

UN AMBIENTE VIRTUAL COMO ESPACIO SOCIAL PARA INTEGRAR COMUNIDADES DE APRENDIZAJE

SARA CATALINA HERNÁNDEZ GALLARDO, ROGELIO DÁVILA PÉREZ

RESUMEN

El propósito del presente avance de investigación es plantear las características de una *comunidad de aprendizaje* desde un *ambiente virtual de aprendizaje*. Se utiliza la entrevista para la recolección de datos. En este avance de investigación se muestran únicamente los resultados de la aplicación de una entrevista a nueve estudiantes seis mujeres y tres hombres, de la Maestría en Tecnologías para el aprendizaje de la Universidad de Guadalajara. Lo expresado por los estudiantes aparece en viñetas. En resultados se encontró que: Las comunidades de aprendizaje facilitan el trabajo académico ya que en ellas los alumnos comunican sus experiencias significativas en torno a una temática. Si la comunidad de aprendizaje no tiene el nivel requerido para alguno de los participantes, este tiende a abandonarla y moverse a algún foro más avanzado.

Palabras clave: Comunidades de aprendizaje en línea, Ambiente de aprendizaje, Método Etnográfico.

Introducción

El propósito de este artículo es analizar las “Comunidades de aprendizaje” y los “Ambientes virtuales de aprendizaje” como conceptos que aún no se discuten lo suficiente para delimitar con claridad sus campos de acción éstos se utilizan de manera indistinta, algunas veces como sinónimos.

Comunidades de aprendizaje: Las *comunidades de aprendizaje* son de acuerdo con Mercer:

“un grupo de personas que comparten experiencias e intereses (comunes y que se comunican entre si) para conseguir esos intereses. Desarrollan el *pensamiento colectivo*.” [Mercer, 2001]

Sus miembros participan activamente en el logro de los objetivos y la internalización del conocimiento. Los estudiantes que ya lograron resolver un problema ayudan a los que les falta poco para lograrlo. Las *comunidades de aprendizaje* entonces: “Son grupos que se unen ante objetivos comunes y toman parte de alguna actividad conjunta.” [Mercer, 2001]. En una *comunidad de aprendizaje* existe una tarea a resolver, los estudiantes se enfocan en su solución apoyándose en sus conocimientos, habilidades y el fácil acceso a fuentes de información.

Otra definición de *comunidades de aprendizaje* es la ofrecida por [Álvarez, 2003] quien escribe:

“Pueden verse como un grupo de personas, con diferentes grados de experiencia y conocimientos sobre un tema en lo específico posibilitando que los expertos ayuden a los principiantes para que puedan mejorar sus habilidades”.

En otra parte del mismo texto Álvarez indica:

“Grupos de personas que crean, almacenan y distribuyen y comparten conocimiento e información y que se reúnen e interactúan mediante el uso de Tecnologías de la Información y comunicación en un clima de confianza, respeto e identidad colectivas.”

Como podemos observar Álvarez detalla más el concepto incorporándole el tema de las tecnologías de la información que juega un rol determinante en el mundo actual.

Características de las *comunidades de aprendizaje*: Para los propósitos del presente trabajo se consideran como relevantes los siguientes puntos:

- a) **Clarificación de objetivos.** Los integrantes saben a donde van.
- b) **Trabajo cooperativo.** Los integrantes se apoyan entre sí, existe un propósito común a los integrantes del grupo.

- c) **Compatibilidad.** Todos los integrantes deben relacionarse bien dentro del grupo.
- d) **Cohesión.** Se rigen por el principio de asociación.
- e) **Organización.** De cada uno de los integrantes.
- f) **Visión común.** Identifican la meta hacia la cual se dirigen.
- g) **Modelo.** Tienen claridad en el paradigma que los rige, lo aplican y creen en él.

Las *comunidades de aprendizaje* son esenciales para quienes estudian a distancia por las razones expuestas por [Hirumi, 1996]:

- a) Generan más motivación en los estudiantes que los ambientes individuales.
- b) Aprenden de sus compañeros a través de la mediación que en una situación de aislamiento.
- c) La cooperación generada dentro de las comunidades de aprendizaje favorece principalmente el desarrollo cognoscitivo y la interacción social.
- d) Los estudiantes aprenden mejor en grupos que cooperan.
- e) La interacción favorece que los estudiantes se sientan en posibilidades de compartir con otros sus ideas.
- f) Tienen la potencialidad de reducir fricciones.
- g) Establecen vías de interacción entre sus miembros.
- h) Hay una participación profunda en temas de discusión, y
- i) Se refuerza el diálogo.

Con el uso de las TIC las comunidades de aprendizaje se han desarrollado en el Internet, para [Howard, 1993], Una comunidad de aprendizaje en línea “emerge de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente

largo”. El tiempo debe ser el necesario para resolver problemas, y aclarar dudas. Una de las ventajas de este tipo de comunidades es que se queda la evidencia por escrito de las discusiones sostenidas entre los participantes y eso permite que otras personas puedan consultarlas aunque no pertenezcan a la comunidad.

Ambiente virtual de aprendizaje: Son espacios construidos en el Internet como foros, Chat, sitios Web interactivos que permiten el intercambio de ideas y reflexiones entre los participantes. En este ambiente virtual de aprendizaje el participante debe sentirse cómodo y confiado con su interacción. Cuando se decide crear un ambiente virtual de aprendizaje de trabajo es necesario elegir con atención el diseño del ambiente virtual y las herramientas tecnológicas necesarias para lograrlo. Por si solo, no llegará a ser un ambiente virtual para que ello ocurra se requiere de: a) La suma de estrategias metodológicas. b) los actores y c) los productos que se realizaron. [Dillembourg, 2000]. Este mismo autor caracteriza los ambientes virtuales de la siguiente manera:

a) El ambiente virtual de aprendizaje tiene un diseño. Es decir que se planea con un propósito específico, tiene una estructura, una organización. Ejemplo, un simulador de vuelo, un videojuego, un curso en línea.

b) Los ambientes virtuales de aprendizaje son espacios de socialización. Los participantes interactúan entre sí comunicando y mediando sus ideas por la comunicación entre los sujetos.

c) En los ambientes virtuales de aprendizaje hay representaciones de la realidad. Las particularidades esenciales del objeto se muestran en un modelo que se asemeja a la realidad y que captura ciertas características de la misma.

d) Los participantes son activos. Negocian los objetivos, comunican sus ideas, opiniones en los foros, se relacionan entre si a través de la interacción.

e) *El uso de ambientes virtuales de aprendizaje* no se restringen exclusivamente a los espacios educativos.

f) *Un ambiente virtual de aprendizaje integra distintas herramientas* en función del aprendizaje y son las que se requieren para favorecer la cooperación y la comunicación, además de la administración de las actividades de aprendizaje y el control escolar, en el ambiente de aprendizaje se integra una propuesta pedagógica y las TIC.

g) *Un ambiente virtual de aprendizaje se sobrepone al ambiente físico.* En algunos lugares se combinan ambos ambientes el virtual y el físico, entregándoles a los estudiantes libros, manipulación de objetos, entrevistas cara a cara.

En síntesis para el aprendizaje en línea es determinante propiciar *comunidades de aprendizaje* que utilicen ambientes de aprendizaje que favorezcan la autogestión y la accesibilidad en su uso para que el usuario se sienta cómodo y confiado en el logro de sus objetivos.

Método

El método utilizado es el descriptivo, para la obtención de datos se utilizó la *entrevista*, ésta ha sido definida por [Altamirano, 1994: 67], como un “proceso por medio del cual el investigador busca crear una evidencia histórica a través de la conversación con una persona cuya experiencia de vida es considerada memorable”. Se elaboró *La guía de la entrevista*, formulada con preguntas generales, se tomó en consideración el objetivo de la investigación.

Se eligió la *entrevista semiestructurada*, porque hay un contacto con el otro, una intención con una perspectiva de lo que llega a suceder además del impulso que mueve a los actores a realizarla [Galindo 1997]. Las interacciones son la urdimbre de las relaciones humanas. La entrevista desde las interacciones adquiere un doble perfil al condicionar las interacciones

posteriores que implican responsabilidad, de esta manera se vuelve una experiencia particular en donde es posible que los participantes tengan transformaciones sustantivas.

Fases para la investigación a través de la entrevista: [Galindo, 1997], para la obtención de datos de la entrevista, se contemplan tres fases:

- 1.- *Exploratoria.* Corresponde al momento de haber obtenido el relato.
- 2.- *Descripción.* En esta fase se trabaja en el análisis de los dos participantes.
- 3.- *El significado.* Es la fase más abierta del proceso.

Es importante destacar que no es fácil el trabajo que se realiza en estas tres fases de entrada, en un trabajo de investigación no aparecen de inmediato los elementos de juicio, sino que van apareciendo poco a poco conforme se avanza en el análisis. La transcripción de las entrevistas se realizó en “Verbatim”, esto es, se escribió todo: las falsas entradas, muletillas, suspiros, titubeos con el propósito de buscar una mejor interpretación y análisis. Cuando se utilizaron viñetas para este trabajo se eliminaron las muletillas, los suspiros y los titubeos etc.

Contexto

La Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje (MTA) en el CUCEA¹ de la Universidad de Guadalajara, se encuentra operando desde el 2001, en su desarrollo se identifican tres momentos: *una primera etapa* de preparación y de apoyo con la Universitat Oberta de Catalunya, donde egresaron estudiantes con dos títulos. Esta cooperación motivo que se realizaran reformas curriculares importantes en la MTA. Una *segunda etapa* en la que se trabajó formando profesores, se impartió un diplomado con apoyo del Dr. Hirumi, el producto fue el diseño de algunos cursos en línea, también en esta etapa se introdujo un seminario, en

¹ Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas

donde se trabajó en el modelo educativo de la MTA. Una *ultima etapa* en la que se busca establecer los parámetros de calidad con la incorporación del programa en el CONACyT, logrando su acreditación, actualmente existe un seminario permanente de investigación donde tanto los estudiantes como los profesores trabajan en la organización de sus líneas de investigación. De esta manera se avanza en la consolidación de un modelo pedagógico propio y especialmente en la organización de una verdadera comunidad de aprendizaje que integre a los participantes en torno a la investigación, la docencia y la difusión.

Pregunta de investigación ¿Cómo los estudiantes de la MTA se integran a las comunidades de aprendizaje?

Objetivo de investigación Describir e interpretar la forma como los estudiantes de la MTA se integran a las comunidades de aprendizaje.

Supuesto En la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje se está generando una comunidad de aprendizaje que propicia la comunicación entre los participantes, cooperación con influencia positiva.

Muestra. Los informantes fueron seleccionados de acuerdo a los criterios de [Altamirano, 1994], para dar respuesta en primer lugar, a los objetivos de la investigación. En segundo lugar por el significado de su experiencia. Y en tercero por la posición que tienen en el grupo. Para seleccionar a los informantes se utilizó la muestra intencional, [Saltalamacchia, 1992: 154], dice que: “la muestra intencional es cuando se elige un subconjunto de la población en el que están presentes aquellas características que serán estudiadas”, en el presente caso los nueve estudiantes seleccionados fueron entrevistados: seis mujeres y tres hombres.

Nomenclatura En primer lugar se utilizan abreviaturas con letras mayúsculas que corresponden a las iniciales de nombres y apellidos de los sujetos que fueron entrevistados, seguidos de un guión y una letra en mayúscula que indica el sexo del participante (M o F). En las preguntas realizadas por el investigador aparece la hora en que se realizó, la letra “E” de entrevista seguida por un guión y luego el número que corresponde a la entrevista, un punto y por último la abreviatura de inv. Que significa investigador.

Resultados

El análisis; el análisis se fue construyendo a lo largo de toda la investigación y consiste en construir progresivamente una representación del objeto sociológico, tal y como lo propone [Bertaux, 1993]. En las siguientes viñetas que corresponden a tres estudiantes de la MTA que fueron entrevistados, puede observarse como los participantes plantean aspectos de interacción.

PLLR-M.E.1. En plataformas, pues no conocía más que el ingresar al Internet, hacer una búsqueda y demás, pero nunca donde yo pudiera tener una interacción con compañeros, con asesores, con materiales, con bibliotecas, y me sorprendió ver lo que era el Web CT, que fue la primer plataforma que conocí.

La plataforma a la que se hace referencia en la viñeta, permite el uso de diferentes opciones de multimedia para facilitar el aprendizaje, además favorece las actividades de aprendizaje interactivas entre los participantes. El uso de la tecnología aporta a la afirmación de Vigotsky que los estudiantes aprenden mejor en grupos cooperativos de donde la plataforma que se utilice debe ser capaz de facilitar estas acciones cooperativas.

LEDR-M.E.1 En lo que estoy haciendo no tengo muchos conocidos que estén manejando estas normas avanzadas pero generalmente tengo un par de amigos por ahí, por ejemplo Quique y el jefe de soporte; ... trato de revisar las copias, haciendo búsquedas, aprendiendo solo quizás no con un método muy específico o la discusión en línea.

Los alumnos que trabajan desde un ambiente virtual de aprendizaje es necesario que asuman un compromiso grupal para socializar sus aprendizajes a través de un diálogo mediado con sus compañeros fortaleciendo la comunicación bidireccional entre el profesores y los estudiantes y entre los estudiantes con otros estudiantes que les permita integrarse en verdaderas comunidades de aprendizaje, respetando el nivel de conocimiento que tiene cada persona en el área. En la viñeta se aprecia que existe diálogo entre tres participantes, egresados de sistemas computacionales, lo que les permite resolver problemas técnicos rápidamente, dos de ellos actualmente son estudiantes de la MTA.

LEDR-M Me suscribí a un foro en donde prestaban un servicio, daban hospedaje gratuito para su misma página y daban todo lo que se espera de un hosting comercial pagado, soporte para muchísimas cosas, considerable cantidad de espacio en línea todo gratuito entre comillas, había foros de cualquier cosa y en esos foros existía publicidad, de esa forma financiaban ellos el negocio había foros de cualquier cosa yo me metía más a los temas específicos de cuestiones técnicas, había temas de foros libres para hablar de cualquier cosa, cuando alguien dejaba alguna pregunta, si yo podía ayudarlo pues dejaba un mensaje y también dejaba mis dudas y ahí mucha gente me ayudaron y ya me recomendaron un foro mucho más específico, mucho más de las cuestiones que yo estaba teniendo, cuando de plano tenía una cuestión urgente me iba al otro prácticamente todo lo que estoy haciendo son cosas que ya sé, por eso no he accedido tanto a los foros.

Una observación importante es que el participante tiende a encontrar monótono un grupo de trabajo si la interacción no le reporta a si mismo un aprendizaje y la mayor parte del tiempo de la mediación lo invierte resolviendo dudas del grupo. Cuando esto se presenta, el participante tiende a buscar nuevos foros de mayor nivel.

Conclusiones

Las comunidades de aprendizaje facilitan el trabajo académico, siempre y cuando estén al nivel del interés del estudiante, ya que en ellas se comunican entre si las experiencias significativas en torno a una temática. Así se construye el aprendizaje en grupo hasta llegar a procesos sistematizados, los estudiantes que las integran reconocen los procesos que transitan para obtener el conocimiento, buscan explicaciones que sean validadas y que los lleven a mejores aprendizajes como a la solución de sus problemas, además se interesan porque sus

compañeros asimilen los conocimientos que ellos ya superaron. Una comunidad de aprendizaje en línea tiene un ambiente integrado en línea que dependiendo de sus características favorece o no el aprendizaje interactivo. Por lo especializado de la maestría desde su comunidad de aprendizaje no puede dar solución a todas las inquietudes de los estudiantes, no obstante ellos buscan otras opciones en Internet.

Bibliografía

- Altamirano en De Garay G. (coord.), (1994), La Historia con Micrófono. Textos Introdutorios a la Historia Oral, Instituto Mora, México.
- Bertaux, D., (1993), El enfoque biográfico: su validez metodológica, sus potencialidades, en: Marinas J. M. y Santamarina C. La Historia Oral, Métodos y Experiencias, Ed. Debate, Madrid.
- Dillembourg (2000), Virtual Learning Environments, Trabajo presentado en: EUN Conference (2000), Learning in the new millennium, Building new Education, Strategies for schools.
- Galindo, Cazares, L.J., (1997), Sabor a ti. Metodología cualitativa en investigación social, Xalapa, Veracruz, Universidad Veracruzana,
- Garay, G., (1994), La historia con micrófono, instituto Mora, México.
- Hirumi A. (2006, del 25 al 27 de septiembre), Taller Engaging Digital Natives: 21st Century Institutional Design Tactics and Strategies, Congreso Internacional de Tecnologías, Aprender, Universidad de Guadalajara, CUCEA, Guadalajara.
- Howard, (1993)
- Mercer N. (2001) Palabras y mentes. Como usamos el lenguaje para pensar juntos, Paidós, Cognición y desarrollo, Cap. 5 Comunidades, Barcelona.
- Moreno, (2002)
- Saltalamacchia, H. R., Historia de Vida, (1992), Ediciones CIJUP, Puerto Rico.
- Visser, Enero (2000), Conferencia sobre comunidades y redes de aprendizaje en la UdG (evento especial).
- Álvarez R.,(2003),
<http://www.somece.org.mx/simposio2003/talleres/ram/tallersomece2003.pdf>

