

Semana 2

Planilla 2

Uno de los principales desafíos que enfrenta hoy en día la sociedad del conocimiento se relaciona con la posibilidad de emplear las **tecnologías de la información y comunicación (TIC)** para promover la construcción colaborativa del conocimiento. Su éxito estriba en que permiten interacciones sincrónicas y asíncronas entre los usuarios de una forma práctica y sencilla que facilita la comunicación humana con múltiples propósitos. Es posible identificar tres características en el software social o Web 2.0 (concepto desarrollado por Tim O'Really en el 2005):

- **Posibilita** la *interacción entre individuos* en un amplio espectro, el cual abarca desde la mensajería instantánea a los espacios de grupos de trabajo colaborativo asíncronos.
- **Permite** al grupo *disponer* de las contribuciones *individuales*.
- **Apoya** la *creación* y gestión de redes sociales, al favorecer las relaciones personales en un ambiente digital.

Al mismo tiempo, la colaboración en el aula no ocurre simplemente porque los alumnos formen “equipos” de trabajo y el docente les solicite la realización conjunta de determinada tarea. También resulta ilusorio pensar que por el hecho de introducir TIC que potencialmente propician la colaboración en el aula (virtual o presencial), ésta se transformará en un entorno de aprendizaje colaborativo. Un reconocido especialista, Richard Mayer, plantea en relación con el aprendizaje colaborativo soportado por la computadora, que “con base en la investigación disponible, no tenemos aún suficiente evidencia empírica para ofrecer lineamientos instruccionales contundentes respecto a la colaboración virtual”.

Para los fines del presente trabajo, resulta relevante la perspectiva del enfoque de aprendizaje colaborativo apoyado por la computadora. El interés de los investigadores de este campo reside en estudiar cómo es que el aprendizaje colaborativo apoyado por TIC puede mejorar el trabajo e interacción entre compañeros, y cómo es que la colaboración y la tecnología facilitan y distribuyen el conocimiento y la pericia entre los miembros de una comunidad. (**CSCL por sus siglas en inglés: Computer Supported Collaborative Learning**). En este caso, el aprendizaje

colaborativo se concibe como un proceso donde interactúan dos o más sujetos para construir aprendizaje, a través de la discusión, reflexión y toma de decisiones; los recursos informáticos actúan como mediadores psicológicos, eliminando las barreras espacio-tiempo.

En un entorno de aprendizaje colaborativo hay que tomar en cuenta cuatro perspectivas, sin las cuales no es posible arribar a la construcción conjunta y situada del conocimiento:

- La perspectiva personal del usuario o estudiante, la cual debe recuperar sus pensamientos y experiencias iniciales, pero que resultará enriquecida con las ideas de los otros (los demás participantes, el tutor, las ideas de los materiales disponibles en la Web, etc.).
- La perspectiva del grupo, que se construye y comparte en los episodios de trabajo grupal conjunto.
- La perspectiva del curso, donde los materiales curriculares o pertinentes al proceso educativo se discuten entre todos los participantes.
- La perspectiva de otros agentes involucrados en la tarea (proceso de indagación o situación problema) en torno a la cual giran las discusiones y propuestas de los participantes.

Desde el punto de vista pedagógico, las TIC representan ventajas para el proceso de aprendizaje colaborativo debido a que permiten: estimular la comunicación interpersonal; el acceso a información y contenidos de aprendizaje; el seguimiento del progreso del participante, a nivel individual y grupal; la gestión y administración de los alumnos; la creación de escenarios para la coevaluación y autoevaluación.

Algunas utilidades específicas de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje colaborativo son: comunicación sincrónica, comunicación asincrónica, transferencia de datos, aplicaciones compartidas, convocatoria de reuniones, chat, lluvia de ideas, mapas conceptuales, navegación compartida, wikis, notas, pizarra compartida.

Recurso	Descripción	Algunas aplicaciones en la enseñanza en línea
Blogs	Sitio web donde los individuos escriben comentarios de un tema en particular y los visitantes	Apuntes; comentarios de post clases; actualizaciones informales en habilidades del curso;

	<p>pueden comentar o ligar información hacia otro blog. Se usan los blogs para</p> <p>organizar ideas.</p>	<p>evaluaciones de la eficiencia del curso.</p>
Salas de trabajo	<p>Se hace una comunicación</p> <p>con audio, pizarrón blanco y chat. Se usa para pequeños grupos en aulas</p> <p>virtuales o webinarios</p>	<p>Trabajo sincrónico en</p> <p>equipo durante clases virtuales; reuniones de grupos pequeños.</p>
Chats	<p>Dos o más</p> <p>participantes se comunican en tiempo real por texto</p>	<p>Juegos de roles; toma</p> <p>de decisiones en equipo; trabajo en equipo; estudio colaborativo; preguntas o</p> <p>comentarios durante una presentación</p>
Correo electrónico	<p>Dos o varios</p> <p>participantes se pueden comunicar en tiempo diferido por texto. Los mensajes</p> <p>se envían y reciben desde un sitio de</p> <p>correo electrónico individual.</p>	<p>Trabajos en equipo;</p> <p>intercambios estudiante-tutor; actividades colaborativas entre pares.</p>

Pizarrón de mensajes	<p>Un numero de</p> <p>participantes se comunican de manera asincrónica anotando una pregunta o comentario</p> <p>en el pizarrón par que otro lo lean y respondan.</p>	<p>Discusiones de temas</p> <p>científicos; estudio de casos; comentarios de uso post clase</p>
Conferencias en línea	<p>Un número de</p> <p>participantes en línea con acceso a audio, pizarrón blanco, recursos multimedia</p> <p>y chat.</p>	<p>Conferencias</p> <p>magistrales; trabajos en equipo</p>
Wikis	<p>Puede ser controlado</p> <p>para editar/ pre visualizar por un pequeño grupo o por todos.</p>	<p>Trabajos</p> <p>colaborativos en el desarrollo de un documento; actualización de un</p> <p>repositorio de información del curso; construcción colaborativa</p>
Pizarra compartida	<p>Es una versión</p> <p>electrónica del rotafolios utilizado en las reuniones presenciales, permite</p> <p>visualizar documentos e intercambiar ideas. Con esta herramienta dos personas</p>	<p>Estudio colaborativo</p> <p>entre pares</p>

	pueden dibujar o llenar hojas de cálculo desde distintos puntos geográficos.	
Foro de discusión	<p>Recurso Web que le da soporte a discusiones en línea de manera asincrónica. Esta herramienta se basa el principio del correo electrónico,</p> <p>con la diferencia de que se utiliza para enviar a un grupo de usuarios (1 a</p> <p>N), los mensajes quedan registrados a lo largo del tiempo, de tal forma que</p> <p>se acumulan y entre los usuarios los van complementando.</p>	<p>Discusión grupal,</p> <p>trabajo en equipo para resolver casos; análisis grupal de contenidos</p> <p>revisados</p>

Principios educativos del aprendizaje colaborativo virtual desde la perspectiva socio constructivista:

1. Requiere diseño flexible y por módulos que se adapte a distintas culturas y prácticas pedagógicas.
2. Hay que facilitar la construcción de conocimiento en vez de sólo proporcionar foros de discusión. Promover procesos de indagación o de solución de problemas abiertos.
3. Se requiere andamiar los procesos de indagación progresiva. Es decir, identificar distintas categorías de indagación.

4. Es indispensable la participación activa del tutor en la indagación progresiva emprendida en estudiante o usuarios.

5. Proporcionar herramientas para organizar estructuras de actividad para apoyar debidamente la participación de los estudiantes.

6. Herramientas para el análisis del proceso, como estadística acerca del empleo de diferentes herramientas del entorno.

7. Proporcionar apoyos de construcción de la comunidad total o parcialmente virtual, que permitan a una comunidad total o parcialmente, construir su propio sentido de comunidad.