

Comunidad virtual para un aprendizaje basado en proyectos en Ecoturismo de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

MSc. Mónica Pozo-Vinueza

monikiur1010@gmail.com

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador

Resumen

Las comunidades virtuales en el ámbito educativo emergen con el nacimiento de las redes telemáticas y en particular con Internet, en el cual convergen una serie de herramientas con un componente altamente educativo. De esta forma, en el presente artículo se pretende reflexionar en torno al ámbito de las comunidades virtuales de aprendizaje para la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), específicamente en la escuela de ecoturismo, considerando su estructura e implicaciones en el contexto educativo actual, ya que permiten desarrollar una dinámica que va más allá de la modalidad presencial y propician ventajas que surgen de su funcionamiento autónomo. Igualmente resulta relevante analizar el rol del docente como agente transformador de los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de la búsqueda de respuestas a problemas o posibles necesidades formativas, a partir de la puesta en marcha de proyectos de aprendizaje que irradian hacia la comunidad en general.

Palabras clave: comunidad virtual, aprendizaje, investigación, proyectos de aprendizaje, ESPOCH.

841

Abstract

Virtual communities in education emerge with the birth of such networks, particularly the Internet, which converge in a series of tools with a highly educational component. Thus, in this article aims to reflect on the field of virtual learning communities for ESPOCH specifically ecotourism in school, considering its structure and implications in the current educational context, as it has a dynamic, more slope beyond the classroom and involve some advantages arising from autonomous operation, equally, it is important to analyze the role of the teacher as a transforming agent in these emerging processes of teaching and learning, and solving problems or finding answers to possible needs, with the implementation of learning projects that radiate towards the community.

Keywords: virtual community, learning, research, learning projects, ESPOCH.

Introducción

La formación en la educación superior constituye un elemento fundamental para lograr una evolución social, el fortalecimiento de la soberanía nacional y la edificación de una mejor sociedad.

Hernández de Montilla (2005:55) precisa, en este sentido, la necesidad de impulsar una productividad académica e investigativa en los universitarios en la que se resalten las cualidades de los docentes y los educandos basado en los ámbitos sociales, éticos y la aplicación de métodos, planes y programas de acuerdo a las necesidades e intereses de todos los actores que intervienen en el proceso educativo.

De este modo, se estaría garantizando una formación innovadora y con una actualización en la utilización de la tecnología, acorde con las demandas sociales actuales. Actualmente, a través de una comunidad virtual se consolida la construcción del conocimiento de manera colectiva, fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando el acceso e intercambio de información que permite dinamizar la educación, innovando la óptica cognitiva y pedagógica, integrando subsistemas educativos, tecnológicos, científicos, culturales, que permitan desarrollar el pensamiento crítico, el autoaprendizaje y propicien la formación continua.

Se aspira a que también constituya un sitio de discusión en relación a la configuración de comunidades virtuales de aprendizaje basada en proyectos, que las asignaturas apliquen estrategias como las del aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo grupal brinde las respuestas a las necesidades de formación y la manera en que las TIC inciden en la formación de una sociedad del conocimiento y que permitan conseguir la excelencia y desempeño competitivo de los profesionales.

Cabría señalar que a partir de la aplicación del método de la observación científica se ha podido determinar que en la actualidad, en la Escuela de Ecoturismo de la Facultad de Recursos Naturales de la ESPOCH, una parte significativa de la planta docente sostiene una práctica didáctica tradicional en un patrón centrado en el docente. Sumado a ello se evidencia una carencia cultural por compartir ciencia, experiencias entre ellos y entre docentes de otras facultades.

Desarrollo

Las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA)

Comprender la esencia dinámica de las CVA, en primera instancia, nos exhorta a esclarecer cuál es nuestra concepción sobre las mismas y cuáles son sus características principales.

Comunidad Virtual

Una comunidad virtual es un medio que permite crecer colaborativamente, utilizando como vía el ciberespacio, lo que conlleva a eliminar barreras geográficas, por lo que un conjunto de personas interesadas en una temática en particular interactúan intercambiando información.

Herramientas de comunicación e interacción en una comunidad virtual

Al referirnos a una comunicación a través del ordenador se revela la necesidad de que los participantes adquieran competencias tecnológicas básicas para emplear la tecnología, lo que les permita una comunicación técnica refinada. (Cabero y Llorente, 2007).

Santiago(135)2014

La comunicación constituye el eje principal que posibilita conseguir el éxito en una comunidad virtual. Por ello es necesario seleccionar herramientas de comunicación que sean eficaces para la interacción en la comunidad virtual.

La realidad virtual clasifica a las herramientas de participación en: asincrónicas y sincrónicas.

Las asincrónicas: estas herramientas se aplican en distintos tiempos, no se realizan en forma simultánea, son independientes y se basan en formas textuales.

Entre ellas podemos mencionar: el correo electrónico, blogs, wiki, foros, FAQ (preguntas y respuestas), Webquest, redes sociales.

Las sincrónicas: el distintivo de estas herramientas evidencia la coincidencia de tiempo y espacio, se asemejan a una plática sostenida en tiempo real cara a cara.

Estas son: chat, videoconferencias y eventos virtuales.

Comunidad virtual de aprendizaje

La comunidad virtual de aprendizaje conserva las mismas características de una comunidad virtual, pero se distingue porque estas corresponden a intereses privativos. El aprendizaje en estas comunidades se realiza cuando el alumno puede interactuar con sus profesores y compañeros utilizando la diversidad de recursos tecnológicos, tales como: hangouts, foros, chats, etcétera., desde cualquier punto geográfico en el que los integrantes se encuentren.

Estas CVA permiten crear sitios de trabajo heterogéneos, eliminando la rigidez académica y siendo flexible en el tiempo de cada participante, creando en él hábitos de mayor responsabilidad para la consecución de las metas propuestas.

El entorno en el que se desarrolla la comunidad es vital, y debe facilitar las funciones de colaboración y trabajo en común requeridas.

844

Las tareas colaborativas en entornos telemáticos son una herramienta fundamental para la creación compartida.

Se puede afirmar, por lo expuesto anteriormente, que los miembros de la comunidad participan en un proceso de aprendizaje colabo-

Mónica Pozo Vinuesa, págs.841-851.

rativo, mientras realizan tareas grupales y aprenden según avanzan de manera conjunta en los objetivos planteados. Las CVA son especialmente útiles en entornos educativos, en cuyo caso se convierten en un modelo pedagógico alternativo al que el autor Ryan (1995), llamó modelo "experto", en el que el tutor o profesor es un experto que conoce todas las respuestas y los alumnos son objetos que hay que llenar de conocimientos a través del proceso de enseñanza. El modelo propuesto por las CVA desdibuja los papeles tradicionales de profesor y alumno, y supone un cambio de roles de los participantes en el proceso educativo. Los alumnos tienen un interés especial en la investigación y una clara inclinación al trabajo en grupo y en colaboración; el profesor o tutor no es más que un facilitador del proceso durante el cual también aprende con los demás participantes.

Las comunidades de aprendizaje son más direccionadas para contextos académicos de aprendizaje y formación (Meirinhos; Osório, 2009).

La posibilidad y el desafío de compartir miradas diferentes acerca de problemáticas comunes, constituye un espacio privilegiado de aprendizaje de relaciones que suelen configurarse como exigencias más o menos habituales en las prácticas profesionales (Pazos, M.; Pérez, A.; Salinas, J. 2001).

En toda comunidad de aprendizaje, la interacción entre sus componentes y el aprendizaje son los pilares básicos que le dan sentido y significado. (Tirado; Martínez, 2010).

Para que una comunidad virtual tenga éxito no basta con que se cree la infraestructura técnica necesaria para que los miembros se comuniquen, sino que esta debe producir una interacción social continua y efectiva. Según Kowch y Schwier (1997), esta infraestructura tecnológica debe facilitar el desarrollo de cuatro características básicas de las comunidades virtuales:

Negociación (*negotiation*) que permita a los participantes construir la comunidad en torno a un tema central más o menos definido.

Privacidad (*intimacy*) que garantice a los participantes la posibilidad de elegir diferentes niveles de relación con el resto de los miembros.

Compromiso (*commitment*) personal que determinará la calidad de la comunidad.

Participación (*engagement*) libre, inmediata y efectiva en el discurso.

Desde el punto de vista del contenido, tampoco basta con que el tutor ponga a disposición de la comunidad materiales digitalizados y tareas, sino que debe crear oportunidades de relación, intercambio de experiencias y debate, lo cual creará un sentimiento de comunidad y de pertenencia al grupo, que reforzará los lazos entre los miembros.

Según Palloff y Pratt, una comunidad virtual de aprendizaje debe satisfacer las siguientes condiciones:

- Fines compartidos entre sus miembros.
- Resultados focalizados.
- Equidad de participación para todos sus miembros.
- Normas y lineamientos mutuamente negociados.
- Trabajo en equipo.
- Orientación por parte de los profesores.
- Facilitación del aprendizaje colaborativo.
- Creación activa de conocimientos y significados.
- Interacción y retroalimentación (Palloff; Pratt, 1999:74).

Estructura y jerarquía de una comunidad virtual

La comunidad virtual funciona y se jerarquiza igual que una comunidad normal, la diferencia está en el protocolo de comunicación y en las herramientas de gestión que el entorno de internet pone a disposición del grupo para definir los roles de cada miembro. La jerarquía piramidal se convierte en lineal, ya que todos tienen igual relevancia en sus aportes, aunque exista quien organice de alguna manera la información que allí se comparte.

Como cualquier organización que busca alcanzar objetivos, la comunidad necesita una jerarquía más o menos compleja, pero siempre lineal, dependiendo del tamaño de la misma. Una comunidad de tamaño medio requiere de líderes de proyecto, moderadores, contribuyentes y observadores. Los líderes lanzan el proyecto. Los moderadores están más cerca de los miembros y son los que proponen temas a la comunidad animando a la participación de sus miembros; efectúan labores de control de contenidos inadecuados y ayudan a los miembros. Los contribuyentes aportan contenidos y son los actores más importantes de la comunidad, sin los cuales esta no tendría sentido. Finalmente los observadores no aportan más que su propia presencia, que para la comunidad es importante también, ya que se espera que de un momento a otro se involucren, aporten información valiosa y dejen de ser meros consumidores.

Elementos que definen una comunidad

Como se ha abordado, la comunidad está compuesta por individuos que se asocian por un objetivo común, la consecución del objetivo depende del grado de compromiso de los actores involucrados en la misma. Este compromiso establece una relación entre los miembros y define la organización de la comunidad.

Los elementos que definen una comunidad son los siguientes:

Objetivo: es el fin común por el que la comunidad se crea. Además del objetivo común también hay objetivos personales de cada individuo.

Objetivos personales: no necesariamente tienen que coincidir en todo o en parte con el objetivo de la comunidad. Suele suceder que el objetivo personal está oculto sobre todo cuando no coincide con el objetivo común.

Identidad de grupo: es muy importante que haya un sentimiento de pertenencia al grupo o identidad en la mayoría de los miembros para que la comunidad no fracase.

Reconocimiento: es la recompensa que recibe cada miembro por su participación. A mayor o mejor participación más puntos para subir en la jerarquía y obtener otros beneficios personales.

Medio: las comunidades pueden ser físicas o virtuales. Por la desinhibición que presentan los participantes en un ámbito virtual, las relaciones afectivas de amistad y compromiso se hacen más fuertes que en el ámbito presencial.

Jerarquía: la jerarquía es sinónimo de respeto, es un fin en sí mismo en los objetivos personales de los miembros.

Compromiso: lo habitual en las comunidades es que el 1 % de los usuarios lleve a cabo la mayor parte de las tareas, un 10 % las apoya o complementa, el resto solo actúa como observador o simpatizante. Estos porcentajes dan una idea del nivel de motivación que hay que aportar para que una comunidad funcione correctamente.

Liderazgo: el líder es el personaje más importante de toda comunidad, sobre todo en sus inicios, ya que tiene la difícil tarea de formar la comunidad. Es la persona más comprometida con el proyecto y debe poder unir voluntades para llevarlo a cabo, así como definir las reglas y objetivos claros y significativos que logren incentivar a otros a unirse al proyecto y con ello generar éxito en la comunidad.

Metodología

A lo largo del trabajo se han usado métodos teóricos como el análisis- síntesis, el histórico- lógico, la observación científica así como técnicas empíricas como las encuestas a estudiantes y profesores de la Escuela de Ecoturismo de la ESPOCH.

La CVA que se propone tiene una naturaleza innovadora, interdisciplinar, cooperativa-colaborativa y constructivista, sustentada en las TIC, estimulando el desarrollo de competencias tecnológicas en estudiantes y en docentes que les permitan desarrollar eficientemente las tareas y funciones que les son inherentes.

Se propone el desarrollo de un proyecto que integre las materias del semestre que se encuentran cursando los estudiantes. Se plantea el problema; consecutivamente se determinan las necesidades de instrucción y se indaga en la información pertinente. Los alumnos son organizados para trabajar en grupos sobre el problema propuesto, contando con sus profesores como facilitadores, quienes guiarán el desarrollo del mismo, a través de la CVA.

Se han planteado dos módulos de capacitación a docentes: un módulo esencial de apropiación de las herramientas colaborativas de la WEB 2.0 y otro de innovación en la práctica docente a partir del trabajo en el aula virtual donde están soportadas las asignaturas a su cargo. La capacitación comprende: la modalidad presencial y elearning, con una duración de ocho semanas.

Al proceso de capacitación se incorpora un asesor pedagógico de la ESPOCH, quien encamine la dialéctica, motive, provea retroalimentación a los participantes.

Conclusiones

· La situación expuesta en este artículo ha puesto de manifiesto la necesidad de crear una comunidad virtual en la ESPOCH, que además de apropiarse de las herramientas que proporcionan las TIC puedan gestionar círculos de acción docente generando espacios de encuentros de comunicación, información, investigación y aprendizaje que optimicen los procesos educativos en la ESPOCH.

· Por lo antes expuesto, la puesta en marcha de la comunidad virtual se visualiza con una gran relevancia para la praxis docente, tanto en la actualidad como para generaciones futuras, dada la necesidad de alfabetización y actualización continua para todos los actores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un elemento que subyace a esta realidad es la facilidad que brindan estas nuevas herramientas tecnológicas para la información, la comunicación, la dinamización y la organización sistemática.

· La utilización de la comunidad virtual para el desarrollo de proyectos colaborativos constituye una estrategia didáctica que permite llevar a cabo varias actividades que se corresponden entre sí, para solucionar un problema dentro de su contexto. Se logra así la revisión y monitorización en un solo lugar y al alcance de todos, de las actividades que en la comunidad virtual se divulguen, y que de alguna manera todos se nutran de la información y aportes que allí se coloquen. La comunidad virtual puede servir como estrategia tendiente a maximizar los resultados y minimizar la pérdida de tiempo e información, en beneficio de los objetivos que se persiguen con la misma.

A través de una comunidad virtual de aprendizaje se logra:

- Que los docentes procuren alcanzar la alfabetización tecnológica que lo ayudarán a reformular su práctica pedagógica.
- Que los estudiantes desarrollen habilidades, conocimientos y competencias en el manejo de información, medios y tecnologías, lo que garantice su éxito personal y profesional.
- Que a través de este espacio virtual los docentes de la Escuela de Ecoturismo intercambien experiencias, colaboren y apliquen estrategias didácticas que les permitan adecuar sus prácticas pedagógicas a las exigencias actuales.

Se aporta una metodología tecno-interdisciplinaria producto de un proceso de reflexión y experimentación, que aplicada a la fundamentación de diseños curriculares podrá transformar la frontera disyuntiva de las materias de ecoturismo entre sí y con otros saberes.

Bibliografía

CABERO, J.; LLORENTE, M. C. "La interacción en el aprendizaje en red: uso de herramientas, elementos de análisis y posibilidades educativas". *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. 2007, 10(2) 97-123. [En línea] Disponible en: <http://ried.utpl.edu.ec/images/pdfs/volumendiez/ried10-2ultima.pdf>. [Consulta 2014, 20 de abril].

CASTRO FERNÁNDEZ, Fernando. "E-learning 2.0 y comunidades virtuales en la expresión escrita de inglés como lengua extranjera". Tesis doctoral en Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas. Madrid, España, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), Facultad de Filología, 2011. 298 p.

GARCÍA ARETIO, L. "Comunidades de aprendizaje en entornos virtuales. La comunidad iberoamericana de la CUED". En: BARAJAS, M. (coord.). *La tecnología educativa en la enseñanza superior*. Madrid: McGraw-Hill, 2003, p. 171-199.

HERNÁNDEZ DE MONTILLA, M. *La Formación Permanente del Docente y la Productividad Académica e Investigativa en Educación Superior*. 2005.

MEIRINHOS, Manuel; OSÓRIO, António. "Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración". *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. [En línea] 2009, pp. 45-60. Disponible en Web: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812381004>. ISSN 1133-8482. [Consultado el 15 de abril del 2014].

PALLOFF, R.; PRATT, K. *Building Learning Communities in Cyberspace*. San Francisco: Joseey-Bass Publishers, 1999. 206 p. ISBN 0-7879-4460-2.

PAZOS, M.; PEREZ, A.; SALINAS J. *Comunidades virtuales: De las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje*. *EduTec 1* [En línea]. 2001, pp. 1-14. Disponible en Web: <http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es/pape.gte/files/COMUNIDADES%20VIRTUALES-%20De%20las%20listas%20de%20discusi%C3%B3n%20a%20las%20comunidades%20de%20aprendizaje.pdf>. [Consultado el 28 de mayo del 2014]

RALLO, R. *Proyecto de investigación y análisis de la estructura social de una comunidad virtual de su lista de discusión: el caso de EDUTEC-L*. Universidad Rovira i Virgili, 2005.

RODRÍGUEZ M.; ESTRADA V.; FEBLES J. P. *El aprendizaje basado en problemas y el trabajo colaborativo como fundamentos para el diseño de cursos virtuales. Ejemplificación en la asignatura Informática II para las carreras de perfil empresarial*. Memorias del Congreso Universidad, 2008. ISSN 9789592820692

RYAN, S. "Learning Communities: An Alternative to the "Expert"Model". En: CHAWLA, S. Y; RENESCH, J. (Eds.). *Learning organizations. Developing Cultures for Tomorows Worplace*. Portland, Oregon: Productivity Press, 1995.

TIRADO MORUETA, R.; MARTÍNEZ GARRIDO, J. "Creando comunidades virtuales de aprendizaje: análisis de progreso de las interacciones". *Revista de Educación*. 2010, 353, p. 297-328. Disponible en Web: <http://hdl.handle.net/10272/4590>. ISSN 0034-592X