



PÁGINA DIDÁCTICA

Nº 117
ABRIL 2025

ASESORÍA DOCENTE

EXTRACTO DEL LIBRO:

CÓMO ENSEÑAR DESDE EL AULA VIRTUAL: BUENAS PRÁCTICAS Y SUS FUNDAMENTOS TEÓRICOS¹

CAPÍTULO 1: ATLAS DE UN AULA VIRTUAL

Una de las cuestiones que suelen inquietarnos cuando se comienza a trabajar en Educación a Distancia es el aula virtual. ¿Qué forma tiene?, ¿en qué se parece al aula presencial?, ¿cómo sería una clase si no estoy frente a alumnos?

Para comenzar a resolver estas dudas, el Departamento de Educación a Distancia de la Universidad del Aconcagua, propone realizar un breve recorrido para reconocer la estructura típica de un aula virtual.

Estructura de un aula virtual para la enseñanza asincrónica

Un aula virtual presenta las clases, el material educativo y las actividades didácticas. En ella, el material debe recorrerse en el mismo orden de cursado, habilitándose paulatinamente.

En su interior, cada espacio curricular (materia, asignatura, curso, taller o módulo) se divide en unidades didácticas que se corresponden en título y contenido a las presentadas en el programa aprobado de la asignatura.

La primera sección es un recurso de Moodle que se denomina **Tema General**. Su propósito es mostrar información relevante del espacio curricular, transversal a todo el cursado. En esta sección, se aconseja colocar: palabras de bienvenida a la materia; presentación de los docentes; aclaraciones de la cátedra importantes para la regularización y/o aprobación; programa de la materia; cronograma de clases; foro de consultas; entre otros. Esta información debe estar identificada con su organizador correspondiente (etiqueta).

Luego, las siguientes secciones deben corresponder a las **unidades didácticas** de la materia. Como se mencionó, el título de cada sección debe coincidir con el que tiene cada unidad en el programa analítico de la materia. Dentro de una misma unidad didáctica deben estar las clases, actividades y exámenes que correspondan a cada.

En el ejemplo presentado en el libro, al inicio de la unidad se encuentran unas palabras que anticipan el contenido a aprender, luego una clase introductoria, un video (hay que hacer clic para verlo), un cuestionario (que es un examen de opción múltiple de autoaprendizaje) y luego una actividad de aplicación (el Trabajo Práctico N° 1). Los organizadores de cada momento del cursado son las etiquetas (en gris) que señalan qué sigue a continuación, se utilizan para anticipar el tipo de tarea que deberá realizar el estudiante.

Si bien hay muchas formas posibles de organizar un aula virtual, lo importante es crear un sistema visual y respetarlo. Pues, los patrones de diseño que creamos para los estudiantes, tienen el objetivo de facilitar la organización del cursado. Cada docente sabrá elegir cuántas clases y actividades de aprendizaje solicitar, como así también el orden que mejor promueva la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias.

Ya para terminar, se aconseja que el espacio virtual termine con una sección de **Cierre**. Al igual que el primer espacio (General) este delimita el cursado, por lo que no es requisito que sea una unidad didáctica sino, simplemente, una conclusión. El cierre se orienta a la organización de las actividades de acreditación de la asignatura. Algunas actividades que pueden trabajarse en el espacio de cierre son:

¹ - RUIZ BLANCO, Enrique; ABACA, Noelia; et. al. *Cómo enseñar desde el aula virtual: buenas prácticas y sus fundamentos teóricos* [en línea]. 1ª ed. Mendoza: Universidad del Aconcagua, 2024. Disponible en: <https://www.uda.edu.ar/images/editorial/archivos/ensenar/COMO%20ENSENAR%20DESDE%20EL%20AULA%20VIRTUALD.pdf> [consulta: abril 2025].

- Recapitular lo visto durante el cursado.
- Presentar las guías y bibliografía para rendir el examen final.
- Presentar la bibliografía y textos seleccionados para seguir aprendiendo.
- Despedirse de los estudiantes y agradecerles la participación.

Breve recorrido por las teorías educativas mediadas por tecnologías

A continuación, se presentan algunas de las nuevas teorías de la educación mediada por tecnología:

a) Conectivismo: Es una teoría del aprendizaje para la era digital, propuesta por George Siemens y Stephen Downes. Se enfoca en el aprendizaje que se produce a través de las conexiones dentro de las redes de conocimiento a través de la Web. Para el Conectivismo, la fuerza de los aprendizajes se encuentra en la diversidad de opiniones y depende de la habilidad de los estudiantes para adquirir la información correcta del mar de datos caóticos de la Web.

b) Entorno personal de aprendizaje (PLE): El entorno personal de aprendizaje es “el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender” (Adell & Castañeda, 2010, pág. 23). Este concepto busca resaltar la forma en que las personas configuran y utilizan sus entornos de aprendizaje. El punto de partida es el estudiante, que elige sus recorridos, que utiliza la Web, las redes sociales, las bases de datos científicas y demás recursos, para ganar conocimiento sobre un tema. A las experiencias clásicas que configuraban los escenarios de aprendizaje en la educación presencial, las tecnologías actuales le agregan nuevas prácticas donde las redes obtienen un sentido pedagógico.

c) LaaN: La teoría del Aprendizaje como Red (por sus siglas en inglés, Learning as a Network) surgió como un intento de dar sustento pedagógico a los PLE. A fin de crear un marco para los procesos del enseñar y del aprender, partiendo de los PLE, se apeló a la compatibilidad de diversas teorías como el Conectivismo, la teoría de la Complejidad y el Aprendizaje de doble bucle, en un esfuerzo por integrarlos de manera que se complementen (Chatti, 2013).

Imaginar el aula virtual

Sabemos por experiencia que los inicios son difíciles. Para un docente que recién arriba a la opción pedagógica de educación a distancia, imaginar un aula virtual es un desafío estresante. Cuando se ha

transitado toda la vida académica en la presencialidad, ya sea como estudiante o como profesor, el aula virtual es un vacío pues no tiene referencias conocidas.

Para poder imaginar la forma de una clase virtual y diseñarla de manera efectiva, se tendrán que considerar varios factores:

- En primer lugar, las tecnologías que utiliza la institución educativa. No solo porque cada tecnología tiene sus ventajas y desventajas, sino porque, además, estas tecnologías se diseñaron para un propósito específico y bajo un determinado paradigma.
- En segundo lugar, todo va a cambiar. De la inmediatez de la presencialidad a la asincronía de la educación a distancia, la forma de dictar clases tiene muchas reglas cambiadas (pero no todas). Y esto no es malo en sí mismo. Por ejemplo, en los entornos inmersivos de los mundos virtuales, los alumnos pueden interactuar con representaciones de conocimiento que no son posibles de replicar en un aula tradicional (Dickey, 2005).
- En tercer lugar, el objetivo de la educación a distancia es hacer que la flexibilidad sea una ventaja. Es lo que les permite a los estudiantes asistir desde cualquier lugar y en cualquier momento (Khalawi y Halabi, 2020). El docente debe pensar en nuevas estrategias diseñando actividades de aprendizaje asincrónico y proporcionando recursos de forma que los alumnos puedan estudiar cuando estén en condiciones de hacerlo.
- Finalmente, incorporar el hábito del trabajo colaborativo. En esta opción pedagógica, los docentes pueden hacer más, porque tienen la ayuda de todo un equipo: directores de carrera, tutores, asesores pedagógicos, contenidistas, curadores de contenido, bibliotecarios y más.

Casi todo cambia. Y eso es lo mejor de todo...

Volviendo al punto inicial, ¿cómo imaginar una propuesta diferente? **La estrategia es hacerlo un paso a la vez.** Se abordará su complejidad en profundidad a lo largo de estas páginas. Pero, con los estudiantes en mente, todo fluye con facilidad.

Aclaración: Si se desea ver con más detalle ejemplos, ilustraciones y/o la información completa del presente capítulo, ingresar al enlace que se encuentra en la cita al pie de página, donde tendrá acceso al libro digital con todo su contenido.