

NATURALEZA Y CARACTERÍSTICAS DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE (CVA) Y DE LOS GRUPOS EN RED (GR)

Existe un reconocimiento cada vez mayor de que la enseñanza mejora cuando se llevan a cabo actividades en grupos pequeños y cuando los alumnos como individuos son capaces de trabajar en equipos heterogéneos y de ese modo obtener perspectivas y experiencias distintas. El desarrollo de comunidades de aprendizaje favorece que se lleven a cabo procesos de aprendizaje en grupo con resultados no siempre previstos.

Toda educación —cara a cara, a distancia o en *red*— requiere entender la naturaleza de los medios que utiliza con el fin de adecuar su diseño pedagógico a estos tipos de entornos tecnológicos.

El aprendizaje electrónico es un territorio nuevo y extraordinario, y para L. Harassim es:

aunque se parece a los modelos de educación cara a cara y a distancia, los rasgos de los sistemas en *red* se conjugan para ofrecer oportunidades sin precedentes y al mismo tiempo restricciones a la enseñanza y el aprendizaje.

De esta forma las características del medio conforman el modo en que pueden implantarse las tareas educativas, la planeación de actividades y los procesos de grupo. Y por lo mismo, los docentes tutores tienen que organizar los programas de las asignaturas basándose en los rasgos que presentan los sistemas de redes, de tal forma que sus elementos se conviertan en un entorno apropiado para la interacción educativa.

Para Linda Harasim, existen cinco rasgos que distinguen la comunicación cuando se trabaja en redes de aprendizaje:

- a) La comunicación tiene lugar en grupo.
- b) Es independiente del lugar.
- c) Es asincrónica, y por lo mismo es temporalmente independiente.
- d) Se basa en el hipertexto —y cada vez más en entornos multimedia—.

e) Se envían mensajes por la computadora.

Lo anterior nos permite acercarnos a un concepto más acabado de comunidades virtuales de aprendizaje y de grupos virtuales de aprendizaje colaborativo. Una *comunidad virtual de aprendizaje* consiste en un espacio de encuentro —en la virtualidad— en donde concurren sus diferentes miembros para hacer uso de los distintos tipos de estructuras —carpetas, módulos, etcétera— creadas para albergar y dar forma a la acción comunicativa de carácter interactivo, en forma ordenada y en función de los objetivos comunes de aprendizaje y metas a lograr.

Si bien las comunidades virtuales de aprendizaje tienen una relevancia fundamental para la educación a distancia, desde un punto de vista personal, no tienen vida propia sino que dependen para su sobrevivencia de la actividad y dinamismo específico de los *grupos virtuales de aprendizaje en red* y que son parte integrante de dichas comunidades. De ahí que en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, existe interés por ésta estrategia pedagógica metodológica.

Respecto a lo que se debe entender por *grupos virtuales de aprendizaje colaborativo* existen diversas concepciones. Para fines operativos en función de las experiencias que se reseña más adelante, se retoma los rasgos que especifican J. Duart, y Albert Sangrà, investigadores de la UOC de Catalunya, en su obra *Aprender en la virtualidad*.

Se lleva a cabo un *trabajo cooperativo* cuando existe:

una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben contrastar y diferenciar sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. Y cuando el *trabajo cooperativo* es un proceso en que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo.

Por tanto, se espera que un trabajo hecho con un grupo cooperativo tenga un resultado más enriquecedor que el que tendría la suma del trabajo individual de cada miembro.

Sin embargo, se tiene la convicción de que no es nada fácil construir un concepto acabado sobre qué es el aprendizaje colaborativo mediado —o asistido— por la computadora. Aunque actualmente se ha avanzado en su explicación teórica aún no se tiene la certeza sobre sus efectos y de sus diversas formas de proceder.

La experiencia en ambientes anglosajones apunta a relacionar de alguna forma a sujetos y computadoras tras un objetivo común de carácter formativo. Se orienta, por un lado, a reconocer y sistematizar los pormenores de la interacción que se da en una aula informática y por otro, a la convicción de que el conocimiento se construye socialmente.

Sin duda, esta visión posee elementos constituyentes como la interacción o relación entre personas (docentes tutores, estudiante-estudiante, grupos-grupos); la mediación que realiza la *red* de computadoras —y sus interfaces asociadas— para el logro de objetivos de aprendizaje así como la importancia del contexto de los participantes y la posibilidad de la construcción en grupo del conocimiento.

En este contexto P. Baeza (1999), define el aprendizaje colaborativo mediado por la computadora como:

una estrategia de enseñanza-aprendizaje por la cual interactúan dos o más sujetos para construir el conocimiento a través de discusión, reflexión y toma de decisión, proceso en el cual los recursos informáticos actúan como mediadores.

Aquí cabe formular la pregunta, realmente ¿qué es lo que aportan las computadoras o la *red* para transformarse en mediadoras? En principio, la respuesta puede ser en el sentido de que los instrumentos de mediación social que

usa el hombre en su construcción cultural tienen una determinada capacidad transformadora.

Bajo este principio se puede entender que la inclusión de la informática en la mayoría de las dimensiones del desenvolvimiento humano ha cambiado el comportamiento de los sujetos y de las actividades socioculturales como, por ejemplo, la relación tiempo-comunicación.

La transmisión de información persona a persona y grupo a grupo se realiza — mediante los servicios de *Internet*— a velocidades exponencialmente mayores en relación a otros medios —como correo postal—, dependiendo ahora no de la mediación humana directa sino de la propia tecnología, lo que implica un rompimiento de la relación tiempo-espacio de escala humana a una dimensión tiempo-espacio de escala tecnológica.

Esto ha traído consigo que la toma de decisión del hombre sea más rápida y efectiva que antaño, modificando la relación sujeto-sujeto como una relación sujeto-tecnología-sujeto.

Sin embargo, un elemento central de la dinámica educativa de los *grupos en red* es la interacción que se genera entre sus miembros y los vínculos que se establecen a partir de tal interacción. Por ejemplo, cuando los estudiantes se inscriben a un curso virtual y a distancia, en un principio, son sólo un conglomerado sin proximidad física, su proximidad es solamente virtual, pues asisten al curso pero no constituyen aún un grupo.

Los estudiantes pasan a ser un grupo cuando, además, de la interacción que se establece entre sí, participan en el desarrollo de actividades comunes y acuerdan, por negociación entre tutores y estudiantes, las reglas de operación del grupo. De este modo se van integrando grupos vivos que mediante la *red* deciden aprender a través de la comunicación y la colaboración mutua.

En consecuencia, podemos definir a los *grupos en red* como el conjunto de sujetos que se organizan en pequeños equipos de trabajo para llevar a cabo un aprendizaje de tipo colaborativo, fomentando procesos de formación social e intelectual entre todos sus miembros, a través de la comunicación interactiva mediada por las computadoras —vía *intranet* o *extranet*—, utilizando la pedagogía de la virtualidad en la que la dinámica de la creación y desarrollo del conocimiento descansa en la responsabilidad individual y social de todos los miembros del grupo, orientados y motivados, en forma permanente, por un cuerpo institucional de profesores tutores.

BIBLIOGRAFÍA

Linda Harasim, et al, Redes de aprendizaje, op.cit,p.161.

Ibidem,p.161.

Joseph M. Duart y Albert Sangrà. Aprender en la virtualidad, Gedisa editorial y ediciones de la Universitar Oberta de Catalunya (Eduoc), Barcelona, 2000,p.114.

Ibidem,p.114

Paz Baeza Bischoffshausen; Argélica Ma. Cabrera Carrasco; Ma. Teresa Castañeda Díaz; José M. Miranda y Ana María Ortega Vargas, “Aprendizaje colaborativo asistido por computador: la esencia interactiva”, en <http://contesto>