

PLANTILLA: Formato de Ponencias

- **Apellido y Nombre de los/as autores/as:** *Libedinsky, Marta Alicia*
- **Institución/es:** *Universidad del Salvador*
- **Dirección/es de correo/s electrónico/s:** mlibedin@gmail.com
 - **Eje en el que se inscribe.** Posgrados a distancia: desarrollos, oportunidades y desafíos.
- **Tipo de comunicación:** *Ponencia*
- **Abstract**

Esta ponencia está dedicada a las actividades o dinámicas asincrónicas de presentación que se desarrollan en aulas virtuales de posgrado al iniciar un programa académico o curso. Presenta reflexiones basadas en la experiencia de diseño e implementación de actividades de aprendizaje de diferente tipo en campus virtuales de instituciones universitarias y centros de formación docente de Argentina, en propuestas de desarrollo profesional docente, diplomaturas y especializaciones en la modalidad a distancia del campo de la Educación. En el texto se define este tipo de actividad, se describe una selección de tres dinámicas: las convencionales, la historia detrás de la foto y los cuestionarios y se recomiendan recursos TIC para implementarlas. En la sección final que clausura el texto se incluye una serie de afirmaciones con la intención de contribuir a guiar la reflexión de docentes y equipos docentes sobre la importancia de diseñar actividades de presentación creativas y significativas y conducir desde el día uno el diálogo interpersonal en las aulas virtuales.

- **Palabras Claves**

Aulas virtuales- Diseño didáctico- Actividades de aprendizaje.

- **Subtítulos**

- 1. Introducción**

Todas las actividades de aprendizaje ocupan un lugar central en las propuestas didácticas de nuestros días y se requiere que los profesionales puedan desarrollar sólidas capacidades de diseño didáctico integrando las Tecnologías de la Información y la Comunicación para diseñarlas y para implementarlas (Libedinsky, 2012; 2014). Las actividades ocupan un lugar importante especialmente entre aquellos profesionales que adscriben a enfoques didácticos que pueden representarse aquí sintéticamente mediante los siguientes lemas: aprender haciendo, aprender por proyectos, aprender en colaboración, aprender para transferir.

Cuando se da comienzo a un programa académico en la modalidad virtual se realizan usualmente variadas actividades iniciales de presentación o introductorias. Se presentan los docentes formadores en sus diferentes roles (directores, coordinadores, profesores titulares, tutores, orientadores, etc.), se presenta el plan de estudios, el programa de estudios de una unidad curricular y su ubicación en ese plan de estudios, se realiza un “tour” guiado por el aula virtual con el fin de acompañar el proceso de familiarización de los estudiantes con sus diferentes espacios, zonas, secciones, se presentan los alumnos matriculados en forma individual y/o integrados en equipos.

- 2. Desarrollo**

Las actividades asincrónicas de presentación permiten “romper el hielo”. La expresión “romper el hielo” alude a generar condiciones para que las personas involucradas en un proyecto desarrollen habilidades sociales, se sientan “como en

casa”, se animen a interactuar; se logre transformar un espacio inicialmente frío y tenso en otro cálido y descontracturado y se comience la construcción de una comunidad integrada por individuos y equipos.

En la vida laboral aún hoy las personas intercambian tarjetas personales al inicio o final de una reunión de trabajo y en eventos presenciales tales como congresos, jornadas, encuentros, etc. En la vida cotidiana esta práctica ya no es corriente, pero puede verse retratada en películas de época.

¿Cómo definimos las actividades asincrónicas de presentación? Entendemos por actividades asincrónicas de presentación a aquellas actividades que se realizan al dar inicio a una iniciativa educativa compartida entre alumnos y docentes en forma no simultánea, en un ambiente virtual de aprendizaje. Se realizan con el propósito de darse a conocer, de hacer públicos rasgos distintivos de identidad: gustos, preferencias, conocimientos, creencias, valores, ideas, biografía escolar, sentido del humor, inquietudes, expectativas, estilo de escritura que permitirán a docentes y alumnos a lo largo del tiempo y la interacción dar respuesta a la pregunta clave: ¿Es esta la misma persona? (Definición de identidad personal, Diccionario Oxford de la mente, 1987, p. 547-550). Burbules (2006) explicó con claridad cómo se concibe la experiencia “virtual” invitándonos a compararla con otros procesos de inmersión que crean la sensación de “como si” Por ejemplo: leer un libro, ver una película, escuchar música, conversar con un amigo íntimo. En estas situaciones se ponen en juego cuatro procesos interrelacionados: interés, compromiso, imaginación e interacción. Una experiencia es interesante – según Burbules- cuando es lo suficientemente compleja como para permitirnos rescatar nuevos elementos, apreciar o comprender otras cosas, aún cuando la interacción se repita. Por ejemplo: al releer un libro o al volver a escuchar un tema musical. Si la experiencia no despierta interés, no es posible lograr inmersión. Una experiencia nos compromete cuando tenemos una razón para que nos importe, una meta, un objetivo, un placer, un beneficio. Una experiencia nos despierta la

imaginación cuando podemos realizar conjeturas, formular hipótesis, anticipar sucesos. Una experiencia es interactiva cuando provee múltiples oportunidades para participar perceptivamente, intelectualmente, a través de respuestas y de acciones.

Algunas personas podrán pensar que la realización de una actividad de presentación es "una pérdida de tiempo", "una actividad trivial", "una actividad marginal", "una actividad optativa". Pero, por el contrario, creemos- en base a la experiencia- que se trata de acciones sumamente importantes para dar comienzo a un período de trabajo compartido donde es fundamental, desde nuestra perspectiva, que quienes vayan a compartir la realización de una tarea se conozcan, comprendan y valoren y sepan cómo comenzar a dialogar. Burbules (1999) indicó que para que exista diálogo es preciso incluir en las aulas al menos tres "ingredientes": **interés, confianza y respeto**. La selección de estas tres palabras no es azarosa, sino por el contrario es preciso detenerse con cuidado y prestar atención en cada una de ellas para profundizar en su significado.

El autor indica que cuando tenemos **interés** ("lo que está entre las personas", del latín "importar"), entonces nos tomamos la molestia de seguir lo que el otro intenta decir, hacemos el esfuerzo de ubicarnos y ver las cosas desde su punto de vista, nos empeñamos en reflexionar junto con ellos, nos comprometemos.

Cuando tenemos **confianza** (con-fianza, fianza= *fides*, fé) , el autor refiere a la certeza de que uno puede contar con la buena voluntad del otro y lo detalla con claridad en el párrafo que aquí se transcribe:

"Confiamos en que nuestros interlocutores mantendrán en reserva determinadas cosas que decimos; confiamos en que nuestros interlocutores

se abstendrán de juzgar algunos de nuestros comentarios, al menos al principio; pero también confiamos en que nos dirán con honestidad lo que piensan o sienten en relación con un tema, aunque estén en desacuerdo con lo que nosotros pensamos o sentimos” (Burbules, 1999, p. 68)

Finalmente, el **respeto** (etimológicamente del latín significa res: asunto y peto: alma, corazón, sentimiento) por el interlocutor contribuye a hacer que una relación se mantenga aún en el caso de grandes diferencias en conocimientos, valores, creencias.

Para comprobar la centralidad de estos tres factores emocionales del diálogo es útil reconocer aquellas situaciones cotidianas en las que verificamos que no hay diálogo posible debido a la ausencia de interés, a la ausencia de confianza, a la ausencia de respeto o a la ausencia de los tres.

En la actualidad diferentes recursos TIC pueden ayudarnos a diseñarlas e implementarlas integrando palabras, enlaces, fotografías, videos, presentaciones multimediales, audios digitales. Por ejemplo: Wordle, Present.me, Prezi, PowerPoint, Office Mix, Thinglink, Vocaroo, iVoox. Con Wordle pueden armarse nubes de palabras, Present.me permite elaborar diapositivas y sincronizarlas con audio o video, Prezi da la posibilidad de preparar presentaciones multimediales haciendo uso intensivo de una herramienta de zoom. Power Point permite realizar presentaciones multimediales. Office Mix ayuda a mezclar elementos de presentaciones multimediales existentes y enriquecerlos con escritura a mano alzada, videos online, entre otros. Thinkling da la posibilidad de enriquecer – por ejemplo- una fotografía con videos, sonidos, enlaces. Con Vocaroo puede registrarse y grabarse un archivo de audio en línea o subir uno y en iVoox pueden almacenarse audios. Estas producciones podrán compartirse como archivos adjuntos o insertarse, incrustarse o embeberse en aulas virtuales.

Detallamos aquí tres tipos de actividades de presentación: las convencionales, los cuestionarios (Pivot y Proust) y la historia detrás de la foto.

Tipo 1: Las convencionales

Las actividades de presentación convencionales invitan a los participantes a presentarse diciendo su nombre y apellido, su edad, su lugar de residencia, describiendo su actividad laboral, las expectativas que tienen respecto del curso. Suele solicitarse que agreguen su foto personal o un avatar. En algunos casos se agregan elementos simpáticos como: decir cuál es su equipo de fútbol preferido, qué les gusta hacer en su tiempo libre, construir un acróstico con todas las letras que componen su nombre de pila incluyendo adjetivos que caractericen a la persona (generosa, dinámica, perfeccionista, etc.), construir una nube de palabras con cualidades personales, etc.

Tipo 2: Los cuestionarios

Existen dos cuestionarios interesantes que pueden ser adoptados o adaptados: el Pivot y el Proust.

El primero es el cuestionario que el crítico literario francés Bernard Pivot diseñara e implementara en un programa televisivo titulado *Apostrophes* entre 1975 y 1990.

El Cuestionario Pivot está compuesto por una serie de diez preguntas a las que las personas dan respuestas breves.

Las diez preguntas son:

1. ¿Cuál es tu palabra favorita?
2. ¿Cuál es la palabra que menos te gusta?

3. ¿Qué te da más placer?
4. ¿Qué te disgusta?
5. ¿Cuál es el sonido o ruido que más te gusta?
6. ¿Qué sonido o ruido odias?
7. ¿Cuál es tu insulto preferido?
8. ¿Aparte de la profesión que ejerces, qué otra profesión te gustaría ejercer?
9. ¿Cuál es la profesión que jamás ejercerías?
10. Si el cielo existe, ¿qué te gustaría que te diga Dios al llegar a las puertas del cielo?

Este cuestionario puede verse en acción en el programa de televisión *Desde el Actor's Studio* del canal Film & Arts, conducido por el animador James Lipton quien lo aplica a sus entrevistados (actores, directores, etc.) al finalizar el reportaje.

El cuestionario Proust está compuesto por treinta preguntas que el escritor francés Marcel Proust (1875-1922) respondiera como parte de un juego de salón (Carter, 2011).

Las treinta preguntas son:

1. ¿Cuál es su idea de la felicidad perfecta?
2. ¿Cuál es su gran miedo?
3. ¿Cuál es su rasgo más característico?
4. ¿Con qué personaje histórico se siente más identificado?
5. ¿Quién es la persona viva a la que más admira?
6. ¿Cuál es el rasgo que más le desagrada de sí mismo?
7. ¿Cuál es el rasgo que más le desagrada de los demás?
8. ¿Cuál considera que es la virtud más sobrevalorada?
9. ¿Cuál es su viaje favorito?
10. ¿En qué ocasiones recurre a la mentira?

11. ¿Qué persona viva le inspira más deprecio?
12. ¿De qué palabras o frases abusa?
13. ¿Cuál es su gran pesar?
14. ¿Qué o quién es el gran amor de su vida?
15. ¿Cuándo y dónde fue más feliz?
16. ¿Qué talento le gustaría tener?
17. ¿Cuál es su estado de ánimo actual?
18. Si pudiera cambiar una sola cosa de usted, ¿qué elegiría?
19. Si pudiera cambiar una sola cosa de su familia, ¿qué elegiría?
20. ¿Cuál considera que es su mayor logro?
21. Si muriese y se reencarnase en una persona o cosa, ¿qué cree que sería?
22. ¿Cuál es su bien máspreciado?
23. ¿Cuál es la cualidad que más le gusta en un hombre?
24. ¿Cuál es la cualidad que más le gusta en una mujer?
25. ¿Quiénes son sus escritores favoritos?
26. ¿Quién es su héroe de ficción preferido?
27. ¿Cuáles son nombres favoritos?
28. ¿Qué es lo que más detesta?
29. ¿Cómo le gustaría morir?
30. ¿Cuál es su lema?

Tipo 3: La historia detrás de la foto

Las actividades que se denominan “la historia detrás de la foto” invitan a los participantes a elegir una foto y publicarla en un foro asincrónico de discusión. En ocasiones se dan especificaciones tales como: elegir una foto en la que la persona esté ejerciendo su profesión (por ejemplo: dirigiendo una escuela, enseñando en una clase presencial, enseñando en una clase virtual), elegir una foto de su niñez o adolescencia situada en un aula o escuela, elegir una foto antigua que refleje un momento personal o familiar feliz, etc. Para trabajar con esa imagen aplicamos la

rutina de pensamiento que permite explorar la complejidad y profundidad de una fotografía denominada: Principal, secundaria y oculta. Ritchhart *et al* (2014) definen las rutinas de pensamiento como **herramientas didácticas** que pueden ser empleadas en las aulas una y otra vez para realizar conexiones, construir explicaciones, capturar lo esencial, arribar a conclusiones, razonar con base en evidencias, como **estructuras** a través de las cuales los estudiantes en forma individual o colectiva pueden explorar, documentar y operar su reflexión y como **patrones de comportamiento** que ayudan a elaborar pensamientos, a razonar, a reflexionar. La rutina de pensamiento Principal, secundaria y oculta se concretiza al observar en forma detenida y minuciosa la foto y responder tres preguntas:

Pregunta 1: ¿Cuál es la historia principal que la fotografía documenta o representa?

Pregunta 2: ¿Cuáles son las historias marginales o secundarias que pueden contarse involucren o no a los personajes principales?

Pregunta 3: ¿Cuáles son las historias ocultas, las que están por debajo de la superficie, las que no son obvias?

Esta rutina de pensamiento aplicada a una foto personal activa en las personas tanto recuerdos dulces como amargos, invita a mostrar ante los demás el costado humano, el sensible, el lúdico, el costado relacionado con el humor cotidiano más allá del mundo académico que encuadra la tarea en los entornos virtuales de aprendizaje.

3. Conclusiones

- **Reconocer que no es pérdida de tiempo** .Realizar actividades de presentación no representa a nuestro juicio una pérdida de tiempo, sino por

el contrario un tiempo que contribuye a construir confianza y convertir el ambiente de aprendizaje virtual en un ambiente cálido y descontracturado.

- **Diseñar actividades de presentación en colaboración.** Es deseable que los equipos de trabajo dediquen tiempo y energía a diseñar actividades o dinámicas de presentación creativas, las implementen, las evalúen, las ajusten y las vuelvan a probar.
- **Explorar tecnologías.** Las tecnologías cambian. Cada día conocemos nuevos recursos TIC que pueden ser útiles para realizar y enriquecer actividades de presentación. Estar alerta, estar atento a las novedades permitirá ajustar y renovar periódicamente tanto diseños como implementaciones.
- **-Revisar la actividad de presentación al momento de cerrar.** Si fuera posible, retomar la actividad de presentación al momento de concluir, de cerrar un curso o programa.
- **Admitir diferencias evidentes en las respuestas de individuos y grupos.** Es preciso adoptar una actitud flexible y paciente respecto de las respuestas que den las personas, grupos y cohortes. Algunas darán respuestas “de compromiso” con el fin de no exponerse, otras acudirán al humor y la ironía para responder, otras en cambio las responderán con dedicación y esmero. Además, los resultados que se obtengan aplicados a diferentes grupos de alumnos serán necesariamente también diferentes.

- **Bibliografía**

Burbules, N. (1999). El diálogo en la enseñanza. Buenos Aires: Amorrortu.

Burbules, N. (2006). Rethinking the virtual en Weiss, J. *et al* The International Handbook of Virtual Learning Environments. Springer .Vol. 1. pp.37- 58.

Carter, G. (2011). Vanity Fair. Los cuestionarios Proust. Madrid: Nordica Libros.

Gregory, R. (1987) Diccionario Oxford de la mente. Madrid: Alianza.

Libedinsky, M. (2014). Diseño de secuencias de actividades de aprendizaje basadas en géneros. Rosario: VIII Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria y de Nivel Superior. Disponible en: https://www.academia.edu/8079989/Dise%C3%B1o_de_secuencias_de_actividades_de_aprendizaje_basadas_en_g%C3%A9neros [Consulta:2015]

Libedinsky, M. (2012). Diseño de actividades de aprendizaje para aulas virtuales en Tecnología y Educación a Distancia: lecturas desde América Latina. Buenos Aires: Universidad del Salvador. Disponible en: https://www.academia.edu/8894092/Dise%C3%B1o_de_actividades_de_aprendizaje_para_aulas_virtuales [Consulta:2015]

Ritchhart, R., Church, M. y Morrison, K. (2014). Hacer visible el pensamiento. Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de los estudiantes. Buenos Aires: Paidós.