
Acerca de VISCA: El proyecto de pedagogía orientada a problemas (POPP) en comunidades virtuales

LONE DIRCKINCK-HOLMFELD
LAURA ZURITA.

91

Buenas tardes. Estamos encantados con esta reunión y con ser parte de esta actividad de ELAC. Agradezco a Celso Garrido y a la UAM por la invitación que nos hicieron a participar en este seminario tan interesante.

La ponencia que presentaremos versa sobre el proyecto Aprendizaje Virtual y Desarrollo Sostenible en América Central (VISCA por sus siglas en inglés). Iniciaremos con una introducción sobre un curso para el aprendizaje en entornos virtuales (LIVE por sus siglas en inglés), luego revisaremos algunos hallazgos derivados de la experiencia y compartiremos algunas reflexiones sobre los retos y las oportunidades. Finalmente expondremos algunas conclusiones preliminares.

1. Introducción a los LIVE

En el proyecto VISCA se han cambiado las metodologías de investigación y aprendizaje. Se experimenta con el uso de elementos de la pedagogía orientada a la solución de problemas que luego se usará en el proyecto ELAC.

Es complicado hacer y diseñar el aprendizaje en entornos virtuales. Las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs) se han empleado desde hace años. No obstante, todavía es un reto hacer que un entorno virtual de aprendizaje sea

productivo. En el proyecto ELAC se ha tratado de usar la experiencia para construir métodos eficaces. La idea es recoger las experiencias de los estudiantes en los distintos entornos de trabajo. La interacción constante entre entornos y estudiantes es la que proporcionará las experiencias que, sistematizadas, nos acercarán a las mejores metodologías. Estamos seguros de que esta estrategia dará un buen resultado.

Dentro de este proyecto hay distintas visiones de cómo se construye el aprendizaje. Sin embargo, hay un acuerdo básico en cuanto a que no se entrega, sino que se construye en un proceso de colaboración entre los participantes, esto es, entre los estudiantes y entre los estudiantes y los profesores. El aprendizaje que surge de la práctica, que se da de manera informal y no intencionada, también colabora en la construcción del aprendizaje.

La pedagogía orientada a la solución de problemas es otro concepto compartido. El diseño (POPP por sus siglas en inglés) del curso LIVE se inspiró en el plan de la maestría de las TIC's y aprendizaje (MIL, master in Information Technologies and Learning) ofrecida en la universidad de Aalborg. No se trató solamente de acumular muchos conceptos teóricos, sino de agregar la experiencia obtenida a través de los años.

Acerca de VISCA: El proyecto de pedagogía orientada a problemas (POPP) en comunidades virtuales

LONE DIRCKINCK-HOLMFELD
LAURA ZURITA.

92

El entorno virtual de aprendizaje se diseñó a partir de un modelo cuyos principios se adaptaron al proyecto VISCA. Es un modelo mixto que trabaja sobre entornos virtuales de aprendizaje y con reuniones presenciales. Esto quiere decir que los estudiantes trabajan juntos desde el principio y después, en el trabajo de curso, se les brinda apoyo de forma virtual.

Este ambiente se ha adaptado a marcos de aprendizaje donde se asigna un peso menor a la presencia física del estudiante. En estos cursos el entorno virtual de aprendizaje es un dispositivo tecnológico que permite a los estudiantes y profesores trabajar conjuntamente.

Para que este ambiente sea un éxito hay principios teóricos y prácticos que se deben integrar. Se trata de los principios de “pedagogía práctica”. También se introducen elementos de dramaturgia. Se trata de usar vías de comunicación que son muy útiles en el ambiente virtual, ya que al explicitar los papeles que cada cual desempeñará, cuál será la dinámica en el salón, la reflexión o emoción requeridas, se crea una conciencia social.

Es un modelo de aprendizaje complejo pero que puede aplicarse a muchas otras disciplinas obteniendo entornos de aprendizaje interesantes.

En el curso LIVE se ha utilizado la plataforma llamada Virtual- U. Se trata de una plataforma básica, por así decirlo: Se trata de una estructura de baja tecnología, con mucho texto. Se le utilizó para facilitar el acceso de Nicaragua y Costa Rica. Es importante que el sistema no consuma demasiado ancho de banda.

Para crear la conciencia social en las universidades se hace esto: en el curso LIVE tenemos 30 investigadores y profesores de América Central y Dinamarca, contamos con un lugar físico para el curso y un ambiente de aprendizaje virtual. No hay un criterio definitivo para la elección de plataformas, pero cualquiera que sea debe proporcionar distintos servicios y funcionalidades. Hay muchos sistemas que pueden asistirnos en la construcción de un curso similar a LIVE con el fin de disponer de la capacidad humana que es muy importante para este tipo de experimentos. Es un problema que no tiene que ver con la infraestructura simple disponible.

Se escogió la plataforma Virtual U porque es más fácil trabajar de acuerdo con la filosofía de aprendizaje colaborativo.

El curso LIVE estuvo formado por cinco módulos además de la Introducción a la universidad virtual y el soporte técnico. El primer módulo es muy simple. Ayuda a

Acerca de VISCA: El proyecto de pedagogía orientada a problemas (POPP) en comunidades virtuales

LONE DIRCKINCK-HOLMFELD
LAURA ZURITA.

93

que los estudiantes se familiaricen con el sistema. Consiste en un saludo y el inicio de comunicación entre los alumnos. En el segundo módulo se les pide a los alumnos artículos de contexto de Centroamérica sobre la actitud y el aprendizaje. En el tercer módulo los estudiantes deben compartir una reflexión acerca de su experiencia en la práctica del curso y el uso de la plataforma virtual para el aprendizaje. En el cuarto módulo se les solicita que hagan al menos tres contribuciones al debate: Los objetivos de este debate son exponer distintos principios de aprendizaje y obtener ideas sobre cómo adaptarlos al contexto centroamericano. Finalmente, en el quinto módulo tenemos lo que llamamos meta-comunicación. Consiste en que todos tengan comunicación dentro del ambiente de aprendizaje y expongan cómo han adaptado el aprendizaje en sus conceptos particulares.

El diseño que se usó en este curso puede ser empleado en cursos de todo tipo. Los estudiantes pueden usar foros de discusión, una plática (Chat) y un espacio personal de trabajo. Se inició con un taller físico en febrero y después en mayo los profesores tuvieron tiempo para participar en los proyectos. En el entorno virtual de aprendizaje los alumnos tienen todos los recursos, las conferencias, las tareas y los exámenes que tienen que realizar.

Los entornos virtuales de aprendizaje ideales son muy transparentes. Es necesario que la navegación sea muy fácil y que presenten un panorama general de todo el curso, toda la literatura y todas las actividades que se tienen que realizar. Un diseño con estas características de apertura y transparencia propicia que tanto el maestro como los estudiantes sigan el trabajo de los otros y de ellos mismos.

Hay otras dos observaciones particulares de esta experiencia que vale la pena hacer: en la UCA, la UNA y la UNAN, los proyectos piloto debían funcionar como una especie de grupos de proyecto, con el fin de preparar la reproducción del proyecto en cada institución. Por otro lado, el proceso debe seguirse al pie de la letra. Aún no se sabe cuánto tiempo trabajarán los profesores en cada módulo. El ambiente virtual es mucho más flexible porque puede prolongarse, al contrario que las clases en un salón.

Las contribuciones de los estudiantes en esta experiencia son relativamente pocas si se comparan con las danesas. Pero las cifras son bastante buenas en comparación con otros entornos de aprendizaje llamados “pueblos fantasma” porque no hay ninguna comunicación ni interacción.

Acerca de VISCA: El proyecto de pedagogía orientada a problemas (POPP) en comunidades virtuales

LONE DIRCKINCK-HOLMFELD
LAURA ZURITA.

94

2. Hallazgos preliminares¹: retos y oportunidades

Es complejo investigar el entorno virtual del aprendizaje porque en este enfoque del aprendizaje los investigadores tienen varios roles: administrador, diseñador, profesor e investigador. Se han usado métodos múltiples: entrevista, observación y participación.

Para los investigadores que llegan del exterior y que ven nuevos métodos, este es un proceso muy bueno porque les da la posibilidad de discutir todas sus experiencias. El uso de métodos múltiples es productivo en estos sistemas de aprendizaje virtual porque se tienen acceso a las discusiones en vivo y la oportunidad de interactuar.

Un total de 30 profesores participaron en el curso. De ellos 28 pasaron el primer módulo, 24 el segundo, 22 el tercero, 10 el cuarto y 12 el quinto. Debate y meta-reflexión fueron los módulos que registraron el éxito menor de los asistentes.

Esta experiencia puede ser interpretada de formas distintas. Sabemos que el aprendizaje con este método es complicado y debemos hacerle innovaciones para mejorar los resultados.

¹ Les llamo así porque a pesar de haber aplicado el proyecto hace ya año y medio, aun queda mucha información por analizar y conclusiones por validar.

Ha llamado particularmente la atención la meta-reflexión. Los profesores tienen dificultades en entender qué quiere decir la parte de “meta”. Sin embargo, creemos que cuando se trabaja con los capacitadores hay que utilizar foros de este tipo para estimular la reflexión de los estudiantes.

Otro aprendizaje que nos deja la experiencia es que hay que solucionar las barreras tecnológicas. La infraestructura algunas veces era inadecuada y había inseguridad acerca de la tecnología. En Nicaragua en especial el acceso a las computadoras y su costo eran un problema. La brecha digital sigue siendo un obstáculo. Con respecto a las barreras humanas e institucionales, hemos aprendido que toma tiempo que los profesores participen en un ambiente de aprendizaje de este tipo. En las instituciones suele haber una falta de reconocimiento de este tipo de trabajo porque se trata de un área relativamente nueva.

Es muy importante construir estructuras que apoyen a profesores que deseen capacitarse en esta área. Había gente que quería investigar y enseñar acerca del ambiente pero esta era la primera aproximación para los maestros a este tipo de pedagogía.

El lenguaje se constituyó en otro problema porque el medio de comunicación era

Acerca de VISCA: El proyecto de pedagogía orientada a problemas (POPP) en comunidades virtuales

LONE DIRCKINCK-HOLMFELD
LAURA ZURITA.

95

el inglés hablado y escrito, lo que era una barrera para muchos de los participantes.

También se aprendió que para participar en un ambiente de aprendizaje virtual mediado por tecnología se deben cambiar los medios de interacción social. Se trata de crear una nueva forma de comunicación;. Todos los profesores tenían que empezar a lidiar con esos problemas. La cultura de aprendizaje es una variable que no debe omitirse porque estos modelos causaron muchas preguntas culturales entre los estudiantes.

Se aprendió que se deben discutir la experiencia, la reflexión y la teoría de nuevos métodos tecnológicos que surgen de la participación de los maestros.

En términos de la socialización dentro de un ambiente de aprendizaje virtual se ha encontrado que pueden usarse nuevas herramientas de la tecnología de la información y comunicación. También surge una nueva relación e interacción entre profesores y estudiantes. Los métodos de control y las relaciones de poder se transforman cuando la interacción está mediada por esta tecnología.

Finalmente, estas experiencias son una fuente de incremento constante del conocimiento de los temas que atañen a las TIC's.

3. Conclusiones

- La pedagogía virtual y de competencia tecnológica busca mejorar las capacidades de los profesores. La capacitación del profesor puede ocurrir a través de la socialización y de una capacitación más detallada.
- Debe mejorarse la infraestructura tecnológica para mejorar la accesibilidad, conectividad, colaboración, espacio de comunicación y un crecimiento en herramientas de desarrollo.
- Se requieren diseñadores pedagógicos y técnicos que nos ayuden a construir un nuevo entorno virtual de aprendizaje. Ellos también deben conocer los contenidos que se manejarán.
- Estos entornos de aprendizaje tienen que adaptarse a condiciones específicas en las diferentes organizaciones.
- Es muy importante destacar que el manejo del lenguaje escrito en el ambiente de aprendizaje implica una dificultad, pero también ayuda al proceso de aprendizaje, porque el lenguaje escrito fomenta la reflexión del estudiante.
- El uso de multimedia es una nueva posibilidad porque una foto o una imagen dice más que mil palabras.

Acerca de VISCA: El proyecto de pedagogía orientada a problemas (POPP) en comunidades virtuales

LONE DIRCKINCK-HOLMFELD
LAURA ZURITA.

96

- Algunos programas de traducción pueden ser introducidos en cursos multilingües. No podemos decir que un programa de traducción va a hacer el trabajo del estudiante, pero puede ayudarles mucho cuando están manejando lenguas distintas.
- Son necesarios cambios institucionales, Se requiere tiempo, pero si se quieren implementar nuevas formas de aprendizaje, se van a tener que enfrentar las estructuras y las formas en que las instituciones organizan sus programas de aprendizaje.