

Roles docentes, roles discentes: claves para la construcción colaborativa del conocimiento en un ambiente virtual de aprendizaje.

Los paradigmas de interacción de la presencialidad vs. los de la virtualidad.

La incursión de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el aula de clase genera cambios, como siempre que algo nuevo aparece en un ámbito este se ve de alguna manera afectado. Así como los procesos de redacción no son los mismos a partir de la invención del computador personal, pues ya hay mayores recursos para la corrección ortográfica, gramatical y formal en todos los sentidos, de igual manera ahorro de tiempo y papel, sólo recuérdese el tiempo en el que el recurso para redactar asuntos formales eran las duras máquinas de escribir; de la misma manera los procesos de enseñanza y de aprendizaje también se modifican o se alteran al llevarse a cabo en un ambiente totalmente diferente a la presencialidad física.

Los ambientes virtuales no deben pensarse como un espejo de la presencialidad o de los ambientes físicos tradicionales en donde todos nos vemos y a veces sólo basta con mirar a alguien para saber que está en clase, que supuestamente está poniendo atención y aprendiendo. En la virtualidad la única forma de hacerse sentir es participando activamente y por medio de intervenciones y comentarios acerca de lo trabajado. Es decir, en un ambiente virtual la única forma de saber si alguien está al otro lado del computador o en el otro extremo de la red, es por sus participaciones, por lo que opina, comenta, refuta, argumenta o comparte. Por el momento, no digamos que la educación mejora o empeora, eso sería tema de una larga y tal vez interminable discusión y tema de otro escrito.

Los nuevos paradigmas para la interacción en los procesos educativos que sugieren las TIC, permiten pensar en cambios, cambios que obligan a profesores y estudiantes a repensar sus roles dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Ambos roles deben cambiar definitivamente, ahora los docentes no se deben proponer como las únicas fuentes de conocimiento, ni mucho menos como los únicos capaces de enseñar a sus estudiantes; por su parte el rol de los estudiantes, también debe cambiar, ya no deben sentirse como aquellos sujetos que pagan para que se les enseñe, ahora y con la cantidad de información a la que tienen acceso deben presentarse como “investigadores” que buscan y aportan sus reflexiones, sujetos que también enseñan a sus pares, estudiantes que aprenden en grupo y colaborativamente con sus compañeros.

Mientras que en la presencialidad física es normal que los profesores cumplan el rol de únicos agentes activos del proceso de enseñanza y los estudiantes solamente se dediquen a usufructuar las reflexiones que el profesor realiza de sus búsquedas, lecturas y análisis producto de años y meses de estudio, en los ambientes virtuales el profesor tiene una gran actividad en la etapa previa a sus cursos (diseño, planeación y producción) y luego, en el curso mismo, con la moderación de los diferentes foros de discusión¹ a través de los cuales se

¹ Los foros de discusión en la propuesta didáctica del grupo de investigación en Educación en ambientes virtuales (EAV) son el espacio de mediación e interacción asincrónica por excelencia, allí los estudiantes de manera cooperativa construyen el conocimiento con la ayuda y moderación de los docentes. Con los

comunican e interactúan y entran en procesos de construcción colaborativa del conocimiento.

Nuestra participación en un curso virtual a través de comentarios en un foro de discusión no sólo hace parte de la motivación que podamos recibir de nuestros profesores, sino también de la calidad de las intervenciones de nosotros mismos y del tipo de lenguaje y motivación que generemos dentro del grupo de compañeros.

Es decir, el éxito de un curso en la virtualidad no sólo depende de los docentes o de la institución, los estudiantes y la forma como participan son quizá el factor más importante, recordemos que en este tipo de ambientes no basta con “asistir” o entrar y leer todos los demás comentarios, sino que hay que ser parte activa en la construcción del conocimiento a partir de la participación en los diferentes hilos de discusión.

Los profesores además de todas las competencias en el saber, en lo pedagógico y en lo didáctico deben tener muy buenas competencias comunicativas para la virtualidad; no menor tarea le corresponde a los estudiantes, quienes no sólo deben participar para poder dar fe de su existencia en el curso, sino que se deben expresar muy bien de manera escrita, por lo menos ahora mientras la oralidad y el video llegan a consolidarse como ágiles medios de comunicación a través de internet.

Cabe aclarar que en los países desarrollados el videomail y el audiomail (video o audio como formato para la recepción de mensajes electrónicos) son formatos ya utilizados constantemente, esto gracias a los excelentes equipos informáticos y las redes de alta velocidad.

Los foros de discusión y la comunicación en doble vía.

Ocurre en la presencialidad: interacción fluida, interacción entrecortada, interacción aburridora, mensajes incomprensibles de elevado lenguaje o en donde sólo uno tiene la palabra o como se dice popularmente “monólogos en los cuales alguien se sienta en la palabra”; pues, estos fenómenos no tienen exclusividad en ese ambiente; en la virtualidad también ocurren eventos como los mencionados, los cuales en efecto cortan la comunicación.

¿Qué ocurre cuando se corta o se impide la comunicación en doble vía? Sencillamente que no se construye conocimiento cooperativamente, sino que se hace una réplica del sistema presencial físico donde un profesor sabe y es la fuente exclusiva de información, por ende es quien habla; los estudiantes, por su parte, preguntan y se asumen como ignorantes en la temática de estudio y sólo les queda más que leer los mensajes del profesor y hacer las búsquedas que él propone, quien ya sabe qué traerán ellos a su regreso, razón por la cual su propósito se limita a evaluar la calidad de las tareas y a retroalimentar, en el mejor de los casos. Allí la comunicación es en gran medida unidireccional.

La comunicación es multidireccional cuando los docentes nos quitamos del centro de la discusión y nos comprometemos en la planeación didáctica, orientación y redireccionamiento de las discusiones que tienen como verdadero centro la socialización de las indagaciones, el conocimiento estudiado y sus

propias reflexiones. Lo anterior no quiere decir que los docentes se despreocupen de sus labores en relación con el saber específico, por el contrario, los docentes de la virtualidad tienen que estar muy atentos y prestos a problematizar y generar preguntas que permitan la pertinente comprensión de los contenidos a aprender.

El redireccionamiento de los docentes no debe consistir en cerrar los foros con respuestas acertadas e indiscutibles acerca del tema de discusión, sino que a partir de los comentarios y posibles incomprendidos detectados, la tarea del profesor debe ser generar preguntas problematizadoras que en vez de imponer soluciones rápidas e indiscutibles que cierran o congelan el diálogo, los obligue a pensar más (procesos de pensamiento), a hacer más búsquedas y reflexiones, a hacer cada vez mayor uso de sus conocimientos previos y de los aportes de sus compañeros para así potenciar la comprensión y el aprendizaje del tema en discusión. Con este tipo de foros, que no deben ser confundidos con “discusiones bizantinas” en las cuales no se llega a ningún lado, se construyen aprendizajes mucho más significativos que con la simple audición de un discurso que a veces se presenta impenetrable e incomprensible.

Los profesores de los ambientes virtuales tienen obligaciones tanto en el ámbito científico de su saber, como en el pedagógico y el didáctico, pero siempre desde el rol de moderador experto en el saber. Desde esta perspectiva el docente universitario de los ambientes virtuales no debe ubicarse “enfrente” del grupo para ser el interlocutor permanente de todas las preguntas y comentarios de los estudiantes, sino que debe ser acompañante de ellos en los procesos de construcción de conocimiento, debe ser líder para orientar, pero no para convertirse en el receptor de todas las dudas, inquietudes y aportes en general del grupo de estudiantes.

¿Puede usted profesor ser el único interlocutor de 30 estudiantes por curso, en el cual todos le envían un correo diario al que usted debe responder para evitar la desorientación de cada uno?

Si usted traslada la misma metodología de enseñanza con un modelo comunicativo – educativo unidireccional que utiliza normalmente en la presencialidad física a la virtualidad estaría dejando de lado las múltiples cualidades comunicativas que posee un ambiente como éste, el cual se encuentra cruzado y potenciado por las fortalezas que le brindan los medios y la comunicación y los consecuentes beneficios que estos traen al aprendizaje.

El traslado de paradigmas, de lo presencial a lo virtual, le traería como consecuencias, entre otras: que usted ya no se podría dedicar a cualificar o preparar más cursos, ni tendría tiempo para la indagación e investigación en la actualización de su saber y quizás lo peor, no sería un curso, un grupo, sino tantos como estudiantes tenga bajo su orientación, es decir su tiempo se reduciría ostensiblemente.

Una clave importante para tener en la cuenta en la educación en ambientes virtuales es que lo que tradicionalmente se ha presentado como un mismo proceso: enseñanza-aprendizaje, en la virtualidad deba ser separado: enseñanza y aprendizaje como dos procesos diferentes pero necesariamente relacionados. Esta recomendación no sólo aplica para los ambientes virtuales, sino también para los presenciales, lo que ocurre es que en la virtualidad es aún más obligatoria tal diferenciación, pues si pretendemos que la enseñanza y

el aprendizaje sean entendidos como un mismo proceso es posible que consideremos que los docentes seamos la única fuente de conocimiento y que todo lo que digamos o expresemos sea aprendido por los estudiantes con tan sólo escucharnos o leernos, lo cual para un ámbito como el internet es un craso error, pues es posible encontrar muchas más fuentes de información y conocimiento y quizás mejores que nosotros mismos, mucho mejor estructuradas en términos de proposición de actividades para la construcción de aprendizajes.

Separar estos dos conceptos, pero relacionarlos, nos debe llevar a la conclusión de que el aprendizaje no aparece única y exclusivamente por efecto de la enseñanza, ni que la enseñanza es la única forma de construir aprendizajes; sino que es posible aprender de cualquier experiencia y contacto con el conocimiento, sin importar si éste es por medio de una página Web, de un objeto de aprendizaje, de una presentación multimedia o del diálogo con los compañeros en el foro de discusión. Debemos tener siempre en la cuenta que la virtualidad es más fecunda en información y conocimiento que la presencialidad, en donde sí se ha privilegiado la información que proviene del profesor o donde éste se ha presentado como la fuente por excelencia.

El conocimiento en un ambiente virtual de aprendizaje se construye a partir de la participación de todos los integrantes o asistentes al curso, por ello se habla del aprendizaje cooperativo, porque todos contribuyen en la construcción del conocimiento. Precisamente en esa construcción cooperativa del conocimiento es que el papel del profesor es fundamental, no sólo es diseñador de las actividades de aprendizaje y conocedor de saber específico, sino moderador, guía, orientador de las intervenciones de los estudiantes.

Claves para la participación y construcción de conocimiento a través de un foro de discusión

Presentamos a continuación una serie de puntos que valen la pena tener en la cuenta no sólo como profesores, sino como estudiantes para cuando generemos ambientes de aprendizaje en la virtualidad.

El concepto de ambiente, a veces tan descuidado e indiferente para muchos, es un factor que indudablemente genera todo tipo de conocimientos, logros y comprensiones.

Un muy buen creador de ambiente es el cine, siempre los primeros minutos de una película en un sala de cine y aún antes de la proyección del filme son de ambientación: la fila, las luces tenues en el interior de la sala y mucho más fuertes en el lobby, los afiches con frases sugerentes, las crispetas y su característico olor, la confortabilidad de las sillas, el ruido del proyector, los comerciales y ¿Cómo no? Los cortos o avances de películas por venir (el enganche, siempre habrá algo nuevo que ver) y ni hablar de un buen sonido, envolvente ¡Nada mejor!

Una vez en la película el ritmo de la narración, unas veces rápido, otras lento según sea necesario; la claridad de los diálogos, que todos puedan entender lo que los personajes dicen o se dicen en el desarrollo de la trama que cada vez nos envuelve más y más; los movimientos de cámara y los planos que hacen parte fundamental de lo que se dice, el lenguaje de la imagen que aunque no

sepamos mucho al respecto o no seamos conscientes de lo que cada plano significa, sí reaccionamos ante cada uno de éstos.

Y al finalizar la película, lo más lógico, los comentarios que nos hacemos entre los acompañantes del filme, preguntas como ¿Qué tal te pareció? ¿Cuál personaje te impactó más? ¿Sabías que sucedería con...? etc. Aparte de los análisis casi catedráticos de algunos asistentes de quienes alcanzamos a escuchar sus reflexiones mientras hacemos la fila al baño o al salir del recinto.

¿Acaso eso mismo no ocurre cuando asistimos a una conferencia? ¿Acaso algunos de esos mismos eventos de ese ambiente no se presentan en nuestras aulas de clase? La ambientación en la temática, el ritmo de la comunicación, la reflexión o evaluación de lo realizado.

En la virtualidad, el ambiente lo hacen nuestros mensajes, las imágenes, los textos cortos y motivadores, los esquemas que evidencian la lógica de las tareas, actividades y conceptos. Sin embargo, los responsables del ambiente de aprendizaje no son única y exclusivamente los profesores, nosotros como estudiantes somos parte fundamental en la creación de éste. En la virtualidad, la participación de nuestros compañeros depende en gran medida de lo que nosotros les escribamos y cómo lo presentemos y con ello los motivemos a que nos lean, a que nos respondan y escriban sus propios puntos de vista acerca de la temática de estudio.

Por ello, en nuestros comentarios reposa gran parte de la responsabilidad de la dinámica de intervención del grupo en general. Sugerimos algunos componentes básicos que deben tener todos nuestros comentarios en los diferentes espacios de interacción en ambientes de aprendizaje virtual:

1. Trate de ser conciso: “Ni mucho que queme al santo, ni tan poco que no lo alumbré”. Unos comentarios muy extensos inmediatamente generan cierta reticencia de parte del compañero lector, póngase en el pantalón de él: le corresponde leer uno o varios hilos de discusión, cada uno con más de tres comentarios y si a eso se le agrega que la gente aún no tiene arraigada la práctica de leer a diario los comentarios de la plataforma puede ser que cuando se decida o tenga el tiempo para participar deba que leer más de 3 cuartillas por foro. (Un promedio “sano” y recomendable es entre 3 y 4 párrafos por comentario, recuerde estructurar sus comentarios por párrafos, da mejor impresión que un sólo cuerpo de texto).

2. Siempre que escriba haga alusión a los comentarios anteriores, no escriba cada vez asuntos que nada tienen que ver con los comentarios de los compañeros o con la temática planteada, haga lo posible por unir sus puntos de vista a los de sus compañeros, bien sea para completar la argumentación, para contraargumentar, ejemplificar, inferir, etc. Refleje en sus aportes que tiene interés por aprender de sus compañeros, que no se siente sólo y por el contrario ellos y sus aportes son importantes, necesarios en su proceso de construcción del conocimiento.

3. Aparte de aludir otros comentarios, deje claro su punto de vista. No escriba comentarios sin idea central o que no reflejen su posición. Tampoco es muy pertinente, ni mucho menos recomendable, escribir comentarios cerrados como: “estoy de acuerdo”; “me adhiero”; “me opongo”; “para nada de acuerdo”.

Si escribe algo así esgrima sus causas, formule argumentos, no deje ideas sueltas o inconexas.

4. Cree nuevas entradas o hilos de discusión cuando le surja una inquietud que crea pueda ser resuelta a través de la discusión entre todos los compañeros, de todas maneras la entrada debe tener relación con el tema y no debe haber sido planteado algo parecido o muy relacionado en otro hilo de discusión. No se trata de repetir comentarios o generar tantos que no se configuren diálogos que permitan la construcción de conocimiento de manera cooperativa.

5. No cierre las discusiones poniendo punto final como si estuviera dando cátedra acerca del tema, por más experto que usted sea; por el contrario, contribuya a que la dinámica continúe, ¿Cómo? Una posibilidad es a través de la formulación de preguntas abiertas y relacionadas con la temática, preguntas a las que todos los participantes puedan dar respuesta, esto es generar discusión para la comprensión.

6. Sea respetuoso y cordial en el lenguaje que utiliza, no trate de cazar peleas o discusiones. Haga uso de las reglas de netiqueta.

7. Un recurso valioso es el humor, el picante (siempre respetuoso) motiva la lectura de parte de los compañeros, de todas maneras un ambiente afable es mucho más atractivo cuando se está enfrentado a la dolorosa tarea de aprender.

8. Trate de que sus comentarios sean motivantes, genere ambiente de participación, confianza, camaradería, no pretenda parecer como “el sabelotodo” a veces eso corta la comunicación. Piense en qué se le puede decir a alguien que se muestra como infalible o que siempre cree tener la razón: nada, resultado: corte de la comunicación. Y en un ambiente de aprendizaje virtual, la comunicación, sin lugar a dudas, lo es todo.

9. Finalmente, por ahora, y esta es quizá la recomendación número uno, pero para que siempre la recuerden la dejamos de última: trate de crear un hábito de revisión y visita diaria a la plataforma, no deje acumular ni tareas, ni lectura de comentarios de sus compañeros, ni lectura de anuncios.

10. le proponemos la siguiente estructura para la redacción de sus comentarios en los foros de discusión: ambientación: recoja las ideas centrales (citar) de dos o tres comentarios de sus compañeros o profesores en los cuales se apoya para el siguiente paso: presentación de su idea central o planteamiento de su argumento y finalice con una pregunta o comentario problematizador que dé pie a la participación de sus compañeros. Haga todo lo posible por no dejar sus comentarios sin ese puntal a partir del cual los demás puedan participar, esto genera diálogo y continuidad en la construcción del conocimiento.

Al igual que en la presencialidad, es necesario asistir a los encuentros con los compañeros, para evitar que se atrase o se pierda de información importante para adquirir la competencias necesarias para pasar el curso. Por ello, genere su práctica de lectura diaria, el horario lo escoge usted, ese es el más grande atractivo de la virtualidad. La flexibilidad no quiere decir falta de constancia o rigurosidad académica, sino adopción individual de horarios de acuerdo con sus propias posibilidades; recuerde que un ambiente virtual, y mucho más como es pensado en la Propuesta Pedagógica y didáctica de EAV, requiere de

Andrés Peláez Cárdenas

andrespc@upb.edu.co

Grupo de Investigación en Educación en Ambientes Virtuales (EAV) 2005.

más disciplina y trabajo cooperativo e individual que la presencialidad, donde asistir es ya un parámetro para ganar la evaluación.

Recomendación: no deje de visitar la plataforma por más de dos días seguidos, puede que al tercero encuentre tantos mensajes, tanta información para responder que ya no tendrá suficiente tiempo ni disposición para desatrasarse.

Esperamos puedan encontrarle utilidad a estas claves para la participación en los ambientes de aprendizaje virtual, manos a la obra, a contribuir en la consolidación de los grupos de trabajo en ambientes de aprendizaje virtual.

El ambiente virtual es responsabilidad de todos los involucrados.