

Moderación de ambientes interactivos de aprendizaje

Lic. Ana Emilia López Rayón Parra

Instituto Politécnico Nacional
Secretaría de Apoyo Académico
Dirección de Tecnología Educativa

Los grandes avances de la tecnología, y la incorporación de ésta en los procesos educativos, implica, necesariamente un cambio en el paradigma de la educación actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son una herramienta indispensable en estos tiempos para que el acto educativo se mejore, se potencialice y se desarrollen nuevos esquemas de trabajo.

No continuar haciendo del estudiante un elemento pasivo en el que quien juega el papel principal es el profesor como poseedor y transmisor del conocimiento y del poder, sino *centrar el proceso del aprendizaje en el alumno*, considerándolo como elemento principal, activo, y responsable de su propio proceso.

Esto conlleva a abrir los procesos educativos y procurar que la construcción de conocimientos por parte del alumno y el uso creativo de la información sean labores a las que dediquen sus mayores empeños quienes asumimos funciones de educador en los distintos escenarios del proceso. Es decir, ahora el trabajo del profesor no es la transmisión, sino la facilitación de los conocimientos, desde un esquema en el que sea, él quien cree todas las condiciones para que el aprendizaje se de.

Desde la perspectiva de la Educación en línea, a través de ambientes de aprendizaje interactivos, que es el tema que nos ocupa, el rol del profesor se enfatiza en la preparación del escenario propicio para el logro de los aprendizajes, en donde no se tiene control de los estudiantes y la relación se establece en el ciberespacio, de manera sincrónica y asincrónica, utilizando de manera inteligente y creativa los distintos medios y recursos de que dispone la red y generando las estrategias didácticas que guíen y sustenten los aprendizajes.

Para lograr este cambio en el paradigma educativo, para la educación en línea, se propone considerar dos elementos al planear y operar los cursos a través de la red.

- Actuar sobre objetos de conocimiento
- Generar interactividad

Actuar sobre objetos de conocimiento.

La mayoría de los currícula actuales, están integrados por grandes cantidades de contenidos que revisar, son enciclopedistas, se centran básicamente en un listado de temas y subtemas en torno a la disciplina (objeto de conocimiento), y poco énfasis hacen en él para qué y el cómo lograr los aprendizajes o apropiarse del objeto de estudio.

Para definir el objeto de conocimiento es necesario identificar:

- qué se va a aprender
- para qué se va a aprender y
- cómo se va a aprender

¿Qué se va a aprender? La respuesta, cuando hacemos diseño curricular y diseño de cursos, no es simplemente la lista de los temas de las asignaturas o de las materias, nos referimos a la constitución de la disciplina, a analizar los procesos de pensamiento que entran en juego, cuando lo que se requiere aprender es un concepto, un dato, un procedimiento o el desarrollo de una habilidad. Es tarea de los educadores redefinir lo esencial o sustantivo para aprender en un curso determinado.

¿Para qué se va a aprender? En este rediseño de la currícula un punto importante es analizar que se quiere lograr con un curso, definir el objetivo o producto de aprendizaje, es decir, que cambios en las conductas, en los actitudes o en los saberes se van a lograr después de la consecución de un aprendizaje determinado.

Y *¿Cómo se va a aprender?*, esta es la esencia en la planeación de los cursos, crear el ambiente para facilitar el aprendizaje, considerando la naturaleza de lo que se aprende, para ello se debe tomar en cuenta:

- a) Las características de los participantes a quien va dirigido el curso.
- b) El nivel de extensión y profundidad de los objetivos
- c) Los momentos del aprendizaje
- d) Los medios y recursos a utilizar
- e) Los productos de la evaluación, y
- f) La forma de comunicación entre los participantes (interacción)

En la educación en línea, bajo la metodología de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, lo que enseña la experiencia es que hay que disponer de buenos diseños curriculares y de materiales motivantes y de estrategias innovadoras, algo así como buenos planes de lecciones en cursos presenciales acompañados de los respectivos materiales.

En este contexto, hay que reconocer, que se aprende a partir de múltiples medios

- expositivos (libros, videos, conferencias, exposiciones)
- activos (simuladores, juegos, ejercitadores, micro mundos..)

- **interactivos** (a través de diálogos entre pares, entre alumnos y profesores o en comunidades de aprendices)

Citando a Collison, Elbaum y otros, (2001) encontramos algunas evidencia “En la exploración que hemos hecho de ambientes virtuales de aprendizaje se destaca cómo detrás de un buen diseño subyace una concepción educativa rica, que haga el mejor aprovechamiento posible de los recursos tecnológicos disponibles. La revisión de variedad de ambientes virtuales de aprendizaje sirve de base para que los aprendices identifiquen y valoren los distintos elementos que conlleva el diseño y la implementación de un curso en la red”.

Sin embargo, no todo lo que se pueda enseñar con apoyo de ambientes virtuales tiene sentido apoyarlo con este tipo de entornos de aprendizaje. Si bien Internet permite exponer conocimientos con textos, audio, o video, en muchas ocasiones no tiene sentido hacerlo, es preferible seleccionar o producir materiales impresos, sonoros o audiovisuales para entregar este tipo de conocimientos; todo depende de lo que se quiere lograr y cómo se ha planeado que se logre.

Interactividad

El otro elemento indispensable para lograr un cambio en el paradigma de la educación es la interacción, en los ambientes de aprendizaje virtual, la relación que se establece entre las figuras educativas es lo que conlleva al éxito o al fracaso de un curso.

La interacción entre personas que toman parte en un curso es crítica para crear comunidad en el mismo, para lograr que la motivación se mantenga, para ampliar los puntos de vista y para profundizar en el objeto de conocimiento.

En este sentido, aparece eminentemente la figura del profesor, como facilitador de la interacción moderando las aportaciones, las discusiones, abriendo espacios de socialización y sobre todo guiando al grupo a la construcción de su propio conocimiento.

Por ello a esta figura que facilita la interacción y promueve la discusión en el grupo se le ha asignado el nombre de **moderador**

La discusión en línea es en algunas maneras muy similar a las reuniones presenciales. No obstante, en otras formas, resulta sutil y profundamente diferente, más allá de las destrezas de enseñanza de salón de clase incorporadas a los foros en línea, se debe sostener el curso a través de la “presencia virtual” de los estudiantes, es decir, si no se fomenta la participación, el estudiante prácticamente no existe, así pues, estos escenarios y la planeación de los mismos, deben considerar las estrategias didácticas para fomentar la participación y una dinámica grupal.

La investigación muestra que el rol del moderador es crítico en la dinámica del grupo. A cada moderador, (uno por cada grupo de 20 participantes) compete facilitar el proceso haciendo intervenciones que se valen de distintas estrategias para canalizar y enriquecer el dialogo que se da en estos ambientes.

Para enriquecer el proceso los aportes a las discusiones deben ir más allá de “estoy de acuerdo” o “no me parece”. Se valora mucho más una contribución que construye sobre los aportes productivos de otros, que agrega valor a lo que se discute con sus frases, que ofrece analogías que ayudan a otros a expresar lo que piensan y a explorar nuevas áreas que simplemente reforzar o realimentar el trabajo de otros sin aportar sobre la propia experiencia.

La facilitación de grupos es una tarea difícil para profesores que están acostumbrados a ser el centro de la clase. Al llevar este modelo a la red muchos profesores crean la expectativa que todo estudiante en la aula virtual debe comunicarse primordialmente con el facilitador exitoso conduce a sus estudiantes hacia una estrategia de colaboración activa de construcción colectiva de conocimiento entre ellos.

El moderador efectivo se quita del medio de la discusión, y se vale de estrategias para estimular la colaboración real entre los estudiantes para guiar la conversación hacia aquello que es importante en el contenido. De acuerdo con Collison 2001, los líderes efectivos de comunidades en línea evitan interrumpir la colaboración de los participantes y promueven la construcción colaborativa de conocimiento interviniendo, cuando se necesita, para elevar el nivel de contenido de las discusiones o para que se profundice, así como para centrar el foco de la discusión.

Como un guía activo, el facilitador supervisa los procesos del diálogo que favorecen el aprendizaje, busca maneras de elevar el nivel de las discusiones del grupo hacia aprendizajes más focalizados o más profundos.

La clave de moderación está en participar desde el lado, en no secuestrar el diálogo, en focalizar la discusión cuando hace falta y en profundizar cuanto se requiera.

El aprendizaje a través de la colaboración requiere la creación de un clima de confianza para que los estudiantes participen, expresen sus ideas y hagan aportaciones. Esto puede suceder solamente cuando se logra que todos los participantes tengan un comportamiento amable y honesto que favorezca la crítica y el pensamiento abierto y el compromiso con el propio grupo con el que aprende.

En el proceso de la discusión nos encontramos con distintas formas de participación:

- las que ayudan a crear comunidad (diálogo social), cuya función principal es crear el clima para que los participantes aporten sintiéndose en confianza para ello.
- aquellas en que se aporta sobre el objeto de conocimiento (diálogo argumentativo) propiamente en donde se expresa lo aprendido sobre el objeto de conocimiento.
- aquella en que se construye aprendizaje de forma socializada (diálogo pragmático) es el tipo de participación que responde a algún hilo de discusión generado por el mismo grupo, retomando las ideas propias y de los otros para la construcción colectiva de los nuevos aprendizajes.

Cabe señalar que los distintos tipos de diálogo se manifiestan de manera distinta en cada grupo, en distintos momentos del proceso y de forma no lineal, por ello una de

las tareas del moderador es identificar el tipo de dialogo, analizarlo e impulsarlo (rescatando las ideas del grupo) hacia la construcción de los aprendizajes.

Algunas de las estrategias que deben ser usadas por el moderador son:

- Fomentar la interacción entre los miembros.
- Establecer una participación empática en el grupo.
- Afinar el foco y profundizar donde haga falta.
- Apuntalar preguntas hacia el objeto de conocimiento.
- Planear intervenciones que promuevan la reflexión.
- Establecer relaciones entre las aportaciones de los participantes y promover líneas de discusión
- “Ver” los tipos de diálogo que se dan en el grupo y orientar hacia lo argumentativo.
- Hacer cuestionamientos que lleven a resultados concretos.
- Aclarar, reformular, exceder y contrastar líneas importantes de cuestionamiento.
- Motivar de manera individual a cada participante.
- Incitar para que los participantes construyan sobre las aportaciones del grupo.

Tomando en cuenta estas estrategias y muchas otras que probablemente los docentes que entren a estas nuevas formas de trabajo, podremos lograr que la educación sea repensada para los ambientes virtuales y no solamente sea la “puesta en línea” de los cursos presenciales.

BIBLIOGRAFÍA:

- Gómez P. “Tecnología y Educación”. Información científica y tecnológica. CONACYT. vol. 15. no. 205. 1993.
- Litwin E. (comp.) Tecnología educativa. 1a. edición. Paidós. México. 1995.
- Riveiros M. “La informática como ayuda para crear nuevos ambientes de aprendizaje” Pensamiento Educativo. Vol 20, 1997
- Duart, J, Sangrá A. “Aprender en la virtualidad”, 1ª edición, Gedisa, España, 2000.
- Schank R., “Aprendizaje Virtual”, 1ª edición, McGraw-Hill, México, 1997.
- Collison G., y otros, “Aprendizaje en Ambientes Virtuales”,