

La interacción cooperativa asíncrona en la formación virtual

RESUMEN

Se busca detallar una experiencia de aprendizaje cooperativo en un contexto de virtualidad donde la interacción fue asíncrona y escrita; es decir, la cooperación como condición social de aprendizaje discurrió bajo un formato tecnológicamente definido. Se trata de una experiencia universitaria en el marco de una asignatura de tipo presencial del tercer año del plan de estudios de Magisterio en la especialidad de Educación Infantil de la Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora, adscrita a la Universidad de Salamanca, España. Aunque se describe aquí la gestión de la cooperación virtual del aprendizaje en el marco de una experiencia curricular también se detallan algunos resultados del análisis de la actividad cooperativa mediada tecnológicamente.

ABSTRACT

1. Nombre de la institución

Universidad de Salamanca
Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora
Asignatura Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación; la asignatura es de naturaleza troncal con 4.5 créditos (teóricos: 3.5; prácticos: 1).

2. Nombre de la experiencia

La interacción cooperativa asíncrona en la formación

3. Descripción de la experiencia

3.1. Objetivos planteados (finalidad educativa)

El objetivo de esta experiencia cooperativa era “comprender y estimar críticamente las posibilidades y limitaciones educativas en la sociedad de la información” que formaba parte del contenido de la asignatura denominado “Educación y sociedad de la información”.

3.2. Modalidad: virtual o blended

Interacción virtual en el marco de una asignatura presencial planteada como Blended.

3.3. Competencias trabajadas

- Comprensión y valoración del contexto social, cultural y económico en el que se evalúa la educación con tecnología.

- Capacidad para evaluar información y generar conocimiento en grupos de trabajo cooperativos.
- Capacidad de adaptación y aplicación de estrategia en nuevos contextos de aprendizaje virtual.

3.4. Características de los destinatarios o estudiantes

La asignatura que sirvió de marco para esta actividad formativa es de régimen presencial, aunque para el caso de la experiencia se trasladó una parte muy amplia de las tareas curriculares, relacionadas al tema “Educación y sociedad de la información”, a un entorno virtual de aprendizaje –como es Blackboard- bajo la metodología cooperativa. En esta experiencia, y entorno virtual, participaron estudiantes con promedio de edad de 23 años matriculados en el tercer curso de las Asignatura Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (2003-2004).

3.5. Metodología: cómo se desarrolla la experiencia

Primero se debe apuntar que la experiencia se caracteriza como aprendizaje cooperativo, es decir, como un tipo concreto de colaboración que consiste en una forma definida de acción pedagógica orientada por una acción externa, normalmente del docente, que puede diseñar y guiar la cooperación de estudiantes. Esta característica estructurada que tiene la cooperación la hace reconocible por sus dimensiones que la definen como acción de aprendizaje.

Aunque se puede hablar de la cooperación en general, en nuestra experiencia formativa los alumnos trabajaron bajo un modelo del aprendizaje cooperativo de rompecabezas (puzzle o jigsaw). Brevemente, la raíz del método cooperativo de rompecabezas reside en la división de actividades en equipos cooperativos según la meta de trabajo y el material de estudio con el que se pretende desarrollar las tareas, quedará más claro en el punto 3.9.

En cada fase de trabajo del método de rompecabezas se trabaja con una composición diferente de equipo, que implica actividades diferentes, pero bajo un mismo procedimiento: la interdependencia cooperativa. Por ello que se trabajó en dos fases:

Fase 1. Interacción cooperativa en equipos de expertos, cuya meta era el estudio en profundidad de cada una de las cinco lecturas asignadas para este fin. Para ello, primero, se organizó los equipos rompecabezas a cargo del docente quien, usando el listado de alumnos matriculados, procedió a estructurar 6 grupos por orden alfabético. De esta se conformaron seis equipos rompecabezas identificados por una letra cada uno (A, B, C, D, E y F). De este grupo, cada uno de los 5 alumnos, optó por una lectura, bien la 1, 2, 3, 4 o 5 formando así los equipos de expertos, también bajo la metodología cooperativa, cuya meta fue el estudio en profundidad de cada una de las cinco lecturas asignadas para este fin.

Fase 2. Interacción cooperativa en equipos rompecabezas, cuya meta era la organización un trabajo final teniendo como base las cinco lecturas estudiadas por los alumnos. Para esta fase cada miembro del equipo de experto volvió a sus equipos de origen con la lectura trabajada con los otros miembros que tenía asignadas la misma lectura. Así, en cada equipo rompecabezas (A, B, C, D, E y F, cuya meta fue la organización de un trabajo final) contó con un experto en cada una de las cinco lecturas que tenían para elaborar un ensayo final en equipo.

En cada caso, cada uno de los alumnos trabajó cooperativamente dentro y fuera de sus respectivos equipos de aprendizaje, tanto como experto –interequipos- con otros miembros de otros equipos que poseían la misma lectura, y como miembro de sus equipos rompecabezas en la composición del trabajo final –intraequipos- con sus compañeros. Todo este proceso fue asíncrono de forma escrita a través del foro virtual y fue acompañado por la actividad orientadora del tutor.

Por eso, se debe señalar que el texto emitido en los foros de discusión fue la forma básica y elemental en que se manifestó la experiencia virtual ya que concentró todo el proceso de interacción cooperativa asíncrona escrita en sí misma.

Al final, toda la actividad cooperativa se organizó y desplegó en 11 equipos cooperativos (ya se rompecabezas y de expertos) que para tal efecto contaron con igual número de foros de discusión diferenciados en la plataforma.

Toda la interacción virtual, es decir, el volumen textual en que se manifestó la actividad cooperativa, se generó gracias a 652 mensajes escritos emitidos por 26 alumnos durante más de 60 días.

3.6. Tecnologías utilizadas en el desarrollo de la experiencia

La comunicación asíncrona escrita se desarrolló a través de los foros de discusión (Discussion Board) en Blackboard.

3.7. Duración de la experiencia (sería el Cuándo: situaciones asociadas al factor temporal)

La interacción cooperativa asíncrona exclusivamente virtual duró más de 60 días.

3.8. Cómo se evalúa.

En esta experiencia se ha desarrollado dos procesos de evaluación. Por un lado, la evaluación del aprendizaje de los trabajos de los equipos cooperativos, por otro, la evaluación de la actividad cooperativa, tanto por los propios miembros de los equipos así como de forma externa.

En el primer caso se comprobó la actividad cooperativa como proceso y producto. Como proceso se solicitó que todos los estudiantes sumen, como mínimo, 10 intervenciones en cualquier tipo de equipo. Como producto se solicitó un ensayo donde se analizaban las 5 lecturas analizadas en los equipos de expertos. La primera evaluación fue requisito para la segunda.

En el segundo caso, también se pudo evaluar la propia actividad cooperativa desplegada por los alumnos fue evaluada a través de una investigación cualitativa¹ que buscó reconocer, gracias a todo el volumen textual con el que se había tejido la interacción virtual, cómo se manifestaban las cinco características que definen la cooperación:

¹ Revisar http://www.revistaeducacion.mec.es/re354/re354_19.pdf

a. *La interdependencia positiva.* Consistiría en el compromiso de todos y cada uno de los miembros con la meta conjunta de aprendizaje del equipo.

b. *La responsabilidad individual y de equipo.* Consistiría en el cumplimiento de las tareas de cada miembro y su complementariedad eficiente con la meta de aprendizaje del equipo.

c. *La interacción estimuladora.* Consistiría en la promoción del éxito personal y de los demás, compartiendo los recursos existentes y motivándose mutuamente.

d. *La gestión interna del equipo.* Consistiría en el desarrollo de una estrategia eficaz de trabajo conjunto, así como la práctica de una serie de habilidades interpersonales para el aprendizaje en equipo.

e. *La evaluación interna del equipo.* Consistiría en una reflexión del equipo sobre si el desempeño conjunto y la participación personal permiten alcanzar las metas de aprendizaje comunes en la dinámica cooperativa.

Todos los rasgos que definen la cooperación se realizaron usando dos unidades de análisis: las categorías temáticas de registro (las dimensiones de la cooperación) y las categorías de enumeración física (la línea textual). Esto generó una interpretación densa de la cooperación a través del análisis textual de 4.871 líneas en toda la actividad cooperativa.

3.9. Orientación docente en torno al trabajo en grupo

Las orientaciones proporcionadas por el docente para la cooperación fueron como tutor que diseñó, gestionó y evaluó la interacción virtual.

Esto es muy importante para la caracterización de la actividad como “aprendizaje cooperativo” definido, en nuestro caso, como actividad estructurada y guiada por el docente. Por eso no se habla de colaboración que sería una actividad menos dependiente de la acción externa –del docente normalmente- y basada en la autodeterminación de la metas de aprendizaje por el equipo.

4. Cómo colaboran

Como se señala en 3.5, se adaptó la metodología cooperativa de rompecabezas en dos tipos de equipos (expertos y rompecabezas). Por tanto, se cooperó en dos fases. El Gráfico 1 se puede tener una idea bastante aproximada de la interacción cooperativa asíncrona.

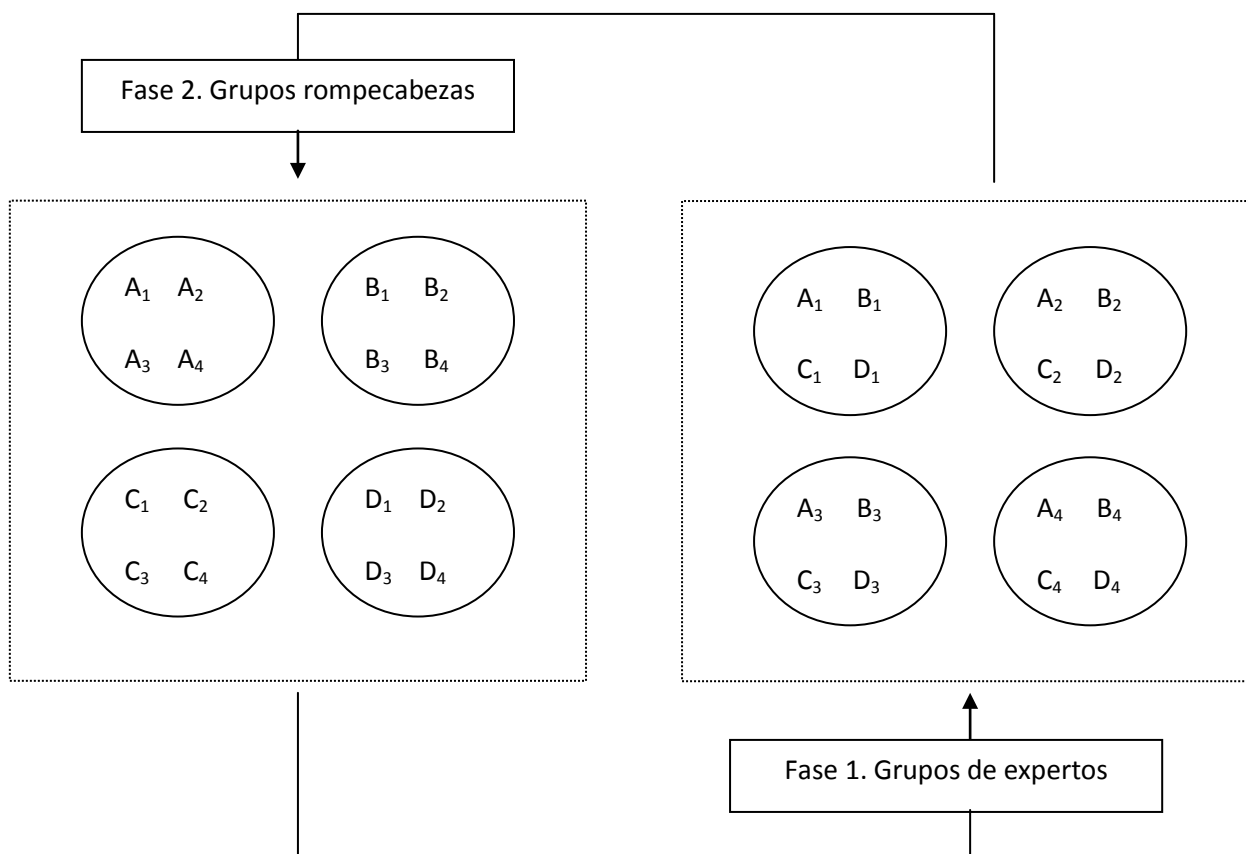


Gráfico 1: Esquema gráfico de las fases de interacción cooperativa en el método de rompecabezas (elaboración propia)

5. ¿Qué impacto cree haber logrado en el aprendizaje de los estudiantes?

La experiencia ha sido muy corta como para hablar de impacto, no obstante se puede hablar de objetivos desarrollados.

Por un lado, para este grupo-clase era la primera vez que se abandonaba el aula presencial para encarar un trabajo virtual siendo además cooperativo, una forma poco habitual en cuando se desarrollan clases presenciales.

Se pudo aprender un contenido de aprendizaje propio de la asignatura, pero lo más importante es la experiencia de actuar de forma cooperativa, además con tecnología, de dos formas complementarias.

6. Aspectos positivos de la experiencia

En general, el aspecto positivo ha sido la experimentación por parte del alumno de una acción cooperativa virtual como método válido para desarrollar su aprendizaje en una Universidad presencial.

No obstante, producto del análisis textual citado arriba, se han extraído algunos puntos que se pueden destacar sobre “la interacción cooperativa asíncrona en la formación virtual”. Aquí el más general:

La virtualidad, al modular los flujos de interacción según un sistema de comunicación asíncrono escrito en nuestro caso, añade a la forma básica de cooperación una **matriz de representación** temporal y espacial a partir del cual los alumnos reconfiguran sus oportunidades y estrategias de acción al momento de aprender en equipo en la formación virtual. El tiempo de interacción es parte de la estrategia de aprendizaje con la cual y desde donde los alumnos cooperan.

La cooperación virtual implica al debate virtual puesto que este último es un aspecto necesario, pero no suficiente, para encaminar la cooperación mediada tecnológicamente.

La interacción virtual para ser cooperativa requiere de una condición básica, como elemental, que consiste en la visualización de una meta conjunta. La meta de equipo no sólo se abre paso como un elemento que transfigura un debate virtual en una acción cooperativa, sino que ante todo es el ente regulador de donde emanan las diversas necesidades de acción conjunta mediadas tecnológicamente por la asincronía.

La interacción basada en una meta común de aprendizaje, como entidad de proximidad psicológica, resulta ser más sustanciosa, educativamente hablando, que la sola conectividad tecnológica.

7. Aspectos negativos de la experiencia

El volumen textual del debate no es necesariamente el volumen de cooperación en la interacción asíncrona, ya que usando la misma cantidad de texto, se puede, cualitativamente hablando, interactuar de forma distinta.

La evaluación es una dimensión de la acción cooperativa poco desarrollada por los equipos de aprendizaje virtual. La evaluación interna del equipo, entendiéndose esto como una verificación del cumplimiento de la meta de trabajo conjunto y como ejercicio reflexivo sobre la propia dinámica grupal se manifiesta como una práctica cuantitativamente exigua y cualitativamente ligada a la búsqueda de una calificación más que a una práctica metacognitiva como equipo.

La interacción, cuando se manifiesta de forma escrita, acarrea además una serie de características diferentes a la forma acostumbrada de interactuar en la presencialidad, diversificando, por ello, la forma de cooperar. La cooperación, al hacerse texto, añade un plus a la interacción que arrastra los defectos y virtudes de la escritura, que sustancialmente ofrece la posibilidad de fijar la palabra recuperando lo dicho por el equipo añadiendo, en el caso asíncrono, un tiempo de escritura flexible, pausado e íntimo, aquel que no tiene la urgencia de la presencia del ‘otro’; esto hace que la cooperación adquiera una nueva textura.

8. Sugerencias, propuestas de mejora

Redescubrir el valor de la cooperación en otros entornos virtuales de aprendizaje, así como bajo otros formatos de cooperación que ajusten tanto propuesta didáctica como estructura tecnológica.

Rediseñar el alcance de la herramienta virtual, la acción cooperativa y el aprendizaje, así como los criterios de evaluación y análisis etnográfico de estas experiencias.

Proponer el desarrollo de actividades cooperativas en contextos de participación colectiva (2.0), en los entornos de redes sociales y en la generación de contenidos, especialmente los que se valen de las Narrativas Transmedia.

9. Experiencia aportada por...

Cristóbal Suárez Guerrero