



EXPERIENCIAS / EXPERIENCES

Diseño de actividades de aprendizaje para aulas virtuales en tres tiempos

[Cómo citar este artículo](#)

Marta Libedinsky
Universidad del Salvador
mlibedin@gmail.com

Sumario En este artículo se presentan propuestas referidas al diseño didáctico de actividades de aprendizaje asincrónicas para aulas virtuales basadas en una línea temporal. Se parte por inventariar diferentes componentes que integran las consignas que dan los docentes para detenerse en un componente en particular que provoca la creatividad: el escenario. Se presentan ejemplos de actividades de aprendizaje que recurren al presente, al pasado y al futuro con el propósito de conectar la enseñanza con la vida más allá de las aulas virtuales, establecer nexos con antepasados y antecedentes y avizorar o anticipar el futuro. Se considera para el abordaje la siempre actual concepción deweyana de experiencia.

Palabras clave: actividades de aprendizaje- aulas virtuales- diseño didáctico- presente- pasado- futuro- experiencia- consignas.

Abstract: This article presents proposals for the instructional design of asynchronous learning activities for virtual classrooms based on a timeline. It starts by inventorying different components that make up the prompts given by teachers to stop at a component that provokes creativity: the scenario. Examples of learning activities that draw on the present, the past and the future are presented with the purpose of connecting teaching with life beyond virtual classrooms, establishing connections with ancestors and antecedents, and envisioning or anticipating the future. The always current Deweyan conception of experience is considered for this approach.

Keywords: learning activities- virtual classrooms- instructional design- present-past-future- experience- prompts.

Introducción

La enseñanza en aulas virtuales requiere pensar, una y otra vez, actividades de diferentes tipos: de presentación, basadas en géneros, con fotografías, otras (Libedinsky, 2018, 2016, 2015, 2014, 2012) y poner en juego capacidades creativas en el diseño didáctico para que los estudiantes disfruten al hacerlas, puedan hacer oír sus voces y volcar su propia creatividad al resolverlas en forma individual o grupal y los docentes se sorprendan al acceder a las resoluciones que pueden estar plenas de ingredientes personales e inesperados e imprevisibles.

En este artículo se presenta un nuevo tipo de actividades de aprendizaje asincrónicas para aulas virtuales que consideran en una línea temporal y focalizadas, en primer término, en el presente y luego en el pasado y/o en el futuro. Los ejemplos que se incluyen refieren a temas de la disciplina *didáctica* y del campo profesional de la *Tecnología Educativa*¹, aunque se confía en que los lectores podrán adaptar sin mayores inconvenientes las consignas a sus disciplinas, contextos, propósitos, adoptar o adaptar las propuestas introduciendo variaciones y tener en cuenta el

¹Las actividades de aprendizaje que aquí se presentan y/o sus variaciones han sido implementadas alternativamente en formación docente continua en la unidad curricular Las TIC en la enseñanza en la escuela secundaria de los Trayectos de Fortalecimiento Pedagógico del Instituto Nacional de Formación Docente entre 2017 y 2020, en grado universitario en la asignatura Didáctica General para los profesorado de Geografía y Ciencias Biológicas Departamento de Educación de la Universidad Nacional de Luján entre 2016 y 2020, en posgrado universitario en la asignatura Teorías de la Enseñanza y del Aprendizaje en el Programa de Educación a Distancia en la Universidad del Salvador entre 2006 y 2020, en las asignaturas Tecnologías y Enseñanza y Taller de Trabajo Final de la Maestría en Tecnología Educativa de la Universidad Abierta Interamericana de Argentina entre 2018 y 2020.

marco temporal como punto de referencia para nuevos diseños didácticos. Este artículo se divide en cuatro partes. En la primera se detallan los componentes que pueden reconocerse en las consignas y en las tres últimas se avanza sobre la base de la idea de los tres tiempos: presente, pasado y futuro.

¿Por qué una línea temporal en el aula virtual? Porque los estudiantes a distancia deben percibir que, si bien cada persona trabaja en un espacio físico diferente (su casa, su oficina, al aire libre), comparten un espacio común y virtual de encuentro, de lectura, de trabajo, de reunión, de consulta, de conversación y demás, donde hay marcas de temporalidad que se hacen presentes: el presente, el pasado y el futuro.

Esta decisión de considerar presente, pasado y futuro se articula con la siempre actual noción de experiencia que ofrece John Dewey (2010). Para J. Dewey, la experiencia es la totalidad de las relaciones del individuo con el medio ambiente. No es un evento aislado; es una relación. La experiencia transforma al medio ambiente y transforma al individuo en el presente, pero también transforma la experiencia pasada y la experiencia futura. La educación es, por tanto, un proceso de reconstrucción de la experiencia individual o colectiva que da sentido a la experiencia actual y que, a la vez, aumenta la capacidad para dirigir la experiencia subsiguiente. La experiencia concebida de este modo supone continuidad entre pasado, presente y futuro. Así, los principios de continuidad e interacción no pueden divorciarse, sino que por el contrario están unidos activa y recíprocamente. Son éstos los aspectos longitudinales (la continuidad) y lateral (la interacción).

En base a estas ideas se intenta que los estudiantes perciban que se ofrece un curso en movimiento, dinámico, de idas y vueltas; no un recurso estático, anónimo ni tampoco atemporal. Ubicamos el presente en el primer término porque es el tiempo mismo del encuentro entre docentes y estudiantes, estudiantes entre sí, e invitados especiales que ingresan al aula. Es el primordial, el que marca lo que está sucediendo ahora, en la actualidad, en este instante, a esta hora, en este momento, hoy en día. Alternativamente, las actividades de aprendizaje que se propongan podrán realizar movimientos hacia el pasado, al ayer, a una anterioridad, a un antiguamente, un otrora, un antaño y también hacia el futuro, el mañana, el porvenir, la posteridad, a un más tarde, un más adelante o un después de.

Hacia el pasado para recuperar lo que hicieron y pensaron otros, quienes nos antecederon o nosotros mismos en tiempos idos. Hacia el futuro para diseñar e imaginar, para visualizar lo que puede verse en el horizonte, para extender la mirada, los pensamientos y las posibles acciones más allá de lo cotidiano.

1. Desmontar consignas

En las aulas virtuales- como también lo hacemos en las físicas- los docentes diseñamos y damos consignas orales o escritas a los estudiantes. Consignas orales y escritas para que hagan y reflexionen siguiendo a Dewey (1952) con el propósito de que cambien el mundo con sus acciones y que a la vez se cambien positivamente a ellos mismos en lo que refiere a sus propias ideas y sentimientos.

Diseñar consignas no es tarea fácil y esto lo saben bien tanto los docentes principiantes como los experimentados. Tal como plantea Zakhartchouk (2019) las consignas- si bien son producciones docentes sumamente breves- guardan en su interior concepciones particulares de qué implica enseñar y qué implica aprender. El autor también afirma que si bien puede haber consenso a primera vista respecto de cuáles son las características esenciales de una buena consigna- clara, breve, precisa, concisa, sencilla, explícita, comprensible por todos y sin palabras difíciles- es necesario realizar un análisis detallado de cada una porque no siempre estos criterios generales aplican para todas las consignas ni para todas las situaciones.

En algunos casos, lo breve no es dos veces bueno y es preciso extender las explicaciones y, en otras situaciones, no es posible omitir el lenguaje especializado, por ejemplo, por su dominio aquello que resulta fundamental para el estudio.

En un intento por inventariar posibles componentes presentes en las consignas fue preciso desmontar una cantidad importante de consignas ya elaboradas para poder identificar: las consignas que suelen incorporar un propósito explícito (y así se explica el para qué), una justificación (y se explica el porqué), un escenario real, basado en la realidad, ficcional o lúdico (un contexto, marco, punto de partida y/o de llegada), una o más acciones (el hacer y también el pensar), un detalle del proceso, del procedimiento, del paso a paso o de la metodología (el cómo, cómo lo hago, cómo lo pienso, cómo lo comunico, cómo lo presento), uno o más contenidos curriculares (el qué)², uno o más recursos o materiales didácticos (con qué), compañía (con quién), uno o más productos parciales y totales, resultados posibles con diferentes alcances/niveles de logro/profundidad (qué), indicación de tiempo (cuándo, durante cuánto tiempo), indicación de espacio físico o virtual, lugar (dónde), indicación de roles, distribución de compromisos responsabilidades cuando la propuesta es grupal

² Es interesante la posición de John Dewey (1915) respecto del contenido curricular, entendido también como experiencia en tanto para el pedagogo las disciplinas constituyen la acumulación del pasado de la humanidad, el resultado de esfuerzos y éxitos que se transmiten de generación en generación. El aprendizaje del contenido implica revivir y recapitular la experiencia de una sociedad en relación con ese conocimiento.

(quién se ocupa de qué), indicación de extensión o duración y de criterios de evaluación, entre otros.

Un componente especialmente interesante para destacar, por su potencial creativo, es el **escenario**. Entendamos por escenario a la indicación de una situación, un contexto real inspirado en la realidad o uno ficcional (y verosímil) o lúdico que **enmarca** las actividades de aprendizaje a realizar e invita a una inmersión en él para abordar las tareas propuestas.

El escenario ha sido utilizado amplia y profusamente en la estrategia didáctica desarrollada en 1995 por Bernie Dodge, la WebQuest³ ofreciendo así un elemento motivacional, situacional, roles, tareas, compromisos y responsabilidades a asumir, tiempos, espacios. Por ejemplo: "imagina que eres..." un arquitecto, un miembro de un comité, un ministro, un detective, un viajero en el tiempo⁴, un grupo de paleontólogos, etc.

El escenario permite simular un espacio de la vida real, debe ser creíble, acompañar la sensación de sumergirse en un lugar, una narración, una época, un problema. El escenario por crear podrá ser enriquecido con imágenes para generar ambiente de verosimilitud, con *playlists* de música, con descripciones vívidas. Podrá inventarse desde cero o ser el que ya fuera creado por una película, por una publicación de ficción o no ficción, por una pintura, por una ilustración, por una fotografía periodística o artística.

2. Tres tiempos

a) Presente

El presente se refleja en los diarios de noticias, en los diarios personales, en los espejos, en los calendarios, en las fotografías instantáneas y en las autofotos o *selfies*⁵. Como dice el chiste: ¿qué tienen en común estos seis? La respuesta obiva es "el presente".

³ What is a WebQuest (2009) (en inglés) https://www.youtube.com/watch?v=v7UynehA_I0

⁴ Como ocurre en la serie británica de ciencia ficción Dr. Who (British Broadcasting Corporation - BBC, 1963) o la serie de la televisión española del género fantástico y ficción histórica El ministerio del tiempo (Pablo y Javier Olivares, 2015).

⁵ Si bien uno podría creer que la *selfie* es un invento del siglo XXI, también la *selfie* tiene su historia. Son conocidos los autorretratos de pintores (Pablo Picasso, Vincent Van Gogh, Frida Kahlo) y también la que se conoce como la primera *selfie* de la historia tomada por el fotógrafo pionero Robert Cornelius (1809-1893) frente a un espejo.

Un modo interesante de abordar un currículum de corte emergente⁶ y conectado con el día a día y la cotidianeidad, consiste en proponer a los estudiantes actividades de aprendizaje basadas en sucesos de actualidad y temas candentes⁷ que se conecten con los contenidos curriculares del espacio de que se trate; eventos o acontecimientos particulares (por ejemplo: elecciones nacionales).

El desafío es diseñar consignas que conecten armónicamente el contenido curricular con un suceso de actualidad y que se trabaje un posicionamiento fundamentado y claro del estudiante respecto de ese suceso. En este sentido son fundamentales los diarios⁸.

Una consigna que solemos dar consiste en solicitar es que busquen noticias que aborden la relación existente entre educación y tecnología, que analicen su estructura, su contenido y que respondan qué les incita a hacer esa lectura, qué harán después de leer esa noticia, qué les provoca, qué les despierta. Así, los estudiantes suelen responder que la noticia los invita a buscar otras más sobre el mismo tema, seguir en las redes a profesionales mencionados, buscar los libros citados, reflexionar sobre los procesos de argumentación y persuasión en la prensa, o realizar alguna otra acción como consecuencia de la lectura.

Otra propuesta que ya hemos hecho consiste, en relación con el tema "integración de tecnologías digitales en la enseñanza", en solicitar a los estudiantes que imaginen un paseo ficcional por aulas actuales y que describan qué se ve allí.

- **Nos asomamos por las ventanas.** *Si pudiéramos asomarnos por las ventanas a escuelas y aulas de nivel secundario en las que se integra la tecnología, ¿qué veríamos hoy? Haciendo un clic, ¿qué fotografías instantáneas podrían tomar ustedes? Descríbanlas con palabras, dibujos y garabatos.*

De acuerdo a cada disciplina podrá pensarse en otros espacios: hospitales, comercios, centros culturales, playas, bosques, barrios, teatros, museos, talleres; es decir, lugares significativos en donde sucedan situaciones que puedan ser descriptas y luego analizadas e interpretadas.

⁶ No planificado, inesperado, flexible, a demanda, justo a tiempo, responsivo a los intereses y necesidades de las instituciones educativas, los docentes y/o de los estudiantes.

⁷ Son aquellos temas de máxima actualidad que acaparan la atención de muchas personas; temas que suelen ser controversiales y activar reacciones intensas y conversaciones acaloradas.

⁸ Puede revisarse <https://www.newseum.org/todaysfrontpages/>

b) Pasado

Un recuerdo es una imagen, una impresión pretérita que se retiene, se conserva, viene a la mente, se evoca, se rememora. Se restaura desafiando el paso del tiempo.

Suele decirse que recordar significa volver a pasar por el corazón (*re*, de nuevo, *cordis*, corazón). Algo similar podemos ver en las expresiones que se utilizan para referirse al estudio de memoria en inglés y en francés: *learn by heart*, *apprendre par coeur*. Esto indica que uno ha comprendido algo en profundidad y finalmente termina memorizándolo, reteniéndolo en la memoria.

El viaje al pasado puede realizarse recurriendo a escenarios ya creados por películas, pinturas, charlas TED ficcionales como puede verse en las consignas que siguen:

- **Asesoramiento de película.** *Imagine que usted tiene que asesorar didácticamente a Katherine Watson, la profesora de la película La sonrisa de Mona Lisa (2003). Vea la película, analice la evolución de sus estrategias de enseñanza en el marco de la institución en la que ella trabaja y redacte 5 consejos claros y concretos para ella.*
- **Un aula de 1862.** *Imagine que usted se traslada al pasado e ingresa al aula en donde se está tomando el examen representado en el cuadro El examen escolar (1862) de Albert Anker⁹, ¿qué conversación propone y sostiene usted con algunas de las personas allí presentes sobre evaluación de los aprendizajes? Redacte ese diálogo.*
- **En diálogo con una pionera.** *Imagine que usted dialoga imaginariamente con Julieta Lanteri sobre el derecho a la educación después de escucharla en la charla TED Los derechos no se mendigan: <https://youtu.be/tNahelfTixU>, reproduzca ese diálogo escrito en una página, grábelo luego en audio en colaboración con un par y comparta el archivo en el aula virtual.*

Un viaje al pasado puede ser al pasado personal o al pasado de una institución, de una ciudad o situarse en el marco de celebraciones o efemérides locales o globales (día internacional del libro), aniversarios (un día como hoy..., hace cien años...).

Una pregunta que formulamos sobre el **pasado de la propia escolaridad**, cuando abordamos la corriente conductista, es solicitar a los estudiantes que después de

⁹<https://www.meisterdrucke.es/impresion-art%C3%ADstica/Albert-Anker/32239/El-examen-de-la-escuela.html>

haber leído el texto *La máquina de enseñar*¹⁰, haber visto ilustraciones y fotografías de las máquinas de enseñar y haber visto videos¹¹, relaten episodios escolares vividos y recuerden que, desde la mirada y mentalidad del presente, consideren que hayan estado influenciados por principios didácticos conductistas. Esto implica bucear en el pasado, concentrarse y encontrar conexiones entre los recuerdos y las nuevas conceptualizaciones que se abordan o incorporan. En los relatos suelen mencionarse los cuadros de honor exhibidos públicamente, podios deportivos, cornetas de cotillón escondidas que irrumpían desde la parte de abajo del escritorio de la maestra y sonaban, de manera estridente y abrupta, cuando algún alumno acertaba con la respuesta correcta, asignaciones del primer, segundo y tercer puesto a quienes resolvían problemas de matemática con mayor rapidez; en este caso, eran derivados de un problema modelo y corrían hacia el escritorio de la maestra, cuaderno en mano, para lograr ese reconocimiento por escrito y cuantificarlo, más tarde, con otros puestos logrados. La decepción y el desencanto acontecía cuando alguien corría creyendo que tenía la respuesta correcta pero desafortunadamente esto no era así. También sistemas de estrellitas adhesivas que se pegaban en el cuaderno al final de la semana siempre y cuando se hubieran concluido todas las tareas. Otro era el sistema de tarjetas, donde cada una incluía varias consignas dentro de un área de estudio determinado. El alumno debía resolver la consigna de una de ellas y cuando la resolvía correctamente, estaba en condiciones de pasar a otra de mayor dificultad. A medida que completaba las tarjetas, el alumno obtenía una estrella que se dibujaba en una cartelera que estaba colgada en el aula a la vista de todos.

La consigna que se presenta a continuación, aliada de la anterior, es especialmente emotiva.

- ***Instantáneas de nuestro pasado escolar: ¿Qué recuerdos/postales/fotos instantáneas conservan en su memoria sobre la integración de tecnología en sus escuelas de nivel inicial, primario, secundario o en la universidad?***

En esta instancia, se mencionan las revistas escolares hechas con esténciles y mimeógrafos, las guías didácticas hechas con gelatógrafos, la emoción al recibir el diskette propio en la escuela, las cajas de diapositivas que requerían de gran

¹⁰ Skinner, Benjamin F. (1958). Teaching machines en Science, Vol. 128 (3330) pp. 969-977. <https://app.nova.edu/toolbox/instructionalproducts/edd8124/fall11/1958-Skinner-TeachingMachines.pdf>

¹¹Teaching machines and programmed learning (1954) <https://youtu.be/NeHx1mCOB-I> y Programmed learning. Instructional Service of the National Education Association <https://youtu.be/as1QeQxiYYo>, Teaching machines: programmed instruction. 11- 7-2013. Anecdótica Magazine <https://www.aneddoticamagazine.com/teaching-machines-programmed-instruction/> Fundación Skinner <https://www.bfskinner.org/>

despliegue e indefectiblemente llegaba el momento más temido en el que alguna caja se desparramaba por el piso y rearmarla era una misión “casi imposible” para adultos o niños, los retroproyectores y las colecciones de filminas, el uso de videocaseteras para poder ver películas o documentales que se alquilaban en videoclubes. Estas, usualmente, se adquirían y, en un momento, también se conseguían junto con algunas revistas.

Una última propuesta para bucear en el pasado es: **Panorama de voces**¹², en el marco del rescate de opiniones de testigos o protagonistas de un tiempo particular. Para el caso educativo, por ejemplo, la idea es rescatar las voces y opiniones de quienes, al momento de la sanción de una ley educativa, fueron supervisores, directivos, docentes, estudiantes, graduados, familias.

c) Futuro

En relación con la integración de tecnologías digitales en el futuro les recordamos a los estudiantes, antes de proponer la consigna que, así como lo hacemos nosotros hoy, quienes nos antecedieron, imaginaron el futuro desde el pasado y, alrededor de 1910, el artista francés Villemard ilustró la vida que imaginaba para el año 2000 en un proyecto denominado “Utopías”. Entre esas ilustraciones encontramos una cromolitografía que representa un aula¹³.

- **Futurismo del pasado.** *Así como lo hizo Villemard en 1910, y dejando volar la imaginación, ¿cómo imaginan ustedes la integración de tecnología en la escuela dentro de cien años? Si se asoman por las ventanas de esas aulas del futuro, ¿qué ven? ¿Ven a los alumnos con gafas de realidad virtual? ¿Ven aulas diferentes a las que conocemos hoy? ¿Ven pupitres con pantallas incorporadas? ¿O ya no hay pupitres? Describan las aulas con palabras, dibujos y garabatos.*

¹²**Panorama de voces** también puede ser empleado en el presente con una situación bien actual y candente. Este trabajo se presta para ser elaborado con grupos completos y en colaboración donde cada pequeño grupo de la clase rescata voces e ideas de diferentes actores. Un mural colaborativo podría ser útil para ordenar los testimonios y entonces avanzar en el análisis, la comparación, la interpretación, la formulación de conclusiones o reflexiones finales. Esta actividad puede conectarse con la rutina de pensamiento Círculos de puntos de vista. Ver Ritchhart, Ron, Church, Mark y Morrison, Karen. (2014). Hacer visible el pensamiento. Buenos Aires: Paidós y <https://pz.harvard.edu/sites/default/files/C%C3%ADrculo%20de%20Puntos%20de%20Vista%20-%20Circle%20of%20Viewpoints.pdf>

¹³ Fuente: Villemard (1910). En la escuela. Utopía. Galerías Virtuales de la Biblioteca Nacional de Francia. Disponible en: http://expositions.bnf.fr/utopie/grand/3_95b1.htm

Otra opción, implica trabajar con un cuento como base, que hable del futuro en una propuesta de **Diálogo de ficción**; por ejemplo, con el cuento de Isaac Asimov *Cómo se divertían*,¹⁴ situado el 17 de mayo de 2157. A partir de este cuento se deberá plantear, por ejemplo, un diálogo entre el estudiante (a modo de viajero en el tiempo) y un personaje del cuento, a elección. En nuestro caso, será poniendo foco en el enseñar, el aprender, con qué aprender, dónde aprender y para qué aprender.

Una actividad referida a un futuro más cercano es la propuesta colaborativa que se hace a estudiantes avanzados de una carrera de posgrado (Maestría en Tecnología Educativa) inspirada en *250 cosas que debe saber un arquitecto* de Michael Sorkin¹⁵. En primer lugar, invitamos a los estudiantes a visitar el sitio de M. Sorkin para familiarizarse con el estilo de escritura y luego a participar en un documento colaborativo que se va completando con las intervenciones de los maestrandos a través de las cohortes titulado **250 cosas que tiene que saber un Magister en Tecnología Educativa**. Se hacen presentes en el documento: autores, chistes internos, capacidades, desafíos, herramientas, software, apps y vocabulario especializado.

En la misma línea de pensamiento se implementa la **Docencia en un frasco**¹⁶, cuando se les pide a los estudiantes de grado universitario- futuros profesores- que al momento del examen final (presencial o virtual) se presenten portando un frasco en el que pongan palabras, imágenes y objetos que representen el tipo de profesor/a que quieren ser en el futuro. Entre los principales objetos que incorporan se encuentran los siguientes: tiza de color (lo lúdico, lo divergente) o tiza blanca (lo formal, lo convergente), bolita de vidrio ("enseñar es jugar"), llaves (al conocimiento), candados (para abrir el conocimiento, para aprender a escuchar y cerrar la boca), banditas elásticas (para recordar que como docentes deben ser flexibles), auriculares (para no olvidarse de escuchar a los estudiantes y no aislarse del contexto), bandera de Argentina (o de su país de residencia), una piedra (para representar la energía), *emojis* o avatares que los retratan y representan, un reloj ("porque soy obsesivo con el tiempo y la puntualidad"), un planisferio ("para abordar lo local y lo global"), recortes de textos de autores que les interesan, semillas ("para que crezcan"), un huevo ("para recordar que no quiero ser frágil"), un bombón ("para recordar ser dulce"), un barquito de papel ("para recordar remar esperanza"), un cuenta hilos ("para mirar en detalle a cada estudiante"), el árbol de la vida ("para

¹⁴ Título original: The funtheyhad, autor Isaac Asimov, año 1951.

¹⁵ <https://www.readingdesign.org/250-things> Publicado en Michael Sorkin, *What Goes Up*, London: Verso, 2018.

¹⁶ Esta actividad está inspirada por la propuesta denominada *Childhood in a jar* disponible en: http://www.celt.mmu.ac.uk/good_practice/gpentry.php?id=65 o <https://youtu.be/IKPnxnEM98o> presentada por Kerry Moakes, Profesora Titular de Estudios sobre educación temprana y niñez en la Facultad de Educación de la Manchester Metropolitan University en el Reino Unido.

seguir creciendo”), cinta de papel (“porque todo docente tiene que usarla en el aula física”), una lamparita (“para tener ideas”) un deseo (“mejorar la escuela que está estropeada”).

Los relatos que acompañan el “desempaquetado” del frasco revelan situaciones íntimas y profundas en relación con la identidad personal, la familia, los hijos, los compañeros, las preferencias, las emociones o desazones a lo largo de la escolaridad y sus situaciones vitales.

Finalmente, otra fórmula interesante para abordar el futuro es abocarse al mundo de lo posible, lo que puede ser o suceder: “Qué pasaría si...”, “qué pasaría si toda la educación se ofreciera en la modalidad mixta, parcialmente presencial parcialmente virtual”, “qué pasaría si las escuelas se organizaran por agendas personales y grupales diarias, semanales y mensuales de individuos y grupos y no por edades cronológicas”, “qué pasaría si los boletines de calificaciones tuvieran una sección dedicada a la evaluación del desempeño de grupos (y no solo individual)”.

3. Reflexión final

Entendemos que los docentes que enseñan en aulas virtuales podrán continuar el trabajo presentado aquí considerando nuevos modos de abordar las actividades de aprendizaje en tres tiempos.

Creemos que lo importante es, como ya dijimos, apelar a la creatividad, dar espacio para que las voces de los estudiantes se escuchen y que a través de ellas se expresen sus ideas y se hagan visibles sus reflexiones y sus opiniones, hacer pensar, dejar pensando, despertar intereses, promover el estudio del pasado y la consideración de la historia y las historias que ya se han contado (aunque sepamos que en ocasiones no se han escuchado con atención) evadiendo de este modo de la amnesia colectiva y a la vez invitar a todos a aprovechar las posibilidades que el aula virtual ofrece, las pausas reflexivas que la tarea asincrónica y desordenada habilita y para dedicar momentos para imaginar un futuro mejor.

Resulta interesante detenerse antes de terminar en el contenido de la expresión en inglés que dice: *“Talk the walk and walk the talk”*.

Empleemos el aula para conversar sobre presentes, pasados y futuros, sobre caminos y caminatas posibles y una vez que ya se ha pensado y charlado sobre esa caminata, comencemos a hacer-a veces solos a veces en compañía, ese camino al andar.

Bibliografía

- Dewey, John (2010). Experiencia y educación. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Libedinsky, Marta (2018). Diseño de actividades de aprendizaje con fotografías para aulas virtuales en Signos 54. pp. 21-30 <https://p3.usal.edu.ar/index.php/signos/article/view/4939/6485> [Consulta: 2020]
- Libedinsky, Marta (2016). ¿Cómo enseñar para la transferencia en aulas en línea de nivel superior? en SIGNOS EAD, abril 2016, Disponible en: <https://p3.usal.edu.ar/index.php/ead/article/view/3665>[Consulta: 2020]
- Libedinsky, Marta (2015). Diseño de actividades asincrónicas de presentación para aulas virtuales. III Jornadas de TIC e Innovación en el Aula. Universidad Nacional de La Plata. Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/48664> [Consulta: 2020]
- Libedinsky, Marta (2014). Diseño de secuencias de actividades de aprendizaje basadas en géneros. VIII Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria y de Nivel Superior- CIDU. Disponible en: https://www.academia.edu/8079989/Dise%C3%B1o_de_secuencias_de_actividades_de_aprendizaje_basadas_en_g%C3%A9neros [Consulta: 2020]
- Libedinsky, Marta (2012). Diseño de actividades de aprendizaje para aulas virtuales en Tecnología y Educación a Distancia: lecturas desde América Latina. Buenos Aires: Universidad del Salvador.
- Zakhartchouk, J.M. (2019). Comprendre les énoncés et consignes - Un pointfort du soclecommun. Paris: Canopé.

[Subir](#)

Marta Libedinsky

Magister de la Universidad de Buenos Aires en Didáctica, Profesora de Psicología y Ciencias de la Educación (Instituto Nacional Superior del Profesorado "Joaquín V. González") y Profesora para la enseñanza primaria (Escuela Normal Superior No. 4 "Estanislao S. Zeballos". Se desempeña como Coordinadora General del Postítulo en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y Educación (CePA- Escuela de Capacitación Docente del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires) y como Directora

Académica de Fundación Evolución- Argentina. Ejerce la docencia universitaria en la Universidad del Salvador (PAD), FLACSO- Sede Argentina, Universidad Nacional de Misiones, Universidad Abierta Interamericana. Es autora de libros, artículos y materiales didácticos sobre Tecnología Educativa, E-learning y Didáctica.

Cómo citar este artículo: Libedinsky, M. (2012) "Diseño de actividades de aprendizaje para aulas virtuales en tres tiempos", SIGNOS EAD, septiembre 2020
URL: <https://p3.usal.edu.ar/index.php/ead/article/view/5308/7108> - ISSN 5076-18277-1-PB, 1-13 págs.

[Subir](#)