienda pedir a los estudiantes que se presenten de manera personal (no académica) subiendo una foto con la que se identifiquen, y que hablen de sus aficiones. Si los estudiantes ya se conocen (por ejemplo, pertenecen a la misma empresa, o han hecho cursos juntos) es

buena dinámica que unos presenten a otros. Esto los obliga a ponerse en contacto por otros medios (correo electrónico, chat) para conseguir los datos y las fotos de sus compañeros que tienen que subir al foro. Si la unidad es tutorizada por más de un tutor, una buena manera de abrir el foro es que entre ellos se presenten uno al otro, para ofrecer al estudiante un modelo a seguir.

Por último, además de los foros, las herramientas de comunicación sincrónica, como chats, teleconferencias o videoconferencias, son muy útiles para ayudar a los estudiantes a organizar sus actividades y resolver dudas. Aunque, si existen estudiantes de países con diferencia horaria, no siempre podrán participar. En estos casos, siempre agradecen tener herramientas de comunicación más directa y gestionar ellos mismos las actividades de aprendizaje con los compañeros con los que tienen que trabajar. Otros usos de este tipo de herramientas son sesiones con el tutor para aclarar dudas, y sesiones con expertos en el tema que se está tratando.

2.3 Reflexionando sobre lo aprendido

Las actividades de reflexión generalmente se realizan individualmente. Su propósito es que el estudiante sea capaz de describir lo que ha aprendido y, en el mejor de los casos, también pueda explicar cómo lo ha aprendido. Esta actividad se puede definir como un ensayo individual al finalizar un tema, pero también se pueden utilizar herramientas de creación para que los estudiantes escriban sus reflexiones. Por ejemplo, utilizando un blog los estudiantes pueden reflexionar sobre lo aprendido y también conocer lo que sus compañeros han aprendido. Para eso deben comentar los blogs de sus compañeros y enlazarlos, mediante *links*, con su blog.

Esta sección ha explicado cómo diseñar actividades de aprendizaje que, mediante espacios de interacción, fomentan la cooperación y la socialización. El siguiente paso es comunicar a los estudiantes cómo se desarrollarán las actividades de aprendizaje en particular, y el curso en general. Para ello los diseñadores del curso deben crear guías o documentos de soporte. La siguiente sección explica este concepto.

3 Documentos de Soporte

Los documentos de soporte explican a los estudiantes el objetivo de la experiencia de aprendizaje, cómo se llevará a cabo (actividades, procedimientos), cómo serán evaluados y qué actitudes se espera de ellos a lo largo del curso.

Dado que en contextos eLearning la comunicación entre estudiantes y tutores se realiza a distancia, este tipo de información cobra especial importancia, pues implica anticiparse a los problemas que puede generar el sentimiento de desorientación en un entorno de formación no presencial. Estos documentos deben estructurarse de forma clara y concisa, y estar disponibles, desde el inicio del curso, en el aula virtual (véase siguiente apartado).

Existen dos tipos de documentos de soporte: **los documentos de inicio**, que explican la dinámica y estructura del curso, y la **unidad didáctica**, que describe las competencias y destrezas que el estudiante adquirirá, así como las actividades de aprendizaje (individuales y grupales) que tiene que realizar para lograrlo.

Tabla 1. Ejemplos de las funciones del tutor en los foros de discusión

	Ejemplo
1	<p>Imaginad que sois los tutores responsables de ese curso y que podéis tomar una serie de decisiones para mejorar la marcha del mismo [...]</p> <p>La idea es que se produzca un debate en el que intervengamos, nos leamos y participemos todos, así que no se trata de una serie de mensajes aislados, sino de una conversación del grupo. Plantead preguntas, proponed medidas, seleccionar las que os parezcan mejores...</p> <p>Para moderar el debate [...] I, y J ¿Os animáis a ello? [...]</p> <p>Este debate de grupo debe servir sobre todo como un elemento de reflexión para hacer el trabajo final individual, que consiste [...] Vuestros tutores seguimos atentos al debate y responderemos a vuestras dudas.</p>
2	<p>Abrimos este espacio para compartir aquellas preguntas que desde que empezó el curso has querido hacer y no has hecho. 😊</p> <p>¿Te gustaría enviar un mensaje al foro de la cafetería e insertar una foto en el cuerpo del mensaje?, ¿problemas con el wiki?, [...]</p> <p>Cualquier compañero que tenga la respuesta te ayudará y si después de un tiempo prudencial nadie lo ha hecho los tutores lo harán.</p> <p>La cosa más simple para uno puede parecer un precipicio para otro. Nadie nace enseñado ¿a qué esperas?</p>
3	<p>Necesitamos tutores en prácticas para cada una de las dos unidades de las que consta el módulo. Su labor será coordinar los trabajos del grupo (siempre con nuestra ayuda) y, elaborar un informe final del trabajo de la semana. Es imprescindible nombrar cuanto antes a los tutores de la Unidad 1 para poder avanzar en el trabajo y no estaría mal que ya se ofreciese el de la segunda para ir adelantando. Es decir, necesitamos cinco tutores, uno para cada uno de los siguientes foros:[...]¿Algún voluntario?</p>
4	<p>Veo que vais avanzando y, de momento no quiero interrumpir vuestro estudio. Sólo una puntualización. No os olvidéis de poner el autor de las definiciones que no sean vuestras, sino que estén sacadas de algún documento de la red.</p> <p>Y una pregunta sobre la definición de M: ¿los metadatos mejoran los OAs o forman parte de ellos?</p>
5	<p>Nada de desesperaciones. Son conceptos difíciles para las personas que nunca han oído hablar de esto ni de nada parecido (y ahí hemos estado todos en algún momento). Pregúntame directamente las dudas que tengas (aquí en el foro) y si crees que necesitas hablar conmigo para que te explique algo escíbeme un correo dándome tu nombre en skype o en Google Talk y hablamos. Ánimo y un abrazo,</p>
6	<p>Vamos avanzando con la definición. Veo que L nombra el estándar LOM. ¿Alguien puede completar esta información? ¿Cuáles son sus características? ¿Qué categorías tiene? ¿Por qué es importante y para qué sirve?</p>
7	<p>Se os olvida algo. Debéis escoger un tema para buscar objetos de aprendizaje en repositorios para crear un hipotético curso y, [...]dar cuenta de las dificultades que tenéis en esa búsqueda. En este foro hay expertos informáticos que conocen muy bien el tema y otros que os enfrentáis a ello por primera vez, como [...]. No dudéis en preguntar. JM, ¿tienes ya clara la diferencia entre un repositorio y un portal que almacena recursos [...]?. Si no es así, dínoslo y le daremos unas vueltas.</p>
8	<p>Buenas preguntas. Empiezo por intentar contestarte una parte de ellas. Todo irá llegando.</p> <p>[...]Como hemos visto la semana pasada, no todos los recursos digitales son OAs sólo con añadirles metadatos. Tienen que cumplir además otra serie de requisitos que ya estudiamos (independiente, autocontenido, etc.). [...]Esta es la solución que tomó la UOC [...]como puedes ver en el artículo que adjunto.</p>
9	<p>Está muy bien que tomes las riendas de tu grupo, que para eso eres el tutor de tu grupo. Procura centrar un poco más el trabajo de cada miembro, y sería conveniente que les ofrecieses alguna plantilla para que la cumplimentasen, y orientaciones un poquito más concretas.[...] Respecto al foro de diseño, piensa en ir cerrándolo ya con alguna síntesis, ok?</p>

3.1 Documentos de inicio

También denominados documentos de administración y gestión [5], los documentos de inicio facilitan el comienzo del curso al estudiante. Incluyen documentos de instrucciones, un tutorial básico del aula virtual, el programa del curso, y un documento denominado “el curso empieza aquí”.

Los *documentos de instrucciones*, que deben distribuirse entre los estudiantes antes de que el curso empiece y estar disponibles en el aula virtual, explican qué se espera del estudiante en el curso:

- La forma de acceso al aula virtual.
- El día de inicio del curso, en el que debe, obligatoriamente, acudir al aula virtual y presentarse a sus compañeros.
- Sus obligaciones como estudiante eLearning: visita regular de la plataforma, participación continua, realización de tareas, trabajo colaborativo, asumir los roles que le sean encomendados, conocer y respetar las reglas de “netiquette” (el comportamiento que se espera de un estudiante en sus intervenciones, por ejemplo, al escribir en los foros).
- Los criterios de evaluación, tanto de su participación e implicación como de las actividades (diferenciadas entre obligatorias y voluntarias o de ampliación de conocimientos).

Por su parte, el *tutorial básico* del aula virtual, o guía de la plataforma, explica las indicaciones para acceder al entorno, completar el perfil de estudiante, consultar información sobre los participantes y seleccionar preferencias en cuanto a la redirección del correo interno.

El *programa del curso*, a su vez, recoge los objetivos, los contenidos, la temporalización de los mismos, y el cuadro de tutores y demás profesionales involucrados en el curso docentes, académicos y psicopedagogos. Además, este documento detalla:

- La presentación del curso, su naturaleza, duración, y tipo de certificación que se obtiene al completarlo, su desarrollo temporal y académico, su requisitos y conocimientos técnicos necesarios-
- La organización del tiempo de trabajo y disponibilidad horaria, recordando que los estudiantes tienen flexibilidad horaria, pero necesitan una presencia continua.
- Los objetivos, recursos y metodología de trabajo.
- El plan formativo que describe las actividades iniciales y de presentación, los módulos didácticos y unidades que los componen, y el cronograma de las actividades formativas.
- La evaluación inicial y final, los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta y los instrumentos de evaluación como, por ejemplo, la participación significativa y activa en los foros, tareas, la actitud ante el trabajo, etc.

Finalmente, el documento “*el curso empieza aquí*” tiene como objetivo “recibir” al estudiante en el aula virtual. Es la primera información que ve el estudiante cuando entra en el curso. Este documento guía al estudiante mostrándole gráficamente los espacios de interacción que va a usar en el curso: foros, chat, wiki, blog, etc., las primeras actividades que debe realizar, y la información de contacto en caso de dudas o problemas técnicos.

3.2 Unidad Didáctica

La unidad didáctica describe las competencias y destrezas que se espera que el estudiante adquiera así como las actividades de aprendizaje que tiene que realizar para lograrlo. Dependiendo del tipo de curso, este documento puede explicar un módulo, una unidad o el curso completo (puede haber cursos con una sola unidad didáctica, por ejemplo). Una de las principales tareas del tutor es la elaboración de una unidad didáctica sólida y coherente que sirva de orientación clara a los estudiantes.

La unidad didáctica presenta la siguiente información:

- **Presentación:** breve introducción y justificación de los contenidos.
- **Objetivos:** descripción clara, breve y concisa de lo que se espera del estudiante.
- **Cuadro de competencias y destrezas:** que se adquirirán. La Tabla 2 presenta el cuadro de competencias que se utiliza en las iniciativas de formación organizadas por el grupo GRIAL.
- **Materiales didácticos:** aquellos que el estudiante debe utilizar como base para estudiar los contenidos de la unidad. Pueden ser documentos de texto, materiales multimedia (virtuales o no), direcciones URL, etc.
- **Actividades de aprendizaje:** una buena opción para presentarlas es una tabla que relacione, mediante columnas, el tema a desarrollar, las actividades exigidas para hacerlo, la temporalización para realizarlas y la ponderación que esas actividades tienen en la evaluación global.
- **Evaluación:** criterios de evaluación descritos claramente para que el estudiante conozca con antelación qué se espera de él y pueda planificar el trabajo y anticiparse a posibles dificultades.
- **Bibliografía:** referencias bibliográficas relacionadas con los contenidos que se estudiarán. Puede dividirse en bibliografía básica y de ampliación, para aquellos que deseen profundizar en el tema en cuestión.

Una vez que se han creado los documentos de soporte, la tercera y última cuestión en la que profundizaremos es la organización de los espacios de interacción.

Tabla 2. Cuadro de competencias y destrezas de las iniciativas de formación GRIAL

Competencia	Descripción
Instrumentales	<p>Se dividen en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cognitivas: relacionadas con la comprensión, análisis, síntesis y utilización de las ideas y conceptos del curso. • Metodológicas y tecnológicas: relacionadas con la gestión el tiempo que se dedica a la formación, la creación de estrategias de aprendizaje, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Incluyen, además, el manejo de las herramientas informáticas. • Comunicativas: relacionadas con la adquisición del estilo expositivo en los foros y con el manejo del idioma escrito.
Interpersonales	Relacionadas con el trabajo colaborativo y el compromiso con el trabajo. Son muy importantes, tanto es así, que en la evaluación final, la adquisición de estas competencias puntúa un 50% de la nota final.
Sistémicas	Requieren la adquisición previa de los otros dos tipos de competencias. Están relacionadas con la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, habilidades investigadoras, de liderazgo y de adaptación a nuevos entornos o situaciones.

4 Organización de los Espacios de Interacción

Organizar espacios de interacción, generalmente, conlleva crear grupos de estudiantes, estructurar los temas del curso, y configurar el aula virtual. Estos factores, que también influyen en la interacción en cursos eLearning, se explican brevemente a continuación.

Para distribuir a los estudiantes en *grupos*, se recomienda, como primer paso, que éstos respondan a una encuesta de competencias y conocimientos previos que se utilizará para crear los grupos, teniendo en cuenta no solo aspectos académicos, sino sobre todo aspectos de interacción social. Una vez empezado el curso, el tutor debe evaluar la interacción de los estudiantes para, en su caso, crear subgrupos de trabajo.

En cuando a la *estructura del curso*, se puede dividir en módulos y, si es necesario, dividir éstos en unidades. Teniendo en cuenta la flexibilidad espacio-temporal que la naturaleza del eLearning ofrece a los estudiantes, una buena planificación temporal para cursos cortos es dividir la unidad (o el módulo si no tiene muchos contenidos) en semanas, de lunes a domingo.

De igual forma, la *estructura visual* del aula virtual es importante. La Figura 1 muestra el aula virtual de un módulo del curso *Tecnologías y métodos de formación en red: tutor online*. Como muestra este ejemplo, al acceder al aula, el estudiante tiene a su disposición los espacios de interacción, materiales de consulta y documentos de soporte que va a necesitar para trabajar en cada momento, de manera sencilla, atractiva, cómoda y estructurada. Para ello, el tutor, al montar el curso, debe valerse de todos los elementos a su alcance como colores, etiquetas, imágenes, etc. Además conviene, si los espacios de interacción incorporan herramientas Web 2.0, como del.icio.us, blogger, etc., enlazarlas para que el estudiante pueda acceder a ellas desde el aula virtual.

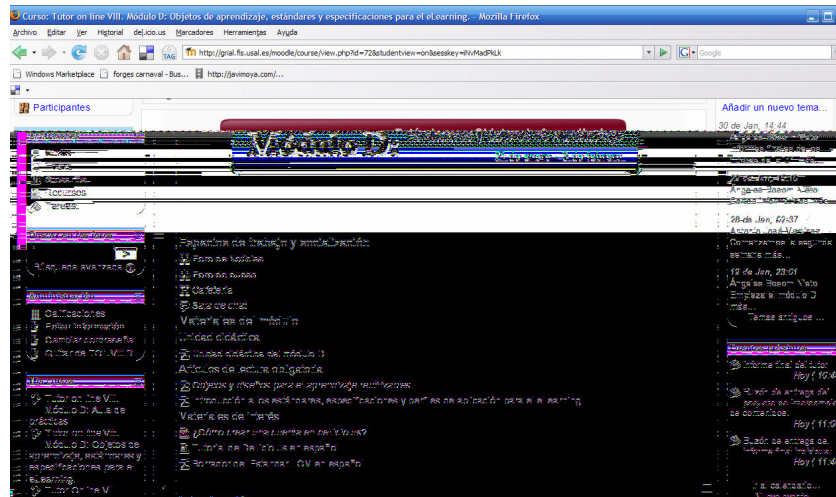


Figura 1. Ejemplo de la estructura de un curso eLearning

5 Conclusiones

En los cursos eLearning es un error común pensar que los espacios de interacción garantizan, por sí solos, la participación y colaboración entre los estudiantes. Son las actividades de aprendizaje las responsables de ello.

Su diseño, por tanto, debe beneficiarse de las características de los espacios de interacción, incorporándolos en la metodología del curso. Igualmente, es imprescindible que las actividades sean prácticas, de manera que fomenten la idea de “*aprender haciendo*” pero, al mismo tiempo, garanticen que los estudiantes adquirirán las competencias básicas deseadas.

Además, la heterogeneidad de los estudiantes requiere que las actividades de aprendizaje, documentos de soporte y organización del curso se revisen y evalúen en cada una de las acciones formativas que se realizan, de esta manera se consigue mejorarlos y adecuarlos a las necesidades reales de cada proceso de enseñanza y aprendizaje, y hacerlo único.

Referencias

1. Barberà, E., Badia, A.: Educar con Aulas Virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Antonio Machado, Madrid (2004)
2. Bautista, G., Borges, F., Forés, A.: Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje. Narcea, Barcelona (2006)
3. Berlanga, A. J., Sloep, P., Brouns, F., Van Rosmalen, P., Bitter-Rijkema, M., Koper, R.: Functionality for Learning Networks: Lessons Learned from Social Web Applications.

ePortfolio Conference, Maastricht, The Netherlands, October 18-20 (2007). También disponible en <http://dspace.ou.nl/handle/1820/1011>

4. Goleman, D.: *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam. USA (1995)
5. Jara, M., Mohamad, F.: *Pedagogical Templates for e-learning*. WLE Center, London (2007). En línea: http://www.wlecentre.ac.uk/cms/files/occasionalpapers/wle_op2.pdf [última consulta 8/09/2007]
6. Mejías, U.: *Teaching Social Software with Social Software*. *Innovate Journal for Online Education* 2(5), (2006)
7. Owen, M., Grant, L., Sayers, S., Facer, K.: *Social Software and Learning*. Future Lab, UK (2006). En línea: http://www.futurelab.org.uk/resources/publications_reports_articles/opening_education_reports/Opening_Education_Report199/ [última consulta 15/02/2008]