

Fundamentos de Proyectos Colaborativos en Internet

2009-08-01

Fundamentos de Proyectos Colaborativos en Internet

Para tener éxito realizando proyectos colaborativos, estos deben llevarse a cabo bajo un enfoque pedagógico que facilite alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos. La estrategia de enseñanza basada en proyectos y la teoría constructivista del aprendizaje, aportan al respecto fundamentos pedagógicos sólidos.

Para tener éxito realizando proyectos colaborativos, estos deben llevarse a cabo bajo un enfoque pedagógico que facilite alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos. La estrategia de enseñanza basada en proyectos y la teoría constructivista del aprendizaje, aportan al respecto fundamentos pedagógicos sólidos.

FUNDAMENTOS DE

PROYECTOS COLABORATIVOS EN INTERNET

El crecimiento acelerado no solo de Internet sino de su acceso por banda ancha, posibilita en la actualidad crear ambientes de aprendizaje colaborativos que no conocen fronteras. Ahora los estudiantes pueden 'salir' de su mundo cotidiano y de las paredes del aula, para embarcarse en aventuras educativas con compañeros que se encuentran en cualquier lugar del mundo; la única condición, que tengan acceso a Internet. Por lo general, este tipo de trabajo a distancia adquiere la forma de

proyectos que se desarrollan en grupo, donde los participantes no son simplemente 'amigos por correspondencia', sino integrantes activos de un equipo que debe alcanzar mancomunadamente los objetivos de aprendizaje propuestos.

Para que este tipo de proyectos sea más exitoso, deben llevarse a cabo con un enfoque pedagógico que facilite alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos. En este sentido, el Aprendizaje Colaborativo se fundamenta en la creencia de que aprender es un proceso de construcción personal y social, visión desarrollada por influyentes pensadores educativos del Siglo XX, tales como John Dewey (1859-1952), Jean Piaget (1896-1980) y Lev Vygotsky (1896-1934).

Para estos autores, el aprendizaje constructivista hace énfasis en una búsqueda activa tanto de significado como de comprensión por parte de los estudiantes.

Investigaciones recientes resaltan el potencial que tiene Internet para apoyar ambientes de aprendizaje constructivistas, ya que: a) posibilita intercambiar y procesar información, b) promueve el pensamiento abstracto y c) se puede enfocar en la solución de problemas [1].

En un ambiente de aprendizaje constructivista, los estudiantes:

- construyen conocimiento y comprensión profundos en lugar de recibirlos en forma pasiva;
- se involucran y comprometen directamente con el descubrimiento de nuevo conocimiento;
- se exponen a puntos de vista alternativos e ideas contrapuestas, de forma tal que pueden sacar sus propias conclusiones y así transformar conocimientos y experiencias previas y de esta manera comprender con mayor profundidad;
- transfieren conocimientos y habilidades nuevos a nuevas situaciones o circunstancias;

- se responsabilizan y apropian tanto de su aprendizaje continuo de contenidos curriculares como del desarrollo propio de habilidades;
- contribuyen al bienestar de la sociedad, al crecimiento de la democracia y al desarrollo de una sociedad del conocimiento.
- Este Módulo se enfoca en la teoría socio-constructivista propuesta por Vygotsky, varios de cuyos postulados aplican a los Ambientes de Aprendizaje Colaborativos: a) los estudiantes colaboran para el aprendizaje del grupo y el grupo colabora en el aprendizaje individual de estos; b) la interacción del estudiante con su cultura o con otras culturas, implica construcción de la realidad por parte de este; c) la Zona de Desarrollo Próximo es la distancia entre los niveles de desarrollo real y potencial (entendiéndose por nivel real la capacidad actual para resolver problemas de manera independiente y por nivel potencial la facultad de solucionar problemas más complejos con la colaboración de un par o de un adulto).

Según Vygotsky, el incremento cognitivo individual sucede primero en el terreno de lo interpersonal (interacción con ambientes sociales) y luego en el ámbito intrapersonal (interiorización) [2]. Ofrecer ayuda en la Zona de Desarrollo Próximo “no es sólo una función del educador; es un proceso colaborativo en el que cada participante del grupo puede actuar de manera espontánea para ayudar a los demás, y donde todos pueden aprender de lo que aporta el grupo” [3].

Para Bonk y Cunningham [4], “el modelo tradicional centrado en el maestro el que el conocimiento se transmite desde el docente a los alumnos, se está cambiando rápidamente por modelos alternativos de enseñanza centrados en los estudiantes (constructivistas y basados en las ideas socioculturales). [...En estos,] el énfasis se enfoca en la orientación y apoyo a los estudiantes en la medida en que éstos aprenden a construir conocimiento y comprensión tanto de la cultura y la comunidad a la que pertenecen, como de otras culturas y comunidades. Así, una visión sociocultural del aprendizaje colaborativo está apoyada en la utilización de herramientas colaborativas que funcionan como mediadoras de los procesos de aprendizaje

sociocultural”.

En resumen, la teoría constructivista del aprendizaje reconoce que los estudiantes son agentes activos comprometidos con la construcción de su propio conocimiento, cuando integran nueva información en sus esquemas, de manera significativa, mediante la asociación y representación de esta [2].

Por otra parte, el Aprendizaje basado en Proyectos (ApP) es una estrategia de enseñanza que tiene sus raíces en el enfoque constructivista del aprendizaje. Constituye un modelo de instrucción auténtico en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real, más allá del aula de clase. En ella se recomiendan actividades de enseñanza interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el estudiante, en lugar de lecciones cortas y aisladas [5].

Según Moursund [6], una de las características principales del Aprendizaje por Proyectos (ApP) es que este no se enfoca en aprender “acerca” de algo; se enfoca en “hacer” algo. Está orientado a la acción y para que sea efectivo, los docentes deben planearlo cuidadosamente (contenidos pertinentes, objetivos de aprendizaje explícitos y evaluación auténtica).

Aunque existe una amplia gama de Proyectos de este tipo, la mayoría de ellos tienen los siguientes elementos en común [5]:

- Centrados en el estudiante, dirigidos por el estudiante.
- Claramente definidos, con inicio, desarrollo y final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- Se ocupa de problemas del mundo real.
- Investigación de primera mano.

- Sensible a la cultura local y culturalmente apropiado.
- Objetivos específicos relacionados tanto con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) como con los estándares del currículo.
- Resultante en un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.
- Conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales.
- Oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos.
- Oportunidades para la reflexión y la auto evaluación por parte del estudiante.
- Evaluación o valoración auténtica (portafolios, diarios, proceso, etc.)

Tanto la implementación de ambientes colaborativos como el uso de Internet en estos constituyen medios efectivos para crear nuevas oportunidades de poner en práctica enfoques constructivistas del aprendizaje. Sin embargo, para sacarle el mayor provecho a estos ambientes, Internet debe asumirse como un recurso para construir y compartir conocimiento y no simplemente como repositorio de información o canal de comunicación.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Dolly, M. 2008. Understanding the many steps for effective collaborative language projects. Language learning Journal; vol 36. No 1, Junio: 65-78.

[2] Wana, J. Computer Supported Collaborative learning (CSCL). Universidad de Texas.

[3] Henao, O. & Ramírez, D. & Giraldo, L. (2000). Diseño y experimentación de una propuesta didáctica apoyada en tecnología multimedial. En Valderrama, C. E. (Ed.), Comunicación-Educación, coordenadas, abordajes y travesías (pp. 271-273). Bogotá: Universidad Central.

[4] Garcia, C. & Perera, V. (2007). Comunicación y aprendizaje electrónico: la interacción didáctica en los nuevos espacios virtuales de aprendizaje. Revista de Educación, 343, 381-429.

[5] NWREL, (2002). Aprendizaje por Proyectos. Extraído el 02 de Junio de 2009 desde [Eduteka](#)

[6] Moursund, D. (1999). Aprendizaje por Proyectos con las TIC. Extraído el 02 de Junio de 2009 desde [Eduteka](#)

CRÉDITO:

Documento elaborado por Eduteka. El contenido de este documento fue expuesto en la parte inicial de la [ponencia presentada por Juan Carlos López](#), editor de Eduteka, en la “[I Conferencia Internacional de educación en TIC](#)”, EducaenTIC, La Paz, Bolivia, Junio de 2009.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Agosto 01 de 2009.

Última modificación de este documento: Agosto 01 de 2009.