II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

Implementación de estrategias didácticas basadas en herramientas colaborativas.

Osés, Mara Vanina, Morelli, Pamela, Schittner, Jorgelina, Lopata, Mariano, Guralnik, Gabriel Eduardo y Neri, Carlos.

Cita:

Osés, Mara Vanina, Morelli, Pamela, Schittner, Jorgelina, Lopata, Mariano, Guralnik, Gabriel Eduardo y Neri, Carlos (2010). *Implementación de estrategias didácticas basadas en herramientas colaborativas. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-031/49

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/42G

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org.*

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN HERRAMIENTAS COLABORATIVAS

Osés, Mara Vanina; Morelli, Pamela; Schittner, Jorgelina; Lopata, Mariano; Guralnik, Gabriel Eduardo; Neri, Carlos
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN
En el marco de la materia Informática, Educación y Sociedad (Facultad de Psicología-UBA) se desarrolló la puesta en práctica de una modalidad de producción bajo la dinámica del Centro de Recursos Organizados, (C.R.O) Neri, Zalazar, (2008). Se eligieron varias herramientas didácticas según los resultados obtenidos en la investigación "Observatorio de los usos de las TICs en jóvenes ingresantes a la Universidad de Buenos Aires y su relación con la construcción de estrategias didácticas" (UBACyT P413). La estrategia se basó en un modelo de desarrollo colaborativo-cooperativo y el uso e implementación de herramientas web, con las cuales los estudiantes construyen su trabajo final de investigación. La utilización de herramientas 2.0 permite al docente el seguimiento del proceso de producción del grupo de trabajo. Siguiendo con la idea de colaboración entre los estudiantes los trabajos son publicados para que tanto los alumnos de los cuatrimestres siguientes como el público en general puedan acceder a ellos.

Palabras clave
Educación Didáctica Colaboración Redes sociales

ABSTRACT
IMPLEMENTATION OF TEACHING STRATEGIES BASED ON WEB 2.0 TOOLS
In the context of the class Computing, Education and Society (School of Psychology-UBA), was developed and implemented a mode of production under the dynamic of the "Organized Resource Center" (CRO, spanish abbreviation) Neri, Zalazar, (2008). Several educational tools were chosen according to the results obtained in the research "Observatory of uses of ICTs on college freshmen of the University of Buenos Aires and its relation to the construction of teaching strategies"(UBACyT P413). The strategies were based on a model of cooperative and collaborative development, using and implementating web tools with which students construct their final research work. The use of 2.0 tools allows the teacher to monitored the production process. Following the idea of collaboration between students the works are issued online for both the students of the following periods and the general public.

Key words
Education Didactic Collaboration Social networks

INTRODUCCIÓN

Comenzamos a trabajar bajo la perspectiva de generar un espacio formal para la investigación con los docentes y los alumnos, donde el uso de herramientas colaborativas dispusieran un orden intersubjetivo de relación con el conocimiento, aportando una dinámica grupal para la construcción de elementos metodológicos a partir de la elaboración de una hipótesis de investigación convenida por el grupo de trabajo. Estas hipótesis se enmarcan en los desarrollos teóricos de la cátedra y en los proyectos de investigaciones como los UBACYT o PROINPSI. Como ha señalado Lewin: "Es importante destacar que hoy en día, la naturaleza de la investigación académica está cambiando. Es común ahora, en la vanguardia de la investigación, ver a los investigadores a trabajar sobre un tema común con métodos adaptados de una variedad de diferentes disciplinas y la integración de diferentes perspectivas disciplinarias e idiomas para trabajar juntos. El trabajo sobre los sistemas adaptativos complejos sería una buena ejemplo aquí" (Lewin, 1992; Waldrop, 1992).
Trabajamos en la perspectiva de articular una dinámica pedagógica donde la producción de conocimiento se construyera en una Zona de Desarrollo, estudiantes y docentes mediados por tecnología informática, asistidos por la instrumentación de un C.R.O. (centro de recursos organizado), donde se favorezcan las condiciones de producción científica, generando herramientas para la elaboración conjunta de una investigación, que bien pudiera estar soportada en instrumentos metodológicos que permitan una corroboración empírica de las hipótesis planteadas, así como en un trabajo de investigación bibliográfica donde la información sea pertinentemente verificada mediante el relevamiento cauteloso de las fuentes académicas que otorguen pertinencia al trabajo emprendido en torno al nudo problemático que los ocupa. Se pretende lograr la participación, el análisis crítico, la generación de ideas, el uso y administración de herramientas tanto metodológicas como colaborativas. Para ello se motiva a los estudiantes proporcionándoles elementos tanto teóricos como prácticos para acompañar el proceso de la investigación de los distintos grupos dentro del aula. Los alumnos adquieren y desarrollan la capacidad de administrar y regular procesos cognitivos, grupales y subjetivos, decidiendo e implementando estrategias que les permitan acercarse al objeto de estudio, así como la utilización de nuevas herramientas de la llamada web 2.0 para la búsqueda de información y la producción colaborativa. Se incentiva la autonomía, la responsabilidad, el espíritu colaborativo, la toma de decisiones en conjunto, se intenta trabajar sobre altos y complejos niveles de abstracción simbólica para producir saltos cualitativos y pragmáticos sobre los objetos de conocimiento. Para ello hemos desarrollado algunas estrategias en pos de crear las condiciones necesarias que posibiliten estos objetivos

CENTRO DE RECURSOS ORGANIZADOS

Neri-Fernandez Zalazar (2008) define al CRO como como: " Inscripto en las tendencias reconocidas como el blended learning o sistemas integrados para el aprendizaje utilizando tecnología, la propuesta del CRO se presenta como una herramienta flexible acorde a las necesidades del grupo, de la temática y de la propuesta docente.Toda tecnología conlleva siempre sujetamientos, es decir, condicionamientos que moldean las interacciones, producciones, lenguajes, subjetividades. El hecho de plantearnos el uso de las TICS en un marco de legitimidad teórico pedagógico nos lleva por una parte a analizar las formas en cómo éstas tecnologías están siendo implementadas y por otra, a llevar adelante una propuesta que permita enmarcarlas en una propuesta constructiva que parta del uso cotidiano que le dan los sujetos a la tecnología para luego orientarla y hacerla aprovechable a las necesidades específicas de los contextos de aprendizaje..." Pensar una propuesta didactica en relación a herramientas que sean conocidas por los alumnos, y que a su vez generen una una Zona de Desarrollo donde docentes y estudiantes interactúen en este proceso de aprendizaje. Como señalamos en "Centro de recursos organizados (CRO)": "¿Es posible pensar estrategias didácticas que incluyan las prácticas de la gente o continuaremos en la escisión entre aprendizajes oficiales y una zona de desarrollo y conexión de los colectivos humanos conectados generándose espontáneamente?"(Neri-Fernández Zalazar: 2008).

JUSTIFICACIÓN EN LA ELECCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS

La estrategia de investigación planteada desde la cátedra buscó integrar las instancias de evaluación como instancias de formación desde una perspectiva de educando-investigador que en la medida que va trascurriendo su proceso de aprendizaje en la cátedra se convierta en un proceso de investigación-acción orientados por el docente-investigador . Se trata entonces de una práctica de los docentes de evaluación formativa que implica una redefinición estratégica del proceso de enseñanza aprendizaje donde se interviene desde el marco de la investigación educativa.
Este objetivo se articuló con los programas de investigación de la cátedra, con una forma de presentación estadarizada para congresos científicos en pos de formar también como metaconoci-

miento a los alumnos en la escritura científica. El tema de investigación fue recortado por la cátedra en relación a las linea de investigación, invitando también a los educandos a continuarlas más alla de la cursada. El tema de los tres últimos cuatrimestres se ha centrado en las redes sociales y particularmente en Facebook como campo de investigación, no en sí mismo sino como escenarios de practicas sociales y fenómenos psicosociales. Se han realizado proyectos de investigación donde se ha indagado sobre las modalidades del vínculo y la mediación entre los sujetos utilizando tecnología, pensando y analizando fenómenos sociales, culturales, colectivos y subjetivos. Contextualizando los casos y abriendo una línea de discusión crítica que sustente los supuestos que den cuenta de los observables y las variables en juego, contrastando la información cuantitativa y la información cualitativa. La elección de las herramientas y las estrategias para la modalidad de dictado de la materia Informática, Educación y Sociedad (Fac. de Psicología- UBA) está basada en los resultados obtenidos en la investigación "Observatorio de los usos de las TICs en jóvenes ingresantes a la Universidad de Buenos Aires y su relación con la construcción de estrategias didácticas" (UBA-CyT P413). De acuerdo con dicha investigación realizada en el conurbano Bonaerense, y sobre la base de 300 casos, sólo el 4% de los encuestados manifiesta no usar PC (aunque nos se indago sobre las razones) y el El 76% cuenta con conectividad de alta velocidad. Otro dato de gran utilidad, a la hora de pensar las estrategias, fue que si bien la mayoría de los encuestados dijo no saber de qué se trata la web 2.0 muchos utilizan sus recursos. Por lo que constituye una base en la forma de pensar la circulación de la información y la familiaridad con el funcionamiento de herramientas 2.0.

DEL PAPEL AL EDITOR ONLINE

Al comienzo de la cursada los alumnos conforman grupos de trabajo teniendo en cuenta la afinidad de intereses e inquietudes respecto de las distintas áreas planteadas por la cátedra. Habitualmente durante la realización de un trabajo de campo, los alumnos comparten archivos digitales, que envían al grupo, modifican y renombran tantas veces que el archivo se multiplica en infinidad de copias, de las que resulta muy complejo saber cuál es la versión actualizada y definitiva para trabajar sobre ella. El docente al final, recibe un documento impreso en papel donde se invisibiliza tanto el proceso de construcción del conocimiento, como el nivel de participación de los integrantes del grupo. Al trabajar mediado por herramientas web esto no sucede, todo el equipo participa en la confección del mismo documento, este es modificado e inmediatamente son guardadas las antiguas versiones junto con la última modificación y todos los participantes tienen acceso al documento constantemente y en cualquier momento junto con el historial de edición. Para evitar este problema decidimos trabajar con un editor de texto gratuito y libre basado en una plataforma Web y crear documentos en línea con la posibilidad de colaborar en grupo en tiempo real. La herramienta elegida es el Google Docs. Ésta ha demostrado tener por lo menos tres ventajas claras:

1. Por su semejanza en el funcionamiento con los editores de texto offline utilizados por los estudiantes es fácilmente asimilable.
2. Permitir al docente acompañar el proceso de aprendizaje y producción de los alumnos así como la participación de los mismos y la evaluación del proceso, por contar con un historial de las distintas versiones del documento.
3. Y como ventaja secundaria la herramienta termina con la multiplicación de versiones de los documentos, lo que constituye un beneficio para los alumnos en términos cognitivos y de organización.

Luego de la implementación de esta modalidad de trabajo, durante varios cuatrimestres de cursada, se pueden distinguir varias modalidades de apropiación de la herramienta. Cada grupo encuentra un modo de resolver el uso de la misma: algunos grupos deciden dividir el documento en áreas de trabajo: una formal y otra informal, el área informal hace las veces de obrador donde los estudiantes debaten, pegan enlaces de notas, sitios, documentos que les resultan interesantes y comparten propuestas. En esta "zona informal" cada estudiante escribe sus ideas en bruto, abre al debate cuestiones pertinentes al tema y el docente participa de esta dinámica. En la zona formal los estudiantes redactan el documento a medida que consensúan posiciones epistemológicas, sobre el objeto de estudio, aquí se respetan las pautas de estilo que demanda la redacción de un trabajo de investigación. Otros grupos deciden escribir directamente sobre el documento formalizando las categorías a medida que avanzan en el texto, algunas veces los colaboradores deciden emplear distintos colores de fuente para distinguirse entre sí. Nuestra propuesta apunta a un modelo donde los estudiantes se responsabilicen por su propia producción y en un trabajo más cooperativo y colaborativo dentro de los grupos de trabajo universitarios.

CONCLUSIÓN

Al cabo de nuestro recorrido didáctico, en el uso y ensayo de dispositivos web, concluimos que los estudiantes logran apropiarse de herramientas de empleo habitual para ellos y que restringen del uso académico por desconocer estrategias colaborativas que produzcan un posible salto cualitativo sobre la experiencia de producción grupal, logrando un efecto de sinergia al potenciar la creatividad y generación de ideas, posibilitando una "Zona de Desarrollo" donde el grupo trabaja mediado por tecnología, planteando estrategias propias, flexibles según el objeto de conocimiento en cuestión, adaptables según la dinámica del grupo, simultáneas para cuando la situación lo demande, pertinentes en cuanto posibilitan sencillos modos de control metodológico y formal. Buscamos herramientas fáciles de emplear, semejantes a las que emplean los alumnos, utilizables en todo momento sin que cuestiones de distancia geográfica dificulten la continuidad de la producción, y sobre todo fáciles de seguir por el docente, que encuentra en el historial de revisiones el modo en que progresa el trabajo y le posibilita asistir al "work in progress" que supone el proceso de desarrollo del mismo, pensando junto a los estudiantes, sugiriendo y acompañando la producción grupal. Consideramos además que los alumnos se responsabilizan por el proceso de construcción simbólica realizado publicando su investigación. La cátedra arma con ellos un "background" de trabajos de estudiantes donde futuros pares consultan sobre producciones anteriores, toman como base o punto de partida, piensan, critican o contrastan haciendo de sus micro- investigaciones y resultados objetos de conocimiento y producción de ciencia.

BIBLIOGRAFIA

CARRIE JAMES, (2009). Young People, Ethics, and the New Digital Media: A Synthesis from the Good Play Project (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning) The MIT Press.

COLE, M. & ENGESTROM, Y. (2001). Enfoque histórico cultural de la cognición distribuida. En Salomon, G. (comp.) Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu.

DE UGARTE, D. (2007). El poder de las redes. Edición Electrónica ISBN 978-84-611-8873-4: http://www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf

DUART, J. & SANGRA, A. (2001). Aprender en la virtualidad. Madrid: Gedisa.

JAMES PAUL GEE, (2010) ,New Digital Media and Learning as an Emerging Area and "Worked Examples" as One Way Forward, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. The MIT Press.

KELLY, K. (1994). Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, & the Economic World. USA: Perseus books Group.

NERI, C. y col. (2007). Videojuegos: ¿tecnologías lúdicas, tecnologías del aprendizaje? Memorias de las XIV Jornadas de Investigación y el Tercer Encuentro de Investigadores en psicología del MERCOSUR. "La investigación en Psicología, su relación con la práctica profesional y la enseñanza". 14, 3, 491-492. Buenos Aires, Facultad de Psicología (UBA).

PAPERT, S. (1998). Does Easy Do It? Children, Games, and Learning. Edición de Junio de 1998 de Game Developer magazine, "Soapbox" section.Papert, S (1997). La familia conectada. Buenos Aires: Emecé.Papert, S. (1981). Desafío a la mente. Buenos Aires: Galápagos.

PISCITELLI, A. (2009). Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires: Santillana.

RHEINGOLD, H. (2004). Multitudes inteligentes: la próxima revolución social. Barcelona: Gedisa.

SCOLARI, C. (2004). Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interaciones digitales, Barcelona, Gedisa.