

APRENDIZAJE COLABORATIVO 2.0

María Nieves Florentín¹, Margarita N. Takahashi, Marian Aranda, Nilda N. Cuenca, María L. Sanabria, Leticia Arzamendia, Blás Vera

Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas – UNI

¹florentin@uni.edu.py



Est. Marian Aranda

Prof. Ing. Hildegardo González Irala, Rector de la Universidad Nacional de Itapúa, autoridades locales, académicas

RESUMEN: Con el aprendizaje colaborativo se quiere evitar que los estudiantes se hagan dependientes del docente como autoridad en los contenidos de la asignatura o en los procesos grupales. En el aprendizaje colaborativo, el docente se convierte, junto con los estudiantes, en miembro de una comunidad que busca el saber. Hemos experimentado con el aprendizaje colaborativo como complemento de la enseñanza presencial. Las herramientas educativas de la Web 2.0, hemos considerado para experimentar con el aprendizaje colaborativo en aula. Los distintos resultados experimentales obtenidos han demostrado que los estudiantes han desarrollado habilidades para resolver problemas, habilidades para el razonamiento crítico y analítico, habilidades que promueven el autoaprendizaje, habilidades comunicativas y capacidad para trabajar en equipo.



Dra. Nieves Florentin

ÑE`Ë MBYKY- Pe ñehekombo`e pytyvõme, ojeipe`ase temimbo`egui ani péicha hikuái ojepokuaa mbo`ehára rehe omyakáva mbo`epyuéera tembiapo rysýipe, terã ñehepyme`e aty pegu. Pe ñehekombo`e pytyvõme,pe mbo`ehára oíva`erã temimbo`e apytépe peteí atypeguavéicha ohekáva mba`ekuaave. Rohechakuaa ko ñehekombo`e pytyvõme, omyanyhëva pe ñehekombo`e tovakegua. Pe tembiporu jeporu oguerúva jajapoha renda ayvu`ive rupive 2.0, roiporu pe ñehekombo`e pytyvõ mbo`eha kotýpe. Umi tembiapo aty ojejapova`ekue rupi ojehechakuaa temimbo`ekuera omyatyrõkuaaha apanuái, ha katupyry oñe`ëme`ë hağua apytu`ükuaa rupi ha ñehesa`yijóme, katupyry oguerúva oikuaa hağua ijehegui, katupyry ñemongetápe ha katupyry omba`apo hağua atýpe

PALABRAS-CLAVES: Web 2.0, aprendizaje colaborativo, aprendizaje permanente.

ÑE`Ë HYPY`ÛETÉVA: Jajapoha renda ayvu`i rupive 2.0, ñehekombo`e pytyvõme, ñehekombo`e akointegua.

1. INTRODUCCIÓN

Existe un interés creciente por parte de las universidades en la incorporación de las nuevas herramientas tecnológicas ofrecidas por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), como complemento de la enseñanza presencial (Florentín-Núñez, 2010, Gross, 2005 y Glinz, 2005). Una de las tantas posibilidades que ofrecen las TICs son las herramientas colaborativas bajo la denominación Web 2.0, con estas nuevas herramientas el docente puede organizar colaborativamente cualquier tarea didáctica de cualquier materia y dentro de cualquier programa de estudio, pero es un error plantear todas las actividades a partir de procesos colaborativos, ya que el aprendizaje es un proceso individual, que puede ser enriquecido con actividades colaborativas tendiente a desarrollar en el individuo habilidades personales y grupales (Lucero, 2003, Gross, 2005).

En el nuevo entorno educativo, el docente debe desarrollar habilidades para renovar el contenido del curso y los métodos de enseñanza, que permitan formar alumnos que sean capaces de desenvolverse en un contexto de colaboración y de permanente interacción social, donde el conocimiento necesario para resolver situaciones cambia constantemente. (Gross, 2005).

Los estudiantes deben desarrollar múltiples habilidades y capacidades (Johnson et al, 2004), tales como: La capacidad para trabajar en equipo (compartir metas, informaciones y materiales); habilidades para el razonamiento crítico y analítico (razonar deductivamente, evaluar ideas al docente y a los compañeros); habilidades para resolver problemas (identificar problemas, analizarlos, planificar, organizar, aplicar y evaluar); habilidades comunicativas (escuchar, comprender, intercambiar ideas y formular conclusiones); y habilidades que promueven el autoaprendizaje (reflexión, autoevaluación y aprendizaje de los errores).

La calidad de la educación no depende de las tecnologías sino del cambio necesario de concepción sobre el aprendizaje y la educación que precisa la sociedad del conocimiento.

En este artículo proponemos el aprendizaje colaborativo 2.0 a fin de facilitar el desarrollo de habilidades y capacidades básicas para el aprendizaje permanente de los estudiantes.

Este artículo se estructura de la siguiente manera: se describen los conceptos básicos en la Sección 2; el diseño de la actividad colaborativa se detalla en la Sección 3; en la Sección 4 se presentan los resultados experimentales obtenidos; finalmente, en la Sección 5 se exponen las conclusiones.

2. CONCEPTOS BÁSICOS

2.1 Sociedad del conocimiento

La sociedad del conocimiento se define como: "la capacidad de identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vista a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano" (UNESCO, 2005). Esta sociedad se basa en una visión de la sociedad que propicia la autonomía y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación. La sociedad del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas; mientras que la sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos (UNESCO, 2005).

2.2 Web 2.0

“El conjunto de páginas enlazadas unas con otras es similar a una tela de araña, que en inglés se dice Web” (Matos-Rubio, 2001). La Web 2.0 es una nueva Web dinámica, participativa y colaborativa, en contraposición a la Web 1.0 que es una colección de sitios Web estáticos (Shuen, 2008). En la Web 2.0, los usuarios son los protagonistas que, usando las nuevas aplicaciones y servicios de la Web 2.0, crean y comparten contenidos. Las aplicaciones o plataformas de la Web 2.0 son:

- Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS -Learning Management System). Una plataforma LMS está basado en un servidor Web que provee módulos tales como: Gestión, registro de cursos y alumnos. Administración de cursos y gestión de informe (Fernández, 2004). Algunas plataformas LMS son: Claroline, Moodle, Dokeos, etc.
- Sistemas de Gestión de Contenidos de Aprendizaje (LCMS- Learning Content Management System). Una plataforma LCMS es utilizado para crear, publicar, administrar y almacenar recursos educativos en línea². Las plataformas LCMS se clasifican en herramientas colaborativas (wikis, ofimática en línea, blogs, etc.); herramientas de comunicación (gestor de grupos, agenda, calendario, etc.); herramientas sociales (redes sociales) y herramientas organizativas (marcadores sociales, lectores de feeds, sindicación de contenidos, etc.)

2.3 Aprendizaje colaborativo

“El aprendizaje colaborativo es un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento apoyados con tecnología, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje, desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como de los restantes miembros del grupo” (Lucero, 2003). En ambientes de aprendizaje colaborativos se busca propiciar espacios en los cuales se dé una continua negociación (argumentación, búsqueda de consenso y acuerdo) entre los estudiantes y docente, al momento de explorar conceptos que interesa aclarar o situaciones problemáticas que se desean resolver; a través de la combinación de situaciones e interacciones sociales se busca contribuir hacia un aprendizaje personal y grupal efectivo.

3. DISEÑO DE LA ACTIVIDAD COLABORATIVA

Los alumnos de Adiestramiento Computacional II, año 2012, de la Carrera Ingeniería Comercial de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas han utilizado las herramientas de la Web 2.0 para experimentar con el aprendizaje colaborativo. En la Figura 1, se reflejan los distintos actores, actividades y herramientas de la Web 2.0 que intervinieron en el entorno colaborativo.

A continuación se explican los elementos más importantes que intervinieron en el entorno colaborativo:

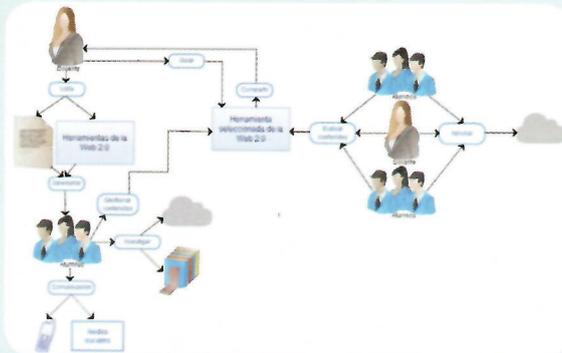


Figura 1. Diagrama del entorno colaborativo.

Docente: Es la encargada de facilitar a los alumnos una lista de actividades a realizar y las herramientas de la Web 2.0 a seleccionar. Las herramientas colaborativas de la Web 2.0 que la docente ha sugerido a los alumnos en este experimento son: Webquest y Wordpress.

Alumnos: Conforman un grupo de tres alumnos; seleccionan en consenso el tema a investigar, la herramienta colaborativa a utilizar y determinan los medios de comunicación a considerar en el grupo. Una vez determinado estos puntos, comienzan a investigar, ya sea en la red o en los libros de referencias que la docente les facilita.

Herramienta colaborativa seleccionada de la Web 2.0: Una vez seleccionada la herramienta a considerar para la investigación, el grupo gestiona los contenidos de la herramienta colaborativa y comparte con la docente. A partir de esta

invitación, la docente observa la participación de los miembros del grupo en el proceso de la elaboración de la tarea y les guía constantemente para lograr la meta.

Docente-Alumnos: En aula, alumnos y docente evalúan los contenidos presentados por el grupo. En consenso se aprueba el trabajo colaborativo realizado y finalmente, el grupo publica el trabajo a fin de compartir la información con el mundo.

4. RESULTADOS EXPERIMENTALES

Todos los alumnos de la materia Adiestramiento Computacional II, año 2012, han experimentado con el aprendizaje colaborativo. Se presentan a continuación los resultados experimentales obtenidos con dos grupos de alumnos.

El primer grupo de alumnos ha considerado el Webquest para presentar informaciones relacionadas a las tablas dinámicas³ en forma simple, práctica y para evitar una navegación sin rumbo. La elección de este tema fue para experimentar y aprender juntos, más allá de lo aprendido en aula. En la Figura 2 se presenta uno de los contenidos presentados en el Webquest.

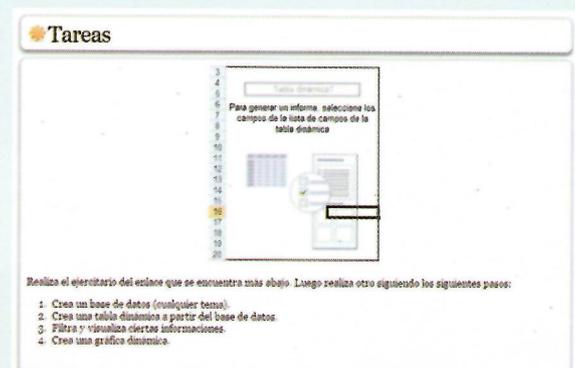


Figura 2. Asignación de tareas.

2 García, J. F., Estado actual de los sistemas e-learning. http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm. Pág. Vig. fecha: 14-09-10
3 Página disponible en: <http://zunal.com/introduction.php?w=154185>



Figura 3. Dunas de San Cosme y Damián.

El segundo grupo de alumnos ha considerado el Wordpress como herramienta para gestionar contenido relacionado a la promoción del turismo en el Departamento de Itapúa. En el blog⁴ presentan los lugares públicos, museos históricos y la tradición de cada ciudad del departamento mencionado. En la figura 3, se presenta uno de los lugares turísticos del Departamento de Itapúa.

5. CONCLUSIONES

Hemos experimentado con el aprendizaje colaborativo 2.0 como complemento de la enseñanza presencial. Los resultados experimentales obtenidos de la experiencia colaborativa han demostrado que la mayoría de los alumnos de Adiestramiento Computacional II, año 2012, ha desarrollado habilidades y capacidades básicas necesarias para el aprendizaje permanente.

a. BIBLIOGRAFÍA

- Altbach, P., Peterson, P. M., 2000. Educación superior en el siglo XXI. Buenos Aires. Argentina.
- Fernández, E., 2004. E-Learning: Implementación de proyectos de formación on-line. Ed. RAMA.
- Florentín-Núñez, M. N. (2010). Aprendizaje colaborativo 2.0 en la educación superior. Revista sobre estudios e investigaciones del saber académicos. Nº. 4. ISSN: 2079-1763. UNI –Paraguay.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., Holubec, E. J., 2004. El aprendizaje cooperativo en el aula. Ed. Paidós
- González, S., Mauricio, D., 2006. Un Modelo Blended Learning para la Enseñanza de la Educación Superior. En Internet: <http://www.virtualeduca.org> . Pág. Vig. Fecha: 9-10-10
- Glinz, P.E., 2005. Un acercamiento al trabajo colaborativo. Revista Iberoamericana de Educación. Nº. 35/2. ISSN: 16815653.
- Gross, B., 2005. Construir conocimiento con soporte tecnológico para un aprendizaje colaborativo. Revista Iberoamericana de Educación. Nº. 36/1. ISSN: 16815653.
- Lucero, M. M., 2003. Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. Revista Iberoamericana de Educación. ISSN: 16815653.
- Matos-Rubio, A., 2001. Informática e Internet. Ed. Alianza. Madrid. España.
- Ontoria, A., J.P.R., Gómez, Luque, A., 2006. Aprender con mapas mentales. Ed. NARCEA. Madrid. España.
- Shuen, A., 2008. Web 2.0: A Strategy Guide. Editorial O' Reilly Media. Canada. USA.
- UNESCO, 2005. Hacia las sociedades del conocimiento. Ed. por la UNESCO.