

	Revista Electrónica de Didáctica en Educación Superior	Nro. 3, Abril 2012
ISSN: 1853-3159		

Aprendizaje colaborativo y herramientas 2.0. En busca de alumnos universitarios prosumidores.

Silvia Núñez
Universidad Nacional de Quilmes

Del por qué de la implementación del trabajo colaborativo y el uso de herramientas Web 2.0

El trabajo colaborativo implica entender la cooperación como una dimensión pedagógica, que permite la construcción compartida de conocimiento, la participación de estudiantes organizados en grupos que comparten metas comunes de aprendizaje que necesitan del esfuerzo mancomunado para el logro de las mismas.

Además hoy en día todos formamos parte de redes de todo tipo a las cuales moldeamos y a su vez nos moldean y somos influenciados por aquellos actores que forman parte de ellasⁱ

El trabajo colaborativo es atravesado por las dimensiones del aprendizaje colaborativoⁱⁱ (Suárez, 2011) que se relacionan con:

- **La gestión Interna del equipo:** planificar y coordinar lo ha realizar de forma organizada y consensuada a través de planes de trabajo y una eficiente división de funciones y roles para alcanzar un objetivo común
- **La Interacción:** lograr un ambiente de confraternidad para la resolución y consecución de la meta común
- **La responsabilidad Individual y de equipo:** comprender que el éxito individual depende del grupal, por lo cual cada miembro debe asumir su responsabilidad, y hacer responsables a los otros miembros del trabajo que deben cumplir para alcanzar los objetivos comunes a todos.
- **La Interdependencia positiva:** lograr la cohesión para cada una de las decisiones que permitan la obtención de la meta común. Entender que relegar a un miembro del equipo es postergar la oportunidad de desarrollo de todos ya que el todo es más que la suma de las partes.
- **La evaluación interna del equipo:** valorar la calidad del desempeño de cada miembro y del grupo en su totalidad, el nivel de efectividad de la participación personal en la dinámica cooperativa y del proceso y producto obtenido.

Todas las razones expuestas anteriormente no hacen más que reafirmar la necesidad de fomentar entre nuestros estudiantes este tipo de trabajo ya que esta es la forma en que se están llevando a cabo incrementalmente hoy, actividades laborales, científicas y de investigación.

Herramientas Web 2.0

Así como el trabajo colaborativo es algo que va conformándose como la manera más pertinente de trabajar en la sociedad del conocimiento, aprender más allá de la universidad y del horario de clase (aprendizaje ubicuo) es una realidad que las instituciones de educación superior no deben dejar de afrontar.

Las herramientas de la Web 2.0 facilitan todo esto gracias a la integración entre herramientas y contenidos, la publicación, selección, valoración y el compartir de la información y el conocimiento, de una manera fácil, intuitiva y accesible por estar las mismas centradas en el usuario, no demandar conocimientos muy especializados, y permitir la creación y el alojamiento de lo elaborado online. Sus características hacen posible la concreción de una filosofía de la cooperación y la colaboración la cual se lleva a la práctica a través del compartir datos, la remezcla y recreación, lo que decanta en la creación de nuevos contenidos y servicios con valor añadido y la participación activa del usuario en todo sentido convirtiéndolas en un software social.

Sin embargo es necesario señalar que esta democratización de la producción demanda una alfabetización digital generalizada y la conformación de usuarios críticos y reflexivos de las Tics y a la adquisición de estas competencias atiende la implementación de la propuesta que a continuación describiremos

En busca de alumnos universitarios prosumidores

Además de las dimensiones pedagógicas y filosóficas antes enunciadas, la implementación incluye una dimensión instrumental que se ve circunscripta a aprender a utilizar servicios y herramientas de comunicación que permiten comunicar, colaborar, gestionar y publicar.

La Web 2.0 posibilita cambios en la apropiación de las herramientas y servicios disponibles en Internet borrando dificultades para el usuario común ya que las acciones plausibles de ser desarrolladas por los mismos pasan del visitar al participar, de navegar pasivamente y solo consumir a producir y actuar activamente sobre/en la Web; de disponer ahora de sitios de lectura y escritura y ya no de sólo lectura; de desenvolverse en aplicaciones que utilizan Internet como plataforma y de transformar el acto comunicativo de un canal de uno a muchos a uno de muchos a muchos, en suma de convertir al usuario en productor de contenidos, información y conocimiento .

Dado que la asignatura informática es de las primeras materias obligatorias que el alumnado de las diferentes diplomaturas existentes en la Universidad Nacional de Quilmes cursan y que a pesar de lo que se podría sostener en un primer momento no hacen un uso de las mismas de forma pertinente y adecuada a las necesidades académicas (el uso detentado es primordialmente social y de ocio) es que desde hace casi 2 años y de manera progresiva se van diseñando nuevas formas de generar procesos de enseñanza y aprendizaje a través del trabajo colaborativo con el auxilio de herramientas Web 2.0. Es así que además de proporcionar a nuestros alumnos las nociones para operar con eficiencia aplicaciones de ofimática (planilla de cálculo, procesador de texto, gestor de base de datos y generador de presentaciones) nos preocupamos por dotar a nuestros estudiantes de las estrategias y habilidades necesarias para el logro de una alfabetización digital e informacional.

De esta forma conducimos procesos de construcción de conocimiento y no sólo de distribución de conocimiento desde un rol docente que nos sitúa como tutores y guías de experiencias que orientan el aprendizaje.

Las herramientas elegidas son varias aplicaciones y servicios pertenecientes a Google (Gmail, Google Docs, Google calendar, Google buscador, etc.), redes sociales y/o reservorios colaborativos como Slideshare, Scribd, Youtube que permiten crear, editar, gestionar, colaborar, comunicar y publicar lo realizado por los alumnos tanto individual como grupalmente. Los alumnos aprenden a utilizarlas tanto a nivel individual como grupal y valoran a través de ellas lo producido por sus compañeros.

Este tipo de experiencias les permiten ir construyendo su identidad digital e ir convirtiéndose paulatinamente en residentes digitalesⁱⁱⁱ (White-2008) a la vez que se van transformando en usuarios críticos y reflexivos de la tecnología realizando un uso contextualizado de las mismas adecuado al ámbito académico y profesional.

A modo de ejemplo describiremos una de las tantas acciones didácticas que permiten el desarrollo de la consecución de los objetivos antes mencionados.

Todos conocemos las dificultades que enfrentan los estudiantes a la hora de adecuar sus comportamientos a la producción y análisis de textos, diagramas, gráficos, presentaciones, etc. a los usos y costumbres de las diferentes disciplinas académicas. Este cuadro de situación identificado demanda en función de la experiencia docente, que la enseñanza de los mismos no se centre solamente en el aprendizaje de los comandos y acciones de cada aplicación, sino que se haga énfasis en su uso adecuado en la disciplina de pertenencia.

Esto implica brindar además experiencias de trabajo e investigación colaborativa en línea que se elaboran en Google Docs y tienen como correlato la experiencia de producción de información que se publica en sitios colaborativos como Slideshare, Scribd o Issue y en un perfil de la red social Facebook que nuclear a todas las comisiones involucradas en la propuesta.

También se utilizan sitios de edición en línea de imágenes; se propone la participación en calendarios virtuales en los cuales se pautan las fechas importantes para la asignatura, la creación de encuestas online en Google Docs, la utilización del perfil de la red antes mencionada como lugar de acceso a materiales didácticos, links y videos ampliatorios de lo visto en la clase presencial y como lugar extraúlico de interacción y publicación de los docentes y alumnos entre otras actividades.

En general independientemente del contenido/aplicación abordado siempre existe una primer etapa que se lleva a cabo durante la clase presencial y con uso de PC en la cual los estudiantes aprenden los comandos y acciones que permiten el dominio operativo de la herramienta, un segundo momento en el cual se resuelven ejercitaciones, cuestionarios en línea en máquinas y/o navegando por Internet de forma individual y grupal: un tercer momento en el cual se trabajan las dimensiones sociológicas, éticas y de contexto y pertinencia de uso desde una posición reflexiva y crítica y un último momento en el cual se enfrenta a los alumnos a problemas reales enfrentado por un académico, científico y/o profesional, que deben ser solucionados con el auxilio de la tecnología y dentro de una dinámica de trabajo colaborativo.

Para una mejor apreciación de lo relatado se describirá aún más detenidamente un bloque de contenidos abordados en la asignatura.

Word, Power Point e Internet son aplicaciones enseñadas de manera integral y en forma casi paralela.

Luego del aprendizaje y ejercitación de las cuestiones operativas del procesador de texto se pasa a la enseñanza de la aplicación Google Docs, la cual permite elaborar documentos colaborativos en línea a través de sus opciones de planilla de cálculo, presentación electrónica, procesador de texto, creación de encuestas y dibujos y el compartir documentos y carpetas de archivos.

Tras esto se comienza la enseñanza de Internet como fuente y reservorio de conocimiento e información y se brindan a los estudiantes estrategias de búsqueda (avanzada y temática), refinamiento y validación de la información centrándose fuertemente en las necesidades del ámbito académico y científico.

Se los inicia en el uso de aplicaciones de la Web 2.0 que permiten tanto la mejora y/o enriquecimiento de las producciones, como la publicación y difusión masiva de las mismas.

Aprenden sencillas herramientas de edición de imágenes on line, y conocen las cuestiones relacionadas con el respeto de la propiedad intelectual, señalando la importancia de la erradicación del copiar y pegar y de la presencia de las menciones y citas de autor en sus producciones y la posibilidad de utilización de los diferentes tipos de licencias del tipo Creative Commons que permiten la circulación y el acceso del conocimiento de manera más democrática y ética.

Por último y dando lugar al aprendizaje de la aplicación Power Point se enfatizan luego de aprender lo operacional de la herramienta sobre los aspectos comunicativos y de adecuación al ámbito académico y científico y a las diferentes modalidades en las cuales puede ser necesaria su utilización (video conferencias, apoyatura de presentación en eventos académicos, webinarios, etc.)

Mientras se va desarrollando este proceso los alumnos van investigando en Internet sobre un tema iniciático de la disciplina a la que pertenecen como estudiantes y generan de forma colaborativa un documento multimedial en Google Docs en el cual deben dar cuenta de lo aprendido con respecto a la refinación y validación de la información hallada en la Web. Lo producido se publica en sitios como Scribd, Issue y el perfil de Facebook de la materia, respetando la propiedad intelectual de cada uno de los elementos o citas textuales puestas en juego. Esta producción da origen a otro documento esta vez individual y de carácter descriptivo realizado en Word, en el cual los estudiantes reflexionan y dan cuenta del aprendizaje obtenido durante este proceso de adquisición y puesta en práctica de estrategias y habilidades de uso de entornos y herramientas, aplicaciones tecnológicas en consonancia con una implementación universitaria, científica y profesional, y relatan los pro y los contras a los cuales se enfrentaron ante la dinámica de trabajo colaborativo en línea. Este documento debe además responder en cuanto al formato a las formalidades de presentación de producciones del ámbito académico.

Finalmente cada grupo de trabajo genera una presentación electrónica de lo realizado en Google Docs teniendo en cuenta los aspectos comunicacionales inherentes a una presentación plausible de ser difundida en eventos científicos la cual publican en repositorios colaborativos como el brindado por Slideshare y/o Youtube, y la postean al perfil de Facebook para recibir comentarios de los otros grupos y de su docente.

De dificultades y logros que obstaculizaron y allanaron el camino

Las dificultades que se han presentado pero que lentamente se van allanando han sido de todo tipo.

Con respeto a los docentes, no todos se hallan cómodos en este tipo de experiencias que les exigen salir de prácticas estructuradas, institucionalizadas y hartamente probadas, así como también aceptar la ubicuidad del conocimiento y la información. A esto se sumaba el tener que previamente a toda acción educativa, convertirse ellos en usuarios críticos y desenvueltos de las herramientas propuestas al alumnado. Sin embargo el apoyo y fomento de la coordinación del área, así como el papel de propulsores y facilitadores de algunos docentes imbuidos en esta filosofía de la cooperación, colaboración y uso pertinente, reflexivo y adecuado al contexto de las herramientas Web 2.0 fueron torciendo esta primera resistencia.

En cuanto a los alumnos el principal obstáculo estuvo dado por la replica en la utilización de las tics de prácticas ajustadas a necesidades de ocio y/o socialización, no pudiendo comprender la especificidad que demanda un uso académico de la mismas, a lo cual se agregó en cuanto al trabajo colaborativo en la persistencia de malas prácticas asociadas también al trabajo en grupo presencial (falta de compromiso, participación irregular, etc.). Identificadas estas dificultades se diseñaron estrategias para revertir la

situación, siendo la herramienta Google Docs a través de su opción Historial de revisiones la solución para que los alumnos pudieran hacer un seguimiento y una autoregulación de la participación tanto individual y grupal en el caso del trabajo colaborativo. De igual importancia es el acompañamiento y guía constante por parte de los docentes como así también la generación de espacios basados en el extended learning (Facebook, blogs, Yahoo Groups) que permiten al profesorado a través del ejemplo fomentar el mismo uso de la tecnología por parte de sus estudiantes.

Conclusión

El objetivo último de nuestra propuesta es el construir conocimiento de manera conjunta con los estudiantes, para conocer más, avanzar cognitivamente y compartir experiencias. Las herramientas de la Web 2.0 y el trabajo colaborativo son solo herramientas y experiencias mediadoras para la consecución de nuestras metas didácticas y para lograr por parte de nuestros alumnos un uso de las tics reflexivo, superador y activo desde todo tipo de rol posible.

Profesores de las materias que nos preceden y comentarios del mismo estudiantado señalan la importancia, pertinencia y la utilidad de lo aprendido en nuestra asignatura, en otras áreas de desempeño académico y/o profesional. Esto sólo ratifica que la conformación de alumnos universitarios prosumidores no es solo una intención discursiva, sino que es una realidad posible de fomentar en el ámbito de la universidad.

La conformación del alumno/ prosumidor radica en la transformación de este en un "agente del conocimiento" el cual sea capaz de desenvolverse en contextos cambiantes y de sobreabundancia de datos, y centrar sus acciones no solo en el acceso al conocimiento y la información sino también en la aplicación, difusión y/o traducción de los mismos en nuevos soportes o formatos.

Bibliografía

- Barbera, E. (2008) *Calidad de la enseñanza 2.0.* en Red, Revista de Educación a Distancia. Número monográfico VII dedicado a la evaluación de la calidad en entornos virtuales de aprendizaje. Obtenido el 12 de abril de 2011 en <http://www.um.es/ead/red/M7/>
- Barbera, E.; Mas, X.; Guardia, L.; Vall Llovera, M. (2008). *"El e-transfolio: la evaluación de competencias desde una perspectiva de aprendizaje 2.0"*. Trabajo presentado en el V Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria. CIDU 2008. Valencia.
- Cobo, R. y Pardo, H. (2007) *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food.* Obtenido el 20 de junio de 2009 en <http://www.planetaweb2.net>
- Christakis, J. y Fowler, J. (2010). *Conectados. El sorprendente poder de las Redes Sociales y como afectan nuestras vidas.* Taurus Pensamiento, España.
- Fumero, A; Roca (2007), G. *Web 2.0.* Fundación Orange. Obtenido el 10 de marzo de 2011 en http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DE_F_COMPLETO.pdf
- Margaix-Arna (2008). *Lectura, Universidad y Recursos 2.0.* en Educación y Biblioteca. Mayo-junio 2008.
- New Media Consortium y Educause (2008) *Informe Horizon 2008.* Obtenido el 12 de abril de 2011 en http://www.uoc.edu/portal/resources/CA/documents/innovacio/horizon_report_2008_es.pdf

- O'Reilly, T. (2005). *What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*. Obtenido el 1 de marzo de 2011 en <http://www.oreillynet.com/go/web2>
- Severín, E. (2011). *Competencias para el siglo XXI: cómo medirlas y cómo enseñarlas*. BID Educación. Obtenido el 5 de abril de 2011 en <http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=36239015>
- Suárez, C. (2011). *Cooperación y aprendizaje en redes sociales*. Trabajo presentado en II Encuentro de innovación docente. Universidad de Valencia, Valencia. Obtenido en mayo 2011 en: <http://www.slideshare.net/crsitobalsuarez/presentations>
- White, D. Visitor & Resident. Presentación obtenida el 20 de mayo de 2011 en: http://prezi.com/x0nxciep_mlt/visitorresident/

ⁱ Christakis, J. y Fowler, J. (2010). *Conectados*

ⁱⁱ Suárez, C. (2011). *Cooperación y aprendizaje en redes sociales*. II Encuentro de innovación docente. Universidad de Valencia, Valencia 13 de julio de 2011. Disponible en: <http://www.slideshare.net/crsitobalsuarez/presentations>

ⁱⁱⁱ White, D. Visitor & Resident. Presentación disponible en: http://prezi.com/x0nxciep_mlt/visitorresident/