



La interacción cooperativa asíncrona en la formación virtual.

D. SUÁREZ GUERRERO, Cristóbal Nico.

Departamento de Teoría e Historia de la Educación.

Universidad de Salamanca. Febrero de 2006

Director: Dr. D. Ángel García del Dujo.

Resumen

El núcleo de atención, el objetivo general de esta investigación, consiste en profundizar en el conocimiento de la interacción cooperativa bajo condiciones tecnológicas de mediación asíncrona en la formación virtual. Si bien es cierto que este propósito implica la atención de tres consideraciones teóricas, esto es, la comprensión de la interacción como condición social de aprendizaje –una forma de intersubjetividad desarrollada entre alumnos-, la importancia de la cooperación como una estructura pedagógica de acción –una forma de organización educativa en equipos con metas y tareas de aprendizaje compartidas-, y la oportunidad de la asincronía como una forma tecnológica de comunicación válida en la formación virtual –un modo de interacción escrita entre personas a través de las herramientas en red en tiempo diferido entre emisor y receptor-, en este estudio se insiste en percibir el objeto de estudio, la interacción cooperativa asíncrona, como un único evento aprehensible a partir de un encuadre pedagógico, punto de inteligibilidad ineludible en cualquier intento que busque estimar la pertinencia educativa de las nuevas tecnologías en red en la formación virtual.

El supuesto que entraña esta investigación sobre la acción mediadora de las tecnologías en red en el aprendizaje, es que toda actividad depende del material con el que se opera. Esta idea sugiere, pedagógicamente hablando, que las nuevas herramientas de la información y de la comunicación, al condicionar modos de acción determinados, extenderían –o limitarían- tecnológicamente la forma básica de interacción cooperativa dentro del marco de la formación virtual. En este trabajo se asume, por tanto, que estas tecnologías no son elementos neutros en la interacción, ya que, al orientar formas concretas de acción tecnológica a través de las herramientas asíncronas en red, estas tecnologías reencuadrarían también la percepción y la estrategia, es decir, las oportunidades de aprendizaje de los que interactúan cooperativamente a través de ellas en los márgenes que concede la formación virtual. Comprender cómo estas nuevas tecnologías –cuyo arquetipo es Internet-, al delimitar unas condiciones tecnológicas de comunicación a través de la asincronía escrita, reconfiguran las condiciones sociales en que se concibe la interacción cooperativa para el aprendizaje es, en buena cuenta, el foco de atención en esta indagación pedagógica.

Para alcanzar el objetivo de estudio se ha recurrido a una estrategia metodológica sustentada en el paradigma cualitativo de la investigación científica. No obstante, contrariamente a la difundida idea de que ‘todo vale’ en esta forma de aprehensión, en este trabajo se ha buscado precisar una serie de pautas válidas para orientar la actividad descriptiva sobre el objeto de estudio. Consiguientemente, la estrategia metodológica, que cifra a esta investigación como un estudio descriptivo de orden teórico-práctico, se caracteriza por seguir dos procesos bien definidos y complementarios entre sí en la comprensión de la interacción cooperativa asíncrona en la formación virtual. La exploración teórica, la parte inicial de la investigación, examina los condicionantes psicológicos, pedagógicos y tecnológicos bajo los cuales se generaría la interacción cooperativa asíncrona entre alumnos en la formación virtual; esta profundización conceptual sirve de marco teórico para el diseño e

interpretación del siguiente tramo de investigación. La exploración empírica, posterior a la teórica, busca comprender cómo se manifiesta o ejecuta la interacción cooperativa en equipos de aprendizaje cuando ésta es mediada tecnológicamente de forma asíncrona escrita a través de los foros de discusión –de la plataforma *Blackboard*- en una experiencia de formación virtual a nivel universitario. Tanto la exploración teórica como la empírica, por ende, son procesos de una misma forma de inteligibilidad que, además de asegurar el orden deseable para la investigación dentro de un marco de percepción cualitativa, pretende garantizar unos estándares deseables de coherencia y transparencia científica que, según sea el caso, pueden revelarse además como criterios de referencia para los que estimen tomar el método y sus conclusiones como antecedentes en otros estudios.

En el informe de tesis, luego de delimitar el problema de investigación en el Capítulo 1, se reproduce la manera en que se ha procedido a nivel metodológico. En este sentido, en el cuerpo del trabajo se pueden identificar dos grandes bloques: la ‘Parte I: La Exploración Teórica’, que se desarrolla en los capítulos 2, 3 y 4, y la ‘Parte II: La Exploración Empírica’, que se despliega en los capítulos 5 y 6, dejando para el final del estudio las conclusiones que no son otra cosa que la recuperación integradora de ambos tipos de exploración y, que además, toman la forma de aseveraciones pedagógicas –no de algoritmos didácticos- sobre el modo en que se entreteje la cooperación a través de la interacción asíncrona escrita en los equipos de alumnos bajo los parámetros de la formación virtual. Se detalla a continuación el contenido de cada uno de estos componentes.

El capítulo 2 representa el marco psicológico del estudio. Aquí se pretende organizar y destacar un conjunto de categorías conceptuales que permiten ofrecer una comprensión coherente del papel del factor social en los procesos de reestructuración interna, es decir, de aprendizaje. Para ello, se examina la teoría sociocultural, básicamente la formulada por L. Vigotsky –donde se entroncan convergente diversos enfoques- que trata al medio social y cultural no sólo como una variable accesoria del proceso de aprendizaje, sino como parte de su explicación y, además, como impulso para su desarrollo. Este acercamiento, centrado básicamente en los conceptos de interacción entre iguales, Zona de Desarrollo Próximo y el papel de la mediación instrumental en la cognición, otorgan un ángulo de aprehensión que estimula una evaluación de los diversos elementos del proceso de aprendizaje en función de la capacidad de enriquecimiento de los contextos, procesos y recursos para la interacción cooperativa en los contextos de virtualidad.

El capítulo 3 constituye el marco pedagógico de la investigación. En esta sección se busca presentar una forma estructurada y operativa de concreción pedagógica de lo expuesto en el capítulo anterior: el aprendizaje cooperativo. Por ello, además de poner de manifiesto la naturaleza de la cooperación respecto a la competitividad y la individualidad en el aprendizaje, se busca especificar las características del modelo cooperativo como una estructura de aprendizaje que privilegia la interacción recíproca entre alumnos en torno a metas compartidas, esto es, en torno a experiencias de aprendizaje donde el auxilio y el esfuerzo mutuo pueden generar mejores oportunidades de aprendizaje en todos y cada uno de los alumnos implicados en esa dinámica. También se destacan las ventajas y dificultades que conlleva adaptar la cooperación en el aprendizaje, los métodos contrastados de aplicación en la actualidad, la descripción de la actividad de los alumnos bajo esta forma de interacción, la necesaria reformulación del rol docente con esta estructura pedagógica de aprendizaje, pero fundamentalmente se busca ajustar una caracterización de la interacción cooperativa con implicancias para el acercamiento empírico en esta investigación.

El capítulo 4 se alza como el marco tecnológico de este estudio. La finalidad básica de esta sección se centra en destacar que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación representan en la actualidad un nuevo estadio instrumental para el desarrollo de la interacción social y educativa. Esto es, se procede a estimar las posibilidades abiertas por la comunicación virtual como agentes de mediación en los procesos de aprendizaje basados en la relación Persona-Máquina-Persona, es decir, bajo condiciones sociales de interacción a través de Internet. Por ello, además de ensayar una visión panorámica sobre los replanteamientos que está generando la virtualidad -la nueva condición- en el ámbito de las relaciones sociales, se intenta reconocer a estas tecnologías como herramientas de

mediación pertinentes en los procesos de aprendizaje, analizando por ello las diversas perspectivas que suscitan las particularidades espacio-temporales en la dinámica cooperativa en la formación virtual. Este punto de aprovechamiento educativo del potencial comunicativo del entramado tecnológico de hoy –de tipo asíncrono en este estudio- en la experiencia de aprendizaje, supone una perspectiva que intenta ir más allá de la simple conectividad hacia una percepción del valor de la interacción entre personas a través de la máquina.

En el capítulo 5 –que abre la segunda parte de esta investigación- se busca describir el proceso, los componentes y las herramientas metodológicas que se emplean en el acercamiento empírico a la experiencia virtual de aprendizaje. Como tal, además de ofrecer una serie de razones para aproximarse etnográficamente a la interacción social en red, se exponen los parámetros que definen la interacción cooperativa a través de la precisión de sus cinco dimensiones que, al mismo tiempo, son los puntos de referencia conceptual desde donde se conciben los instrumentos para la recolección y el análisis de los datos de manera triangular sobre la interacción cooperativa asíncrona. Asimismo, como es necesario en estos casos, se ofrece una descripción general del contexto educativo, las circunstancias y las características de los participantes implicados en la experiencia virtual universitaria a analizar, así como también una descripción preliminar –basada en los indicadores de participación en la Comunicación Mediada por Ordenador (CMO)- que brinda una serie de pormenores sobre el hecho en cuestión. En consecuencia, esta sección supone el esclarecimiento de la estrategia de análisis del objeto de estudio en condiciones ya no teóricas, sino tangibles.

El capítulo 6, que cierra la fase empírica, pretende concentrar los datos y el análisis de los aspectos más relevantes de la exploración empírica en este estudio. Para ello se busca presentar y organizar la información obtenida por la triangulación de datos, esto es, por la observación participante, la encuesta de opinión y el análisis de mensajes escritos –que ocupa un lugar de máxima relevancia en esta etapa-, en torno a las cinco dimensiones que caracterizan a la interacción cooperativa. No obstante, además de esta configuración básica de presentación centrada en las cinco dimensiones, se proporciona una adicional en la que se destaca, a modo de complemento, la dinámica cooperativa observada en cada equipo de aprendizaje analizado en esta fase empírica de exploración. Por tanto, esta sección otorga la evidencia del empeño por desarrollar lo teórico con el aporte que sólo la indagación empírica puede ofrecer y que se hace visible al final de este trabajo.

Visto así, tanto la exploración teórica como la empírica en esta investigación han permitido enunciar una serie de consideraciones de orden pedagógico, expuestas en sus conclusiones, que no aspiran a ser normas de acción para el desarrollo de la cooperación virtual, sino ser llamadas de atención significativas para enriquecer la comprensión y el debate sobre el alcance de este nuevo estadio instrumental en la actividad educativa. En ese sentido y buscando una enunciación general, se puede afirmar que gracias a este trabajo se ha podido reconocer que la tecnología, al modular los flujos de interacción según un sistema de comunicación asíncrono, agrega a la forma básica de cooperación una matriz de representación temporal –y espacial- a partir del cual los alumnos reajustan sus oportunidades y estrategias de acción al momento de aprender en la formación virtual. Esta proposición sería un punto de aprehensión útil y germinal desde donde se puede discurrir reflexivamente hacia la búsqueda de renovadas actividades educativas dentro de los márgenes de virtualidad –o de *e-learning*- en que se pretende encauzar el aprendizaje hoy en día.