ICONOS

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

ENCONTRANDO LO DISTANTE Y LO DISTITNTO

Importancia del aprendizaje colaborativo en la educación a partir del contexto de la cultura digital

PUBLICACIÓN

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN Y ESTUDIOS DE LA CULTURA

PRESENTA:

MARÍA DEL ROSARIO VÁZQUEZ MONTERO

ASESOR: ADRIANA BARRAGÁN NÁJERA

CIUDAD DE MÉXICO FEBRERO 2017

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SEGÚN ACUERDO NO. 2005627 DE FECHA 22 DE SEPTIEMBRE DE 2005. CLAVE 2004

ÍNDICE

RESUMEN.....2

INTRODUCCIÓN.....3

1. **EDUCACIÓN SUPERIOR EN MÉXICO**.....5

2. **CONTEXTUALIZACIÓN DE LA CULTURA DIGITAL**.....12

3. **PROPUESTAS QUE ABORDAN EL TRABAJO CON EL OTRO**.....25

4. **APRENDIZAJE COLABORATIVO**.....31

CONCLUSIONES.....41

FUENTES DE CONSULTA.....44

RESUMEN
PALABRAS CLAVES

La cultura digital ha formado parte importante en la transformación que ha experimentado en todo el mundo tanto la educación en general, como las escuelas en particular. Esta transformación empieza con la aparición de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y continúa con su implementación y utilización dentro de las aulas.

Con base en lo anterior, en el contexto actual, la educación tiene un rumbo distinto al que ha tenido con los modelos tradicionales. La importancia que las escuelas empiecen a incorporar estas tecnologías, radica en el aprovechamiento que se puede tener de estas experiencias para el aprendizaje.

Este aprendizaje no solo debe ser individual, debe permitir a los estudiantes identificar las aportaciones que otros pueden brindarle y la importancia del trabajo con los demás. Esto se ejemplifica de mejor manera, cuando los egresados del nivel superior se incorporan en el mercado laboral o profesional y deben trabajar de manera colaborativa con los otros. El reto es propiciar este tipo de trabajo y generar aprendizajes colaborativos.

Palabras clave: actores digitales, aprendizaje colaborativo, cultura digital, educación, educación superior.

INTRODUCCIÓN

Para justificar la importancia del tema que se aborda, se parte de la narración de una experiencia personal, ya que esto dio pie a generar algunas preguntas que finalmente con la investigación pueden ser inferidas.

Hace algunos años inicié mi proyecto de investigación, el cual sería generado en equipo. Cada uno de los integrantes trabajaría en determinados temas, que nos permitieran intercambiar información y cooperar los unos con los otros a partir de las investigaciones realizadas individualmente para resolver dudas, retroalimentar ideas, etcétera. Este proceso, al final, permitiría construir un proyecto de manera colaborativa. Sin embargo, esto no funcionó como se había pensado, debido a que algunos de los integrantes no avanzaban en la investigación correspondiente; las entregas planteadas no se llevaron a cabo por la mayoría, el intercambio de información no fue como se esperaba. Finalmente el equipo se desintegró y el proyecto tanto individual como grupal no se concluyó.

A partir de esta experiencia, me surgieron las siguientes interrogantes, las cuales me interesa responder a partir de la investigación realizada: ¿por qué no funcionó este trabajo en equipo?, ¿será que aún no estábamos preparados-formados para trabajar colaborativamente?

En el contexto actual, cabría hacer las mismas preguntas pero respecto al aprendizaje, ya que existen algunas propuestas educativas que han incluido en sus postulados el trabajar y aprender con y de los otros. La utilización o implementación de algunas tecnologías supone que se logrará este tipo de trabajo o aprendizaje por el hecho de utilizarlas, sin

contemplar que se necesita un cambio radical en la educación y en las aulas, porque los educandos cuentan con habilidades que no se contemplan, explotan, ni orientan para aprender.

Es necesario enfatizar que, las tecnologías de información y comunicación (TIC) no solo son medios de información, sino que en la actualidad son los principales escenarios en los que se promueve conocimiento y se propicia aprendizaje, esto se desarrolla fuera de las limitaciones convencionales del espacio y del tiempo. De ahí que, el proceso de enseñanza-aprendizaje, los recursos que se utilizan para ello y la concepción de estudiante y de docente, deben ser replanteados, así como los escenarios tradicionales de educación.

El título del presente artículo: **Encontrando lo distante y lo distinto**, parte que en esta cultura podemos tener opciones educativas diferentes, en donde las tecnologías son el punto de encuentro y convergencia de múltiples actores de cualquier parte del mundo, sin tener las limitaciones de tiempo y espacio; aquí es donde cobra relevancia el tema central de este artículo: el aprendizaje colaborativo.

El objetivo que se persigue es exponer el impacto e importancia que tiene trabajar colaborativamente en la educación en el contexto actual, se parte de identificar que existen características de los modelos educativos, de los educandos e incluso de los propios educadores, que pueden imposibilitar este tipo de trabajo.

Es preciso aclarar que la intención de este artículo no es profundizar en cada una de las propuestas o conceptos que se abordan, ya que se presentan como ejemplos para cumplir con el objetivo planteado.

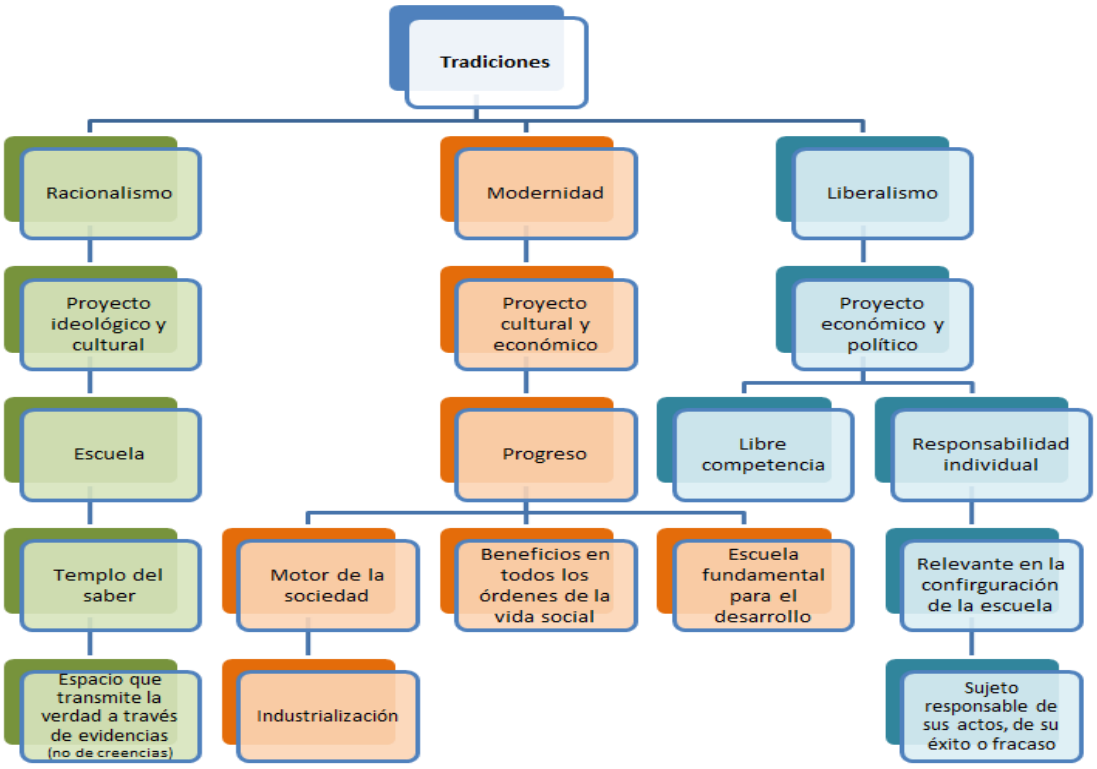
La estructura de este artículo se compone, en primer lugar de un panorama general de la educación superior en México, así como algunas características de los principales modelos educativos. En segundo lugar, se realiza una contextualización de la cultura digital y los cambios que se han generado a partir de ella en la educación. En tercer lugar se mencionan tres propuestas específicas, con la intención de ejemplificar cómo se aborda en cada una de ellas la temática del trabajo con el otro: la primera es la que hace Edgar Morin respecto a la educación del futuro, la segunda es la propuesta que hace la UNESCO, sobre estándares de competencias en tecnologías de información y comunicación que deben tener los docentes y por último, la propuesta sobre los pilares que deben sostener a la educación que fue presidida por Jacques Delors. Finalmente, se enuncian las características del aprendizaje colaborativo.

1. EDUCACIÓN SUPERIOR EN MÉXICO

La educación es un "… proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos…" (Ley General de Educación 1) y la formación del ser humano. Uno de los objetivos de la educación es que los estudiantes tengan una formación integral y por tanto, puedan desarrollar todas sus habilidades y todo su potencial. En ese sentido, no pueden hacerse lecturas de lo educativo sin contextualizar la sociedad en la que se gesta.

Como Ignacio Rivas lo señala, la política educativa actual a pesar de sus particularidades espaciales y temporales, está permeada de tres grandes tradiciones heredadas del siglo XVIII, que sustentan el paradigma

educativo sobre el cual se construyen la mayoría de las políticas educativas oficiales y estas son: racionalismo, modernidad y liberalismo. (Rivas 38)



Esquema 1. **Tradiciones que sustentan el paradigma educativo.**
Elaboración propia basada en Rivas 2004.

Con base en el esquema anterior, podemos identificar que, el racionalismo como proyecto ideológico y cultural sitúa a la escuela como el templo del saber que es un espacio que transmite la verdad a través de evidencias; la modernidad como proyecto cultural y económico, es entendida como la fe donde el progreso es el motor de la sociedad mediante el proceso de industrialización y por tanto la escuela juega un papel fundamental para el desarrollo; por su parte el liberalismo como proyecto económico y político privilegia la libre competencia y la responsabilidad individual, la cual era relevante en la configuración de la escuela, ya que hacía al sujeto

responsable de sus actos así como de su éxito o de su fracaso. Pero cabe preguntarnos ¿esta "fórmula" hacia el progreso y modernización se ha dado de esta manera? Y particularmente, ¿fue así que se dio este proceso de modernidad en América Latina?

Al respecto Adriana Puiggrós, nos habla de un desarrollo desigual y combinado como una categoría fundamental para hablar de la situación en nuestro continente. Sostiene que esta desigualdad, concretamente en lo educativo, podía explicarse a causa de la herencia de una educación moderna que se conformaba por dos vertientes: una destinada para la gran masa y otra para la élite intelectual dirigente. Así mismo, señala que este desarrollo desigual se intensificó en las últimas tres décadas a causa de la modernización neoliberal, cargando con problemas educativos no resueltos a los cuales se sumarían los efectos de esta modernización, en la que el Estado como proveedor del bienestar de los ciudadanos se ve debilitado, para dar paso a lo privado como principal medio de sustento de las necesidades básicas. (Puiggrós 55)

Era evidente, señala Pablo González Casanova, que la modernización en la educación no iba a ser de manera igualitaria y que al contrario de lo que se pensaba, generó más desigualdades de las ya existentes.

> ... el neoliberalismo globalizador derivó en un proyecto general en que no sólo busca privatizar los servicios y los materiales didácticos, sino determinar cuantitativa y cualitativamente las necesidades y objetivos del saber y el saber hacer. (González 25)

Así la modernización puede explicarse como relaciones de poder y saber, en las cuales existen actores que hegemonizan los diversos campos de acción y sus políticas.

Es preciso recordar que, en el siglo XX (siglo marcado por dos guerras mundiales y después por la caída del muro de Berlín), Estados Unidos se sitúa como una potencia hegemónica en todos los sentidos; particularmente, en lo que respecta a la educación, fungió como un actor potencia que realizó "sugerencias para mejorar" la calidad de las universidades públicas, así se implementó una política de dominación no solo bélica sino también educativa y cultural. Un ejemplo de ello fue el aumento del costo de los servicios escolares y la supresión de los aspectos humanísticos en la educación; esto como parte de un modelo pedagógico particular que respondiera a la situación de la sociedad moderna y global. (González 33-34) Y sobre todo, de las empresas; así es que se empieza a consolidar el modelo tecnocrático sustentado principalmente por la teoría del capital humano.

En México esta modernización neoliberal en la educación comenzó a implementarse desde mediados del siglo XX, fortaleciéndose durante la década de los 90 y en el periodo actual, en los que la modernización educativa ha sido el lema de su discurso, el cual ha estado abanderado por los valores de eficiencia, calidad, competitividad, productividad y el uso de la tecnología. Como hemos señalado, este discurso de modernidad o modernización existe desde mediados del siglo XX, sin embargo en nuestro país podemos ubicar ciertas particularidades y momentos de ruptura y cambio; a continuación se mencionan los principales:



Esquema 2. **Línea del tiempo sobre propuestas políticas en Educación Superior.**
Elaboración propia basada en González 2001 y Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, 2014.

La modernización educativa no implica solamente hablar del acceso a ciertas tecnologías como puede ser la computadora, el uso del Internet y el desarrollo de redes sociales virtuales, sino de todos los procesos que se generan a partir de ello; ya que esta revolución tecnológica ha dado lugar a muchas cosas nuevas como los son los lenguajes, las formas de comunicarse, los entornos de comunicación; lo cual requiere nuevas destrezas. Muchos autores han coincidido en caracterizar a la sociedad en la cual la tecnología juega un papel fundamental como una sociedad del conocimiento, sociedad de la comunicación, revolución informacional, informacionalismo o sociedad de la información.[1]

[1]Algunos de ellos la nombran de la siguiente manera: Druker, soci conocimiento; Vattimo, sociedad de la comunicación; Castells, revolución informacional; Niege, informacionalismos; sólo por mencionar algunos.

La sociedad de la información puede ser definida como la forma de entender los cambios sociales y económicos que conforman la sociedad digital o sociedad en red, cambios marcados por una revolución tecnológica, por procesos globalizadores y una organización de la sociedad en red que sea capaz de generar a partir de estas características, un nuevo conocimiento, una nueva cultura a saber, la cultura digital. Con base en lo antes dicho, es de suma importancia, diferenciar los cuatro grandes modelos educativos que han estado presentes en nuestras escuelas; en el siguiente esquema se realiza una comparación de las diferencias principales entre dichos modelos.

Modelo	Centro de la educación	Relación educador-educando	Principios básicos	Principales críticas
Tradicional	**EL EDUCADOR**	El educador tiene la mayor jerarquía, es quien toma las decisiones y el educando no tiene iniciativa, ni participación. Existe una relación vertical y un vínculo de total dependencia de conocimientos.	Refuerzo de la disciplina. Relación de poder en el aula. Transmisión de conocimientos.	Que solamente se promueva la repetición y la memorización. Que se examine y vigile que el educando esté a la par de los demás. Se cuestiona el papel principal que el educador tiene en el salón de clases.
Nuevo o activo	**LA INDIVIDUALIDAD DEL EDUCANDO**	El educando se vuelve el protagonista. Es prioritario que el educador desarrolle su personalidad, su afectividad y sus aptitudes.	Poner total atención al educando, a sus intereses y necesidades individuales. El concepto de **MOTIVACIÓN, c**obra una relevancia significativa**.**	Se trata de prescindir de los libros. Existe demasiada libertad para el educando. No existen prácticamente límites, ni restricciones. El aprendizaje se basa solamente en los intereses del educando y en la parte afectiva.
Tecnocrático	**LOS MEDIOS**	El educador se encarga de controlar estímulos, respuestas y reforzamientos. Se debe asegurar la aparición de conductas deseables y observables. El educando es activo, debe seguir instrucciones, competir con otros y consigo mismo.	Todo debe ser planeado. Debe existir control y estructura en el aula y en el proceso educativo. Eliminar la improvisación.	Que solamente lo observable sea válido. Que se genera competencia no sana. No existe posibilidad para el descubrimiento ni para la iniciativa personal.
Crítico	**LA REFLEXIÓN EDUCADOR-EDUCANDO**	Existe interacción y participación entre educadores y educandos para generar reflexión conjunta. Se abordan problemáticas relacionadas con la escuela, los métodos, las relaciones, etc.	Toma de conciencia. Aprendizajes significativos. Retroalimentación y autoevaluación.	Que se generan críticas hacia la propia institución educativa.

Esquema 3. **Comparativo de los principales modelos educativos.**
Elaboración propia basada en Pansza 1993.

Cabe mencionar que, los cambios entre estos modelos no han sido secuenciales ni consecutivos, incluso en la actualidad podemos observar

que todos tienen vigencia en algunos espacios educativos. Pero lo que interesa resaltar a partir de su explicación, es la importancia que se le da en cada uno de ellos a diversos aspectos o actores; ya que esto nos permite identificar que en ninguno se aborda la importancia de **trabajar en equipo o con los demás.**

La Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), dice que: "La sociedad global del conocimiento que hoy vivimos obliga a que todos los países hagan mayores esfuerzos por contar con una educación superior competitiva internacionalmente y muy comprometidas con las grandes causas de cada nación." (Fernández 1) Este reto que enfrenta la educación superior mexicana podrá llevarse a cabo, siempre y cuando se promueva y fortalezca el trabajar en equipo o con los demás, ya que si los estudiantes no empiezan por comprometerse con sus iguales, difícilmente podrán hacerlo a nivel nacional.

La ANUIES plantea algunos ejes estratégicos para cumplir con ese gran reto, los cuales son: la cobertura, el apoyo a los estudiantes, la carrera académica, la evaluación de la calidad, la vinculación, la construcción de un nuevo modelo de financiamiento y la transparencia. Es importante resaltar que en lo referente al apoyo a estudiantes, se plantea como una acción fundamental, brindar a los estudiantes de educación superior un acompañamiento que sea de manera integral en su formación; esto refleja sin duda alguna, el tema de **trabajar con y para el otro**, con un afán de mejora en el desempeño académico de los estudiantes pero también de su inserción exitosa en el ámbito laboral.

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA CULTURA DIGITAL

Es innegable los retos que enfrenta la educación en el siglo XXI con la demanda creciente de la sociedad para acceder a la información y transformarla en conocimiento, ya que las tecnologías poco a poco se han posicionado como uno de los medios significativos para el aprendizaje, como innovación escolar, para comunicación e interacción social, y es éste último el que ha crecido paulatinamente. Por ejemplo, en la Reunión de la XVII Conferencia Iberoamericana de Educación celebrada en Valparaíso en 2007, se recupera la declaración en la que se hace referencia que las TIC deben penetrar en los centro educativos y se dice en el acuerdo décimo lo siguiente: "Promover en nuestros sistemas educativos el acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación (TIC), que permitan elevar el nivel de la calidad de la educación para todos y el diálogo de saberes." (XVII Conferencia Iberoamericanas de Educación 16)

En el documento sobre *Estándares de competencia en TIC para docentes*, la UNESCO sostiene que existen tres enfoques que vinculan las políticas al desarrollo económico:

- Enfoque de nociones básicas de TIC.
- Enfoque de profundización del conocimiento.
- Enfoque de generación de conocimiento. (UNESCO 2008 6)



Esquema 4. **Enfoques de la UNESCO.**
Tomado de *Estándares en competencias en TICS para docentes* UNESCO 2008.

Lo anterior da pie a mencionar que existen diferentes concepciones sobre lo que es una TIC, sin embargo no es la intención del presente trabajo profundizar en ello, por lo que se partirá de las siguientes definiciones:

> … las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microeléctrica y las telecomunicaciones; pero giran no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. (Belloch 1)

Para la UNESCO:

> … el conjunto de disciplinas científicas, tecnológicas, de ingeniería y de técnicas de gestión utilizadas en el manejo y procesamiento de la información, sus aplicaciones; las computadoras y su interacción con hombres y máquinas; y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultural. (Mura 86)

Bajo esta perspectiva las TIC generan una profunda trasformación en nuestra sociedad con la particularidad que posibilitan la emergencia de un nuevo espacio social: el mundo digital, el que tiene como herramienta principal el uso de la computadora e Internet como elementos que han hecho que las primeras sean más que instrumentos de presentación y tratamiento de la información a herramientas de comunicación e interacción social; también han posibilitado nuevas formas de percibir e interpretar la realidad, de acceder y procesar la información, de vivir y tener acceso a la educación, etcétera.

Es importante hacer mención que, ante este panorama diversos organismos internacionales y algunos países consideran que las TIC son la panacea que resolverá todos los problemas educativos, por ejemplo la UNESCO apuesta a que estas:

> … pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. (UNESCO 2014 1)

En el caso particular de nuestro país esto se ve planteado en el Programa Nacional de Desarrollo 2013-2018 (PND), en su apartado de "Diagnóstico general" donde se indica que México enfrenta barreras que limitan su desarrollo con respecto al capital humano (PND 16) y particularmente en el eje "México con educación de calidad" considera que:

> La falta de educación es una barrera para el desarrollo productivo del país ya que limita la capacidad de la población para comunicarse de una manera eficiente, trabajar en equipo, resolver problemas, usar efectivamente las tecnologías de la información para adoptar procesos y tecnologías superiores, así como para comprender el entorno en el que vivimos y poder innovar. (PND 22)

Así mismo, considera la necesidad de generar los elementos que permitan garantizar un desarrollo integral de todos los mexicanos y con ello contar con capital humano preparado, que sea fuerte en innovación y permita en los estudiantes el desarrollo de su mayor potencial. De manera más específica se señala en el Programa Sectorial de Educación 2013-2018 (PSE):

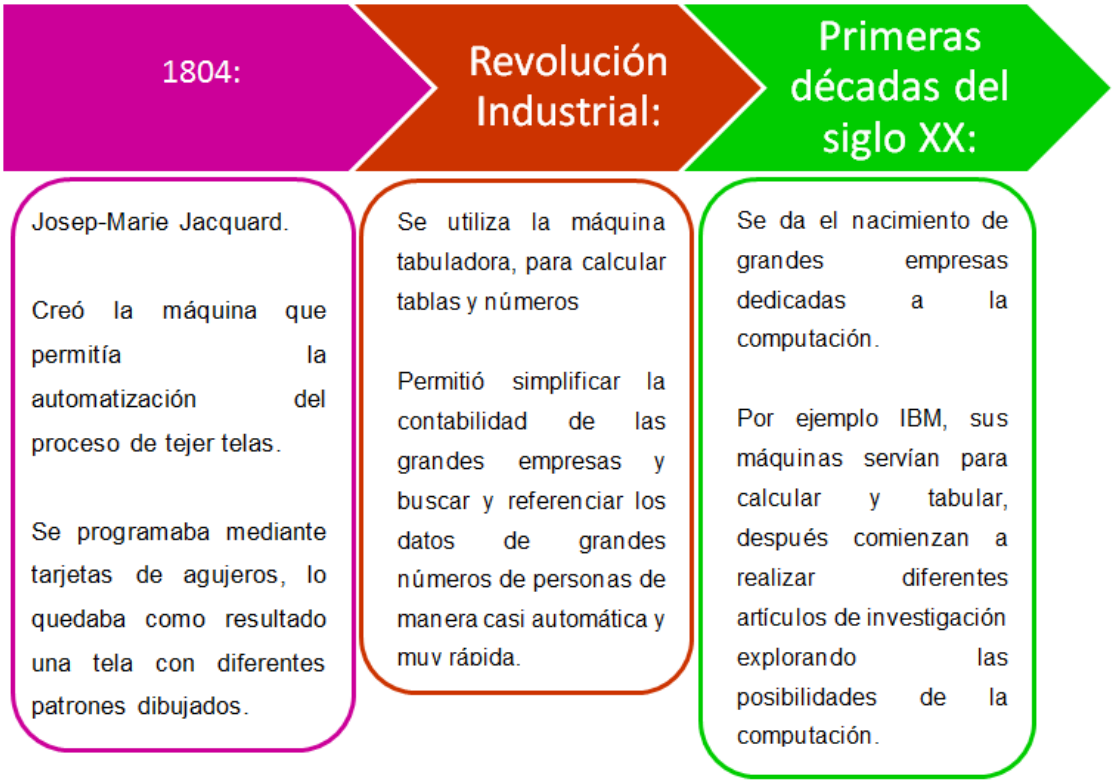
> Una educación de calidad mejorará la capacidad de la población para comunicarse, trabajar en grupos, resolver problemas, usar efectivamente las tecnologías de la información, así como para una mejor comprensión del entorno en el que vivimos y la innovación. (PSE 23)

Se puede observar la apuesta por las TIC ya que permiten el desarrollo de la calidad en la educación, se puede vislumbrar también cómo estas tecnologías incursionan poco a poco dentro del contexto educativo; esto implica abrir debates y nuevos paradigmas sobre todo en lo que respecta a la reorientación de los modelos educativos, modalidades de enseñanza, las interrelaciones entre los sujetos de la educación, las concepciones de aprendizaje, marcadas por nuevas corrientes psicológicas que den cuenta de la adquisición de conocimientos en los entornos mediáticos a saber, las constructivistas (que ya tienen tiempo instaladas) y la conectivista, que tiene como principal autor a Siemens.

Es a través de la exposición constante que han tenido las TIC que han transformado las formas de procesar la información, lo que ha dado paso a pensar en lo que hoy se conoce como cultura digital. Para poder hablar de la cultura digital es necesario ubicar el inicio de ésta y algunos momentos clave; autores como Fidler[2] y Negroponte[3], consideran que es a partir de la invención y utilización de la primera computadora que se da pauta a que esta cultura se desarrolle, pero el proceso que hoy conocemos ha pasado por diferentes momentos los cuales mencionamos brevemente a continuación.

[2]Sostiene que: "Los nuevos medios aparecen gradualmente por la metamorfosis de los medios antiguos. Cuando emergen nuevas formas de medios de comunicación, las formas antiguas generalmente no mueren, sino que continúan evolucionando y adaptándose." (Fidler 57)

[3]Por su parte dice que: "… la era de la postinformación superará las restricciones que impone la ubicación geográfica. La vida digital traerá consigo una dependencia cada vez menor con respecto a estar en un lugar específico, e incluso <<el cambio>> de lugar empezará a ser posible." (Negroponte 197-198)

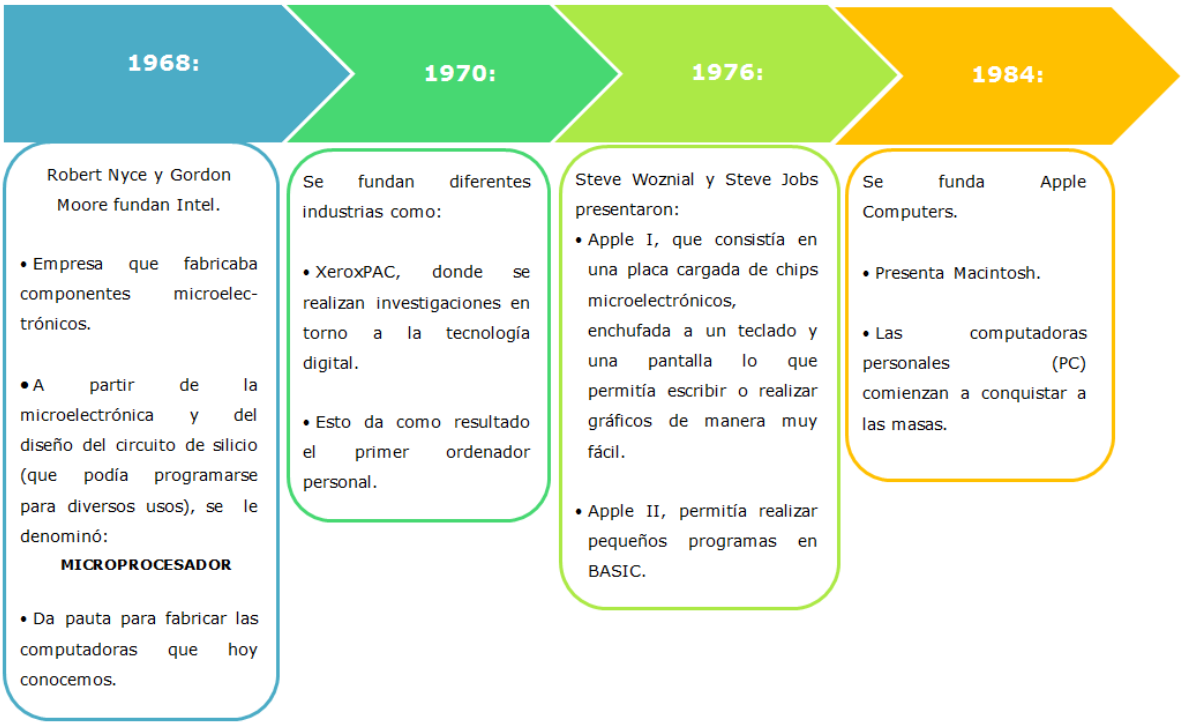


Esquema 5. **Línea del tiempo sobre la evolución de la computadora.**
Elaboración propia basada en Pérez 2006.

Los anteriores son sucesos que permiten observar cómo el nacimiento de las computadoras ha reflejado y reforzado grandes cambios de las épocas; pero no es hasta 1970 con el desarrollo de la computadora personal que se comienza un cambio vertiginoso a nivel tecnológico y cultural, ya que hasta ese momento la tecnología digital estaba centrada en el uso empresarial y militar, por tanto, no era el consumidor personal, pero se vislumbraba un cambio de paradigma situado en dos ciudades de los Estados Unidos: San Francisco y Silicon Valley.

En San Francisco, se pugnaba por la realización personal de los sujetos como camino a una sociedad alternativa, por tanto, el individuo debía ser capaz de construirse las máquinas necesarias para sobrevivir fuera de las

grandes corporaciones asociadas al capitalismo imperante y sus consecuencias negativas como las guerras, las concentraciones de poder o la degradación del medio ambiente. "Whole Earth Project" es uno de los movimientos emblemáticos de la época, durante éste se elaboraron una serie de catálogos con consejos de cómo llevar una vida independiente y autosuficiente, es con ello que se hace popular el movimiento y llega a Stanford, donde se gestan nuevos proyectos que recuperan los planteamientos que tenían empresas relacionadas con la microelectrónica y como el principal componente de esta es el silicio.



Esquema 6. **Continuación de la línea del tiempo sobre la evolución de la computadora.** Elaboración propia basada en Pérez 2006.

Este recorrido histórico da pauta a pensar y poner en el debate, que la cultura digital nos permite observar cómo la sociedad y tecnología avanzan apoyándose y reflejándose una en la otra, por tanto, las interacciones

entre la computadora y los sujetos y la utilización de las tecnologías de la información es crucial para el inicio de dicha cultura.

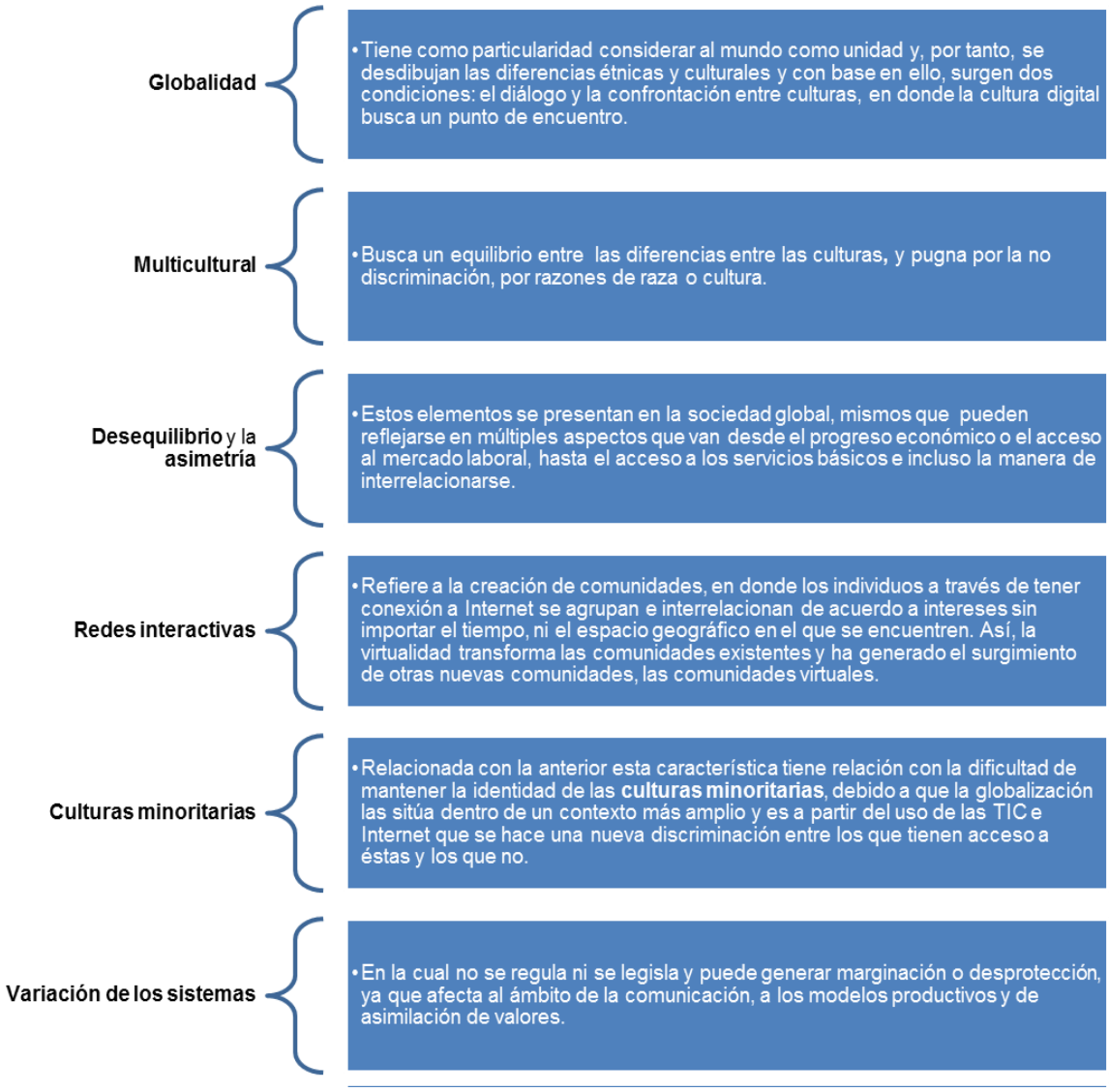
Con base en lo anterior, podemos decir sin duda que la cultura digital o también llamada cibercultura por Galindo (2006), es una noción compleja, porque no sólo se remite a transmitir o adquirir información, sino que refiere a un proceso de comunicación en el cual entendemos la cultura como: "… un modelo integrado de conocimiento, creencia y comportamiento humano que depende de la capacidad del ser humano para que el conocimiento sea aprendido y transmitido a las generaciones posteriores [o como un] conjunto de creencias, normas sociales y rasgos materiales tradicionales de un grupo racial, religioso o social." (Foresta 10)

La diferencia entre las dos definiciones es que la primera se ocupa del conocimiento y cómo se transmite, mientras que la segunda se refiere a los valores y las normas.

Si recuperamos los conceptos anteriores y el uso de la tecnología, podemos hablar de la cultura digital como el contexto cultural en el que se da una creciente importancia en el uso de las nuevas tecnologías. Los lenguajes oral y escrito son los marcadores importantes de la cultura, con la diferencia que en la digital se integran a las máquinas, de manera particular, las máquinas digitales, y son precisamente éstas las que configuran el marco de producción, de interacción y de interpretación del lenguaje y, por ello, se dice que es sólo a partir de la actuación entre los participantes en la cultura digital, que esta existe. (Gil 10).

Muchos son los autores que han escrito sobre las características de esta nueva cultura, pero es de nuestro interés retomar las desarrolladas por

Antoni Garrell (2006). A continuación se presenta una tabla donde se presentan dichas características.



Esquema 7. **Características de la cultura digital.**
Elaboración propia basada en Garrell 2007 7-11.

Por último, cabe mencionar que la digitalización de la información y la pérdida de los límites (en los ámbitos físicos, personal, profesional y de relaciones) son parte de esta cultura, así como la generación de nuevos

actores. Respecto al tema de los nuevos actores, retomamos la clasificación propuesta por Marc Prensky, quien identifica a los nativos y a los migrantes o inmigrantes digitales.

Características /sujetos	Nativos	Inmigrantes
Epoca	• Década de los 90 • Generación que ha crecido anegada en las TIC, menores de 30 años	• Década de los 80 • Generación que ha crecido en el proceso de migración digital, de entre 35 y 55 años
Uso de	• Computadoras, video juegos, música digital, videos, teléfonos celulares, Internet, e-mail, mensajería instantánea, reproductores de audio y video digitales; información multimedia de imágenes, extraen datos simultáneamente de múltiples fuentes	• Algunas herramientas digitales • El idioma tecnológico • Juegos electrónicos lineales en funcionamiento y objetivos • Cultura impresa
Habilidades	• Manejo de los medios digitales • Socializan a través de la red (aprenden de y en ésta) • Su concepción del mundo es diferente, lo observan como un escenario idóneo para poder jugar • Poseen una identidad digital • Su comunicación es permanente, por lo que esperan respuestas instantáneas y, por tanto, crean sus contenidos • Su navegación en internet es muy fluido • Crean videos y presentaciones multimedia, música, blogs, etc. • Son multitarea, es decir, pueden hacer varias cosas al mismo tiempo • Utilizan el acceso hipertextual • Funcionan mejor trabajando en red • Destaca la inmediatez en sus acciones	• Se han tenido que adaptar a la sociedad tecnificada • De guardar en secreto la información (consideran que el conocimiento es poder) • De reflexión (por lo que los hace ser más lentos tanto en la resolución de problemas como en sus decisiones)
Insuficiencias o problemas	• Por su capacidad multitarea y al extraer datos simultáneos de múltiples fuentes se provoca una baja en la productividad • Baja concentración en tareas determinadas • Periodos de atención cortos • Tratamiento de información superficial	• Siguen adaptándose a la sociedad tecnificada • Manejo de sólo algunas herramientas digitales • Sus habilidades son rebasadas por la gran cantidad de herramientas que se continúan desarrollando

Esquema 8. **Características de los nativos y de los migrantes o inmigrantes digitales.** Elaboración propia basada en Prensky 2008.

A partir de una reflexión personal, se propone un sector que no forma parte de la clasificación anterior pero que está estrechamente relacionado con los sujetos mencionados: **es el sector excluido.** Se presentan a

continuación las características generales de los dos grupos de sujetos que constituyen dicho sector:

	Por factores externos	Por factores internos
Características del sector excluido	• Son quienes por cuestiones sociales, culturales, económicas, no tienen contacto ni acceso alguno a dichas TIC. • Se encuentran marginados por factores externos a ellos del entorno digital actual.	• Son quienes se excluyen por decisión propia. • A pesar de contar con las posibilidades, recursos y herramientas para integrarse a este entorno y poder utilizar las TIC, no lo hace.

Esquema 9. **Características del sector excluido.**
Elaboración y propuesta propia.

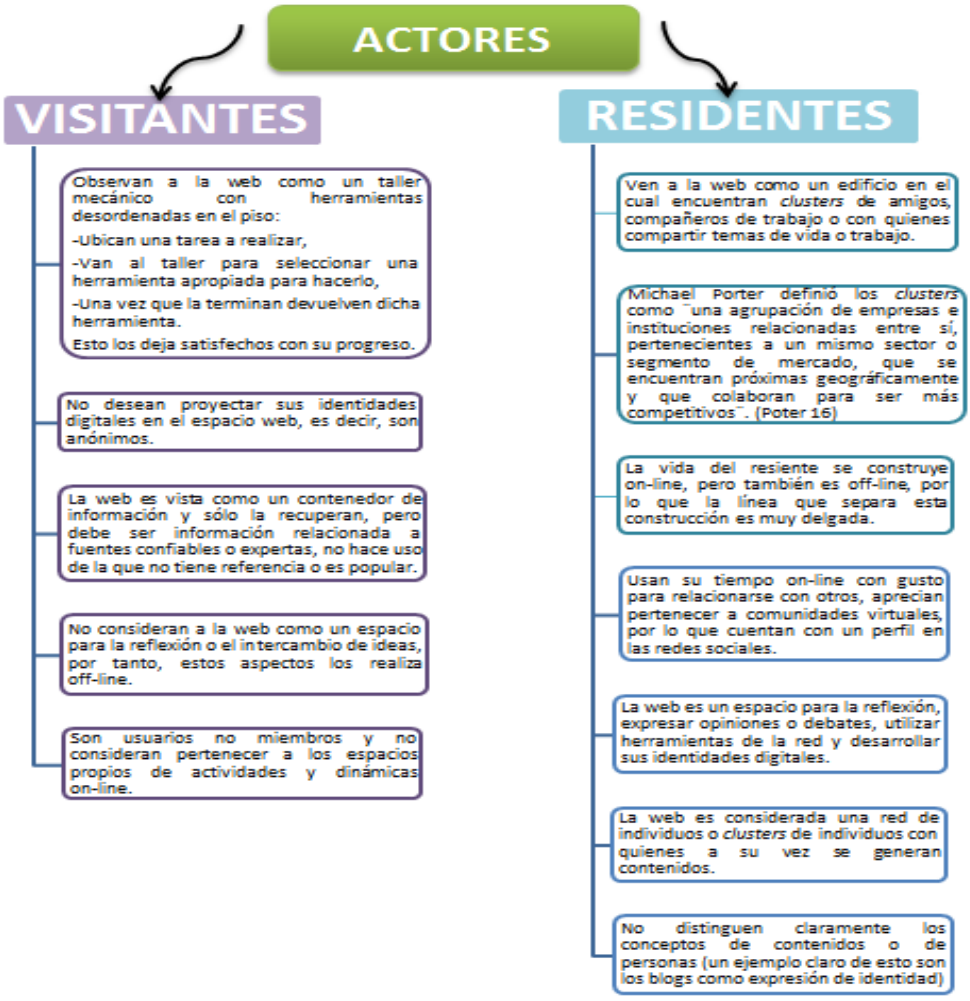
Sin duda, estos planteamientos de Prensky han generado la idealización de la revolución educativa en la que se coloca al docente en lugar difícil, ya que implica la necesidad de readaptación de su labor a las características de los nativos, de los inmigrantes digitales y del sector excluido.

Lo anterior nos hace pensar en la pertinencia de seguir hablando de estas dos categorías de los sujetos de la cultura digital, ya que este planteamiento gira en torno a que las competencias computacionales se adquieren o se desarrollan de acuerdo a la edad de los individuos, lo que se debe pensar es que esta clasificación o la que se proponga con relación a dichas personas de la era digital, implica considerar la proporción cognitiva que hagan de la tecnología. Por ello, se abren nuevas líneas de análisis y se incluyen los llamados visitantes y residentes digitales.

La base para el planteamiento alternativo a los nativos y los inmigrantes a saber, los visitantes y residente digitales, se ubica en proponer una nueva metáfora relacionada con la incorporación de las redes sociales, que están

cambiado de manera vertiginosa el terreno de la tecnología educativa y las interacciones entre los sujetos.

En esta metáfora la diferencia radica en el sujeto que recopila la información y el habitante de las redes sociales, quien construye una identidad digital, el espacio es un elemento clave que facilita la construcción de estas redes; espacio no geográfico, lo que transforma las redes y la naturaleza de las relaciones, la ciudadanía digital y el aprendizaje. A continuación, algunas de sus características:



Esquema 10. **Características de los visitantes y residentes digitales.**
Elaboración propia basada en Villegas 2012.

Este nuevo planteamiento en torno a los sujetos de la cultura digital se basa en la metáfora del espacio que permite un marco de trabajo y donde aparece un elemento que no está presente en los postulados de Prensky: **la motivación** de uso del sujeto digital, misma que trasciende a la edad o al manejo de la tecnología, pero ante este panorama existen los individuos más representativos, la mayoría de los usuarios de la Web, en donde a veces actúan como visitantes y otras más como residentes, es decir, su actividad no se fija con y en la Web, sino que es un continuo más que algo inamovible.

Para concluir con esta idea, se retoman los dos planteamientos acerca de los nuevos sujetos de la era digital, lo cual hace necesario re-pensar las concepciones de aprendizaje y por tanto, las mejores estrategias que se pueden aplicar para plantearlo, por ejemplo:

- considerarlo como un proceso activo, donde el estudiante es clave;
- los estudiantes no sólo deben adquirir y reproducir conocimiento, sino también producirlos y transformar su estructura cognitiva a través de la interacción con los otros (la comunidad escolar);
- el aprendizaje como un proceso social y no individual.

Debido a lo anterior, un elemento que será eje importante en esta nueva significación es el uso del trabajo colaborativo, que propicie aprendizajes de este tipo para los nuevos entornos de formación (entornos mediados). De la misma manera, se deberá considerar al aprendizaje como integrado, contextualizado y situado.

3. PROPUESTAS QUE ABORDAN EL TRABAJO CON EL OTRO

En este apartado retomaremos lo que postulan principalmente tres documentos: *Los siete saberes para la educación del futuro* de Edgar Morin, los tres enfoques que la UNESCO propone en el documento *Estándares de competencias en TIC para docentes*; así como, en algunos argumentos que se sostienen en el documento *La educación encierra un tesoro* que constituye un informe a la UNESCO realizado por la Comisión internacional sobre educación para el siglo XXI presidida por Jacques Delors. Cabe decir que no se trata aquí de transcribir estos documentos, sino de resaltar los planteamientos que nos permitan entender la importancia del trabajo con el otro.

Las particularidades de la cultura digital, su determinación en la conformación de nuevos sujetos como los que describimos en el apartado anterior, nos obliga a dar cuenta de los cambios que en la educación existen. Las posibilidades en educación se amplían si somos capaces de ser críticos respecto a pensar esta nueva cultura y estas tecnologías de la información, como herramientas que potencializan los procesos educativos.

En la actualidad no basta hablar sobre el derecho al acceso a la educación, sino que es necesario hablar de un derecho al aprendizaje como lo señala Rosa María Torres:

> … en el sentido de que el derecho a la educación va mucho más allá de la matrícula de la educación escolar, de completar o aprobar un determinado nivel y de obtener un certificado. El objetivo de la educación –y por tanto el

> derecho a la educación– es aprender, aprender a aprender y aprender a poner en práctica, conocimientos, habilidades, valores y actitudes útiles para la vida y para continuar aprendiendo. (Torres 12)

La propuesta de la modernización educativa tiene sus referentes en algunos documentos que se consideran base, por marcar las pautas para el mundo relativo en torno al campo educativo. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) funge como uno de los actores políticos principales para generar estas recomendaciones. En conjunto con la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y el Banco Mundial (BM), han sido actores rectores de las políticas, entre ellas la educativa.

El documento "Estándares de competencia en TICS para docentes" nos marca, como ya mencionamos, algunos enfoques que en la sociedad de conocimiento tienen que ser planteados. Respecto a lo que es alfabetización digital, Lévy señala que: "… la web del futuro expresará la inteligencia colectiva de una humanidad mundializada e interconectada a través del ciberespacio." (Lévy 102)

En estos estándares se abordan tres enfoques referentes a la alfabetización digital. El primer enfoque tiene que ver con la **adquisición de nociones básicas de TIC**, el cual, como su denominación lo indica pretende que tanto estudiantes, ciudadanos y trabajadores se preparen y conozcan nociones básicas para la utilización de distintas tecnologías y herramientas digitales, es decir, que se alfabeticen.

El segundo enfoque, se refiere a la **profundización del conocimiento,** el cual tiene por objetivo aumentar la capacidad de educandos, ciudadanos y fuerza laboral para la resolución de problemas complejos, que se presenten en su cotidianeidad. Dentro del aula, este enfoque tiene que ver con el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en problemas, y en proyectos, en donde el docente sólo estructura las tareas y guía a los estudiantes. Este enfoque nos interesa de sobremanera, ya que marca la pauta para hablar de un aprendizaje que contrarreste el aprendizaje tradicional, marcado por una fuerte individualidad y verticalidad, como ya lo mencionamos en los primeros momentos de este documento.

El tercero, la **generación de conocimiento**, busca mediante la formación de estudiantes, ciudadanos y trabajadores la creación de conocimiento. En el aula se trata que los estudiantes generen productos de conocimiento, a través de los aprendizajes que ellos poseen y de los que tienen los demás.

Estos tres enfoques nos permiten identificar que la educación tiene retos, a decir del filósofo y sociólogo Edgar Morin estos retos se traducen en la procuración de siete saberes:

1) **Se cure la ceguera del conocimiento**.
2) **Se garantice el conocimiento pertinente**.
3) **Se enseñe la condición humana**.
4) **Se enseñe la identidad terrenal**.
5) **Se enfrente las incertidumbres**.
6) **Se enseñe la comprensión**.
7) **Ética del género humano**.

Respecto a los saberes anteriores, nos interesa detenernos en explicar tres de ellos para relacionarlos con lo colaborativo.

El saber que se refiere a **enseñar la condición humana**, es importante rescatarlo ya que propone partir de un ser integral, pero a la vez complejo que se forma en aspectos que van desde lo biológico, lo social, hasta lo físico y cultural. Es muy claro, que al hacer mención de lo social y cultural, se encuentra implícita la relación que se debe establecer con los otros.

En el saber sobre **enseñar la identidad terrenal,** se busca la identificación de problemas comunes en distintas partes del planeta, aunque con ciertas condiciones diferentes. Esto nos lleva a pensar en las condiciones de similitud, que se pueden tener con personas totalmente distintas y distantes a nosotros; lo cual también implica el entendimiento, e incluso la colaboración con los otros individuos.

Por último, el saber que menciona **enseñar la comprensión,** refiere a la importancia de estar preparado para entender al otro y que el otro tenga la capacidad de entender sin importar condición, edad, etcétera.

Nos parece que estos tres saberes son cruciales para entender y sustentar la importancia de lo colaborativo.

Finalmente, nos parece importante retomar del documento *La educación encierra un tesoro* el capítulo cuatro que habla sobre los cuatro pilares de la educación:

El primer pilar, **aprender a conocer,** tiene que ver con adquirir instrumentos de la comprensión, es decir, "… aprender a aprender,

ejercitar la atención, la memoria y el pensamiento.” (Delors 93) Poder comprender todo aquello que se nos enseña, para poder traducirlo en ciertas habilidades para razonar, para comunicarnos, para ejercer una profesión, etcétera.

El segundo pilar es **aprender a hacer**, el cual implica poder influir sobre el entorno. Va más allá de la idea de poner en práctica la teoría aprendida en la escuela o poner en práctica dichos conocimientos, de acuerdo con el mercado laboral.

El tercero, **aprender a vivir juntos,** incita a reconocerse como miembro de una sociedad, que le permita participar y cooperar con los demás de manera armónica en diversas actividades, respetar los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

El cuarto y último, **aprender a ser,** donde se busca se desarrolle una personalidad propia y el desarrollo de la autonomía.

Estos saberes están ligados con una serie de competencias, que todos los implicados en el proceso educativo tienen que desarrollar en este nuevo contexto de la sociedad de la información o también llamada sociedad del conocimiento[4]. Respecto a este último, la UNESCO maneja el término en plural y sostiene que “… son sociedades en redes que propician necesariamente una mejor toma de conciencia de los problemas mundiales.” (UNESCO 2005 20)

[4] “La noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas.” (UNESCO 2005 17)

SABER SER	SABER	SABER HACER	SABER CONVIVIR
Conocimiento de uno mismo.	Informarse: leer (textos escritos, imágenes, audio-visuales...) y buscar información en diferentes soportes y medios.	Uso eficiente de las TIC, los idiomas y las matemáticas, el tiempo y los recursos en general.	Expresarse: hablar, escribir, dibujar... usando medios convencionales y TIC, lenguaje gestual, etc.
Autoestima.	Interpretar y valorar la información con un pensamiento abierto y crítico.	Iniciativa.	Respeto por las personas, la diversidad de culturas, las opiniones...
Responsabilidad.	Convertir la información en conocimiento de manera que permita formular preguntas y elaborar respuestas ante los problemas del contexto y del mundo que nos rodea.	Resolver problemas: planificación, organización, aplicación de conocimientos, evaluación de resultados.	Comunicarse: escuchar, comprender, afirmarse, negociar (uso de la razón como instrumento esencial en la relación entre las personas), intercambiar, tener empatía...
Control emotivo.	Conocer la cultura de la sociedad de la información y de la sociedad del espectáculo.	Motivación.	Sociabilidad.
	Autoaprendizaje.	Creatividad.	Solidaridad.

Esquema 11. **Capacidades básicas que exige la Sociedad de la Información.**
Tomado de La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión de educación para el siglo XXI Delors 1996.

En las ideas que destacamos de los documentos anteriores, podemos observar que se hace énfasis en: aprender a vivir juntos, a resolver problemas en conjunto, a estar preparados para entender al otro, a comunicarse con el otro, escuchar y comprender. A partir de esto debemos preguntarnos lo siguiente: ¿qué propuesta educativa es necesaria para poder lograr esto?, ¿cómo lograr que estas ideas salgan de ser sólo buenos deseos y se hagan realidad? Sin duda, es necesario hablar de propuestas educativas que respondan a nuestro contexto actual y dejen de ser modelos individualistas, como lo fue un primer momento del neoliberalismo o una segunda ola del neoliberalismo, que nos obliga a

hablar de la comunidad y de lo individual como una cuestión de contrarios; es por ello que la propuesta educativa debe apostar y considerar que estos dos elementos se entrecruzan todo el tiempo en nuestra sociedad actual.

4. APRENDIZAJE COLABORATIVO

El trabajo con el otro, es una preocupación y propuesta que ha estado presente en muchos documentos (como los mencionados en el apartado anterior), es por ello que nos interesa hablar de lo colaborativo en la educación, ya que esta propuesta apuesta por el trabajo y el aprendizaje con los demás; pero ¿a qué se refiere esa propuesta?

Algo que es certero para nosotros, a partir de lo mencionado hasta el momento, es que en la actualidad la educación requiere del trabajo en conjunto y que las propuestas educativas que surjan para ello, fuera del cómo sean nombradas, tienen en común algunos elementos:

a) **Deben hacer frente a un trabajo individualista que había sido potencializado en las pedagogías tradicionalistas.** En estas pedagogías se busca proporcionar solamente un crecimiento del individuo, la crítica hacia esto es que el alumno puede crear una tendencia al aislamiento, lo cual le puede causar daños irreparables en su interioridad. También se critica que, al ser un trabajo individualista, el alumno se centra únicamente en la realización de su tarea y en conseguir, a nivel individual, los resultados previstos y por lo tanto que un alumno consiga o no los objetivos no influye de ningún modo en que sus compañeros los alcancen o no.

b) **Deben hacer frente al trabajo en equipo visto desde una perspectiva de competitividad.** El aprendizaje competitivo implica que para que un alumno o grupo de alumnos tengan un buen rendimiento académico, necesariamente el rendimiento de los demás debe ser menor; en contraparte, consideramos que el trabajo en equipo es exitoso si un estudiante alcanza los objetivos planteados o tiene un buen rendimiento académico, si y sólo si, los demás miembros del grupo también lo logran.

Con base en los dos puntos anteriores, lo colaborativo y lo cooperativo son dos propuestas que buscan superar el trabajo individualista y el trabajo competitivo. A continuación se presentarán, de manera resumida, una postura que usa indistintamente los términos (colaborativo y cooperativo) y otro propuesta de quienes hacen una diferenciación entre estos pero que no necesariamente hablan de una exclusión entre ellos.

	Patricia Glinzt
Términos	Lo colaborativo y lo cooperativo en las actividades de enseñanza y aprendizaje son lo mismo.
Teoría que sostiene este aprendizaje	Constructivismo
Tipo de comunicación	Multidireccional
Componentes	La interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción fomentadora cara a cara, las habilidades interpersonales y el procesamiento por el grupo.

Esquema 12. **Uso indistinto de términos: colaborativo / cooperativo.**
Elaboración propia basada en Glintz 2014.

La coincidencia con ambos términos según Glintz es que ambos, a diferencia del proceso de enseñanza tradicional (donde el aprendizaje se ha tomado como la transmisión de conocimientos), buscan un proceso de aprendizaje entendido como **adecuación**. En esta propuesta la comunicación se da de manera multidireccional y no sólo vertical. "La comunicación con los pares abre la percepción de la persona, desarrolla habilidades cognitivas y de trabajo en grupo, respondiendo a las necesidades que se conciben para esta época." (Glinzt 2)

Es de nuestro interés destacar que esta autora habla de una subdivisión que denomina formal y no formal, que para nuestra manera de leerlo coincide mucho con la diferenciación que a continuación vamos a presentar entre lo colaborativo y lo cooperativo; sin embargo no es nuestra intención profundizar en ello.

	Zañartu	
Términos	**Aprendizaje cooperativo**	**Aprendizaje colaborativo**
Definición	Metodología en la que un grupo de estudiantes de diferentes niveles de capacidad trabajan para mejorar la comprensión de un tema.	Metodología que se basa en la idea de que aprender es un acto social, en el que los participantes colaboran entre sí
Nivel de participación	Necesita de mucha estructuración por parte del docente para que los alumnos realicen las actividades.	Las actividades requieren de muy poca estructuración por parte del profesor, ya que esta recae en el grupo, por lo que se necesita mucha más autonomía de éste.
Desarrollo de las tareas	Se reparten las tareas y cada estudiante asume una de ellas, las cuales se ponen posteriormente en común.	Se apuesta a la realización del trabajo en conjunto, es decir, juntos; de alguna manera al estar varios sujetos realizando una acción la división de trabajos no es tan explícita.
Roles	El profesor tiene el papel principal: diseña y controla las interacciones y resultados a obtener.	Los estudiantes tienen el papel principal: diseñan y mantienen el control de las interacciones, inclusive de las decisiones que impactan en el aprendizaje.

Esquema 13. **Uso diferenciado de términos: colaborativo-cooperativo.**
Elaboración propia basada en Zañartu 2003.

Podemos concluir a partir del cuadro anterior, que la división de trabajo y la injerencia del docente, son los elementos que marcan las diferencias entre lo cooperativo y lo colaborativo a partir de estos autores: en el **aprendizaje cooperativo** se dan pautas de trabajo por parte del docente, hay una estructuración del trabajo que la mayoría de las veces es proporcionada por él mismo; a diferencia del **aprendizaje colaborativo** la responsabilidad del aprendizaje recae de sobremanera sobre los estudiantes. Está postura y diferenciación será la que retomemos, además de tener claro que el aprendizaje colaborativo no se genera automáticamente, aun cuando las redes sociales y los entornos virtuales son grandes potenciadores para ello, al presentar en nuestra sociedad actual lugares de encuentro masivo.

Una vez abordado qué es el aprendizaje colaborativo, es necesario mencionar los diversos elementos que se deben considerar para propiciar el aprendizaje colaborativo, entre ellos están:

A) el desarrollo de habilidades requeridas para este tipo de aprendizaje,
B) los ocho principios básicos del conectivismo,
C) el rol del docente y el estudiante en los entornos colaborativos,
D) el replanteo de la evaluación desde esta perspectiva de aprendizaje.

A) DESARROLLO DE HABILIDADES

Entre las **habilidades** a las que se tiene que apostar y que son necesarias para generar un aprendizaje colaborativo en redes, nos interesa rescatar las siguientes:

- Búsqueda, selección, organización y valoración de la información.

- Comprensión profunda de conceptos abstractos esenciales para la materia.
- Adaptación y aplicación de conocimientos a situaciones reales.
- Resolución creativa de problemas.
- Resumir y sintetizar.
- Expresión oral.
- Habilidades interpersonales: desempeño de roles.
- Organización / gestión personal: planificación de los tiempos, distribución de tareas, etcétera. (Apodaca 186)

Si bien estas habilidades están consideradas para los entornos virtuales, consideramos que también deben ser imprescindibles en los entornos presenciales para los procesos colaborativos. Si tomamos como ejemplo la experiencia fallida mencionada en un inicio, podemos detectar que el incumplimiento del objetivo establecido fue por la falta de algunas de estas habilidades en las personas que conformábamos el equipo de trabajo.

- Algunos de los integrantes no concluyeron con la búsqueda, selección, organización y valoración de la información del tema que le correspondía.

- Los demás miembros no tuvimos las habilidades para resolver y mucho menos de resolver de manera creativa este problema.

- Existió una carencia de habilidades interpersonales, ya que no se designaron roles específicos y los roles que asumimos fueron pasivos; lo cual imposibilitó una expresión oral efectiva entre los integrantes del equipo.

- La falta de organización y gestión personal, no nos permitió cumplir con el objetivo planteado ni con los compromisos establecidos.

En la medida en que estas habilidades se desarrollen, el aprendizaje en equipo dejará de ser una mera comunicación o intercambio de información, y permitirá la construcción de sujetos que sepamos trabajar con los otros colaborativamente, lo cual es un elemento importante que la sociedad actual exige.

B) OCHO PRINCIPIOS BÁSICOS

Siemens enumera ocho principios básicos del conectivismo, que es importante mencionar, ya que este sostiene que para que se pueda considerar algo como aprendizaje es necesario que el conocimiento que se encuentra en una base de datos debe estar conectado en el contexto adecuado con las personas precisas para que se considere como tal. Dichos principios son los siguientes:

1. El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
2. El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
3. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
4. La capacidad de saber más es prioritario a lo que se sabe en un momento dado.
5. La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
6. La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.

7. La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
8. La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (Siemens 6-7)

Estos principios permiten identificar diferencias sustanciales respecto al modelo tradicional que sigue vigente en algunos espacios educativos. En el aprendizaje colaborativo se promueve que se aprenda de las opiniones diversas, incluso de dispositivos no humanos, es prioritario superar lo que se sabe y estar en constante búsqueda y actualización de conocimientos, incluso se puede decidir qué se quiere aprender y qué no se quiere aprender. En comparación, el aprendizaje tradicional exige aprender solamente lo que el profesor transmite, lo cual no se puede cuestionar, motivo por el cual no se promueve buscar nuevos conocimientos.

C) ROL DEL DOCENTE Y DEL ESTUDIANTE

De acuerdo a la reflexión anterior, existen dos retos que engloban parte de las nuevas exigencias en los entornos colaborativos, para los docentes y para los estudiantes:

- Por un lado, romper con el lugar tradicional del docente en el proceso de aprendizaje, es decir, dejar de ser el lugar donde se sitúa todo el conocimiento que debe de ser aprendido. En este sentido los docentes y

los estudiantes deben asumir un cambio en el rol que han desempeñado, es decir, que se le reconozca y otorgue al estudiante un mayor protagonismo en el aprender y se genere menor dependencia del profesor.

- Por otro lado, está la capacitación docente en el uso de nuevas tecnologías, lo cual siempre deberá de partir de objetivos claros y concretos, para que con base en ellos puedan modificar la dinámica de la clase y así atender estas nuevas maneras de aprender. Es por ello que la integración de las TIC como parte del currículo en cada institución, será fundamental para que su implementación pueda ser progresiva, claro está que no por ello se deberá de perder de vista el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Charo 2000)

- En relación con el punto anterior, se deberá enseñar al estudiante a trasladar las habilidades que posee en los entornos virtuales con fines de entretenimiento, para que las pueda aprovechar en su aprendizaje y con fines educativos.

- Debido a lo anterior, el docente deberá aprender cómo navegar en Internet para poder conducir al estudiante en esta búsqueda de información, además de conocer y usar las distintas aplicaciones y recursos existentes para facilitar y guiar a los estudiantes en su uso y aprovechamiento. Aunque también deberá romper o modificar el esquema con el que generalmente imparte sus clases y evalúa el proceso de aprendizaje de los alumnos.

A partir de estas exigencias, nos parece conveniente retomar la clasificación que hace Zabalza (2000), sobre los distintos roles que se pueden observar en un grupo.

PAPELES POSITIVOS	**LÍDER**	-Personalidad fuerte del grupo, gran autoridad y consigue oírse y captar la atención. -Inconveniente: sólo habla él, amedrenta al resto. -Actuación del profesor: deberá encauzar esta figura, dominarlo o incluso aislarlo si la cosa va mal.
	MODERADOR	-Calma los ánimos, reduce tensiones y lleva al grupo al plano de las ideas y acciones. -Actuación del profesor: recurrir a él cuando la cosa va mal.
	ORIENTADOR	-Es el guía del grupo. Centra la conversación en el tema a tratar y recuerda las directrices y objetivos. -Actuación del profesor: se apoya en la persona de talante orientador.
	EXPERTO	-Se encarga de informar al grupo. -Inconveniente: que actúe como sabelotodo, que se crea autoridad indiscutible, que inhiba al grupo. -Actuación del profesor: ha de fijar el papel y los límites del experto.
PAPELES NEGATIVOS	**CRÍTICO**	-Censura todo lo que se dice y se hace. Critica pero no da propuestas válidas ni inválidas. Es la postura fácil y cobarde. -Actuación del profesor: procurar que el grupo lo acalle, pedirle propuestas concretas.
	PARALIZADOR	-Cada vez que interviene busca bloquear al grupo. Habla de cosas tales como: vocabulario, procedimiento, etc. -Actuación del profesor: decirle que el tema es muy interesante pero que se tratará más adelante; que el tema es muy atractivo y debería animarse a presentarlo a todos.
	PESIMISTA	-Desde el principio opina que lo que se hace no va a servir para nada. Ninguna idea le entusiasma. Si reconoce la bondad de alguna idea, apostillará que no es aplicable. -Actuación del profesor: Inmiscuirle en un subgrupo optimista; preguntarle qué consideraría válido para todo el grupo.
	JOVIAL	-Su objetivo es reírse, cada idea manifestada le sugiere un chiste. -Actuación del profesor: pedirle que cuente los chistes en voz alta; encargarle que haga un informe de la reunión.
	OPONENTE SISTEMÁTICO	-Sólo sus ideas son válidas, suele tener traumas. Se considera un experto y el único capacitado para opinar. -Actuación del profesor: invitarlo a que haga él la exposición; darle la razón en exceso.

Esquema 13. **Roles que ejercen influencia en un grupo.**

Tomado de La enseñanza universitaria: el escenario y los protagonistas Zabalza 2000.

Es importante conocer la clasificación anterior porque, a partir de identificar las ventajas e inconvenientes de cada rol, nos puede ayudar a conformar equipos para trabajar colaborativamente más equilibrados; incluso puede permitir a los docentes la asignación de nuevos roles distintos a los que generalmente asumen los estudiantes.

D) REPLANTEAMIENTO DE LA EVALUACIÓN

Como ya lo mencionamos en el apartado anterior, si cambia el rol del docente y del estudiante, cambia necesariamente o así debería de ser, la forma de evaluar. En este sentido, la evaluación que plantee el docente deberá ir más allá de la evaluación de conocimientos adquiridos, de poner un número a los trabajos o tareas solicitadas; en ese sentido la evaluación según Zabalza debe:

- servir para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus capacidades,
- referirse a todos los objetivos formativos, esto es, ser integradora,
- estar inmersa en el desarrollo habitual del proceso de enseñanza-aprendizaje,
- ser parte integrante del proceso formativo,
- ser coherente con el estilo de trabajo en el aula,
- ser inicial, de proceso y final,
- ser formativa,
- incluir demandas cognitivas variadas y progresivas,
- incluir información previa y posterior. (Fernández 7)

Además de las consideraciones anteriores en la evaluación, existen dos formas que potencializan la evaluación desde perspectiva del aprendizaje colaborativo que se deben tomar en cuenta: la coevaluación (es decir, evaluación conjunta de los propios compañeros) y la autoevaluación (es decir, la propia evaluación).

CONCLUSIONES

El camino que hay que recorrer para que se logre implementar el aprendizaje colaborativo en la educación parece que aún es largo, ya que aún no se sensibiliza ni se concientiza lo suficiente para identificar los beneficios que puede traer a docentes y estudiantes; puede ser lento si no se tienen las condiciones y disposiciones adecuadas; puede ser complejo si el docente y el estudiante no ubican los nuevos roles que tienen que desempeñar; puede no ser exitoso si no se tiene claridad en la responsabilidad que recae en cada quién pero que impacta en los demás.

Existen retos que deberán enfrentar las instituciones educativas, los profesores y los estudiantes si quieren beneficiarse del aprendizaje colaborativo. En primer lugar, las instituciones tendrán que identificar si este tipo de aprendizaje es congruente con su filosofía institucional, los principios que la rigen, las habilidades que esperan que los estudiantes desarrollen, etcétera. En segundo lugar a los profesores les corresponde ser capaces de aprender a propiciar e implementar en el aula la metodología para este tipo de aprendizaje, realizar evaluaciones que sean acordes y sensibilizar respecto a lo enriquecedor que pueden ser las aportaciones y conocimientos al intercambiarse con otros estudiantes. En tercer lugar les tocará a los estudiantes estar preparados para desarrollar habilidades y conocimientos respecto al trabajo con los otros, pero también será importante que también trabajen en actitudes e incluso valores para aprender y trabajar colaborativamente. Esto último, también se debe reflexionar y propiciar en los profesores e incluso en la misma institución.

Está necesidad de propiciar y trabajar para generar aprendizajes colaborativos, ya ha sido identificada y tomada en cuenta. A partir de la Reforma Educativa, se plantea en el modelo educativo 2016 elementos importantes que retoman este tipo de aprendizaje**.** A manera de ejemplo podemos mencionar que en este nuevo modelo se atribuye, entre los diversos fines de la educación, que los aprendizajes deben contribuir al pleno desarrollo personal y social de los individuos; en este desarrollo uno de los aspectos es el trabajo en equipo y colaboración: comunicación, coordinación, empatía, confianza, disposición a servir, solución de conflictos y negociación.

En el documento referido se sustenta y argumenta en varios momentos, la importancia del aprendizaje colaborativo. Consideramos sumamente atinado que desde la educación básica se empiecen a trabajar con dichos conocimientos y a desarrollar habilidades de colaboración, para que se superen situaciones actuales como las que se mencionan a continuación:

- Trabajo en equipo como sinónimo de repartición de tareas entre los estudiantes para "juntarlas" y entregar un resultado final.

- Falta de preparación, sensibilización, formación y desarrollo de habilidades que se requieren para trabajar colaborativamente con los otros.

- Docentes que no cuentan con las herramientas y estrategias para propiciar este tipo de aprendizaje.

- Poca o nula responsabilidad de los estudiantes sobre su propio aprendizaje y de su autogestión.

- Aprovechar los medios tecnológicos para generar experiencias de aprendizaje que vayan más allá del simple entretenimiento.

- Trabajo en equipo sin un afán competitivo o de logro a partir del fracaso del otro.

Las situaciones anteriores nos permiten reflexionar, entender y responder las preguntas que se plantearon en la introducción sobre: ¿por qué no funcionó el trabajo en equipo?

Por último, respecto a la pregunta planteada a partir de la experiencia relatada, ¿será que aún no estábamos preparados-formados para el trabajar colaborativamente?

Todo lo dicho hasta el momento responden a la pregunta de manera afirmativa; cabe enfatizar que al no existir un compromiso con los otros, sensibilización que el éxito de uno repercute en el éxito de los demás y que si uno falla, todos fallan, difícilmente se puede lograr un trabajo colaborativo. Como veíamos gran parte del peso recae en los propios estudiantes para la generación de **aprendizajes colaborativos**.

FUENTES DE CONSULTA

Apodaca, P. "Estudio y trabajo en grupo". En Mario De Miguel. *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias*. Madrid: Alianza, 2006. Impreso.

Belloch, Consuelo. "Las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.)". Web. 26 febrero 2017. PDF. <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

Delors, Jacques. *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión de educación para el siglo XXI.* Madrid: Santillana, 1996. Impreso

Fernández March, Amparo. "Metodologías activas para la formación de competencias". Web. 26 febrero 2016. PDF. <http://www.unizar.es/ice/images/stories/calidad/Metodolog%C3%ADas%20activas.pdf>

Fernández Fassnacht, Enrique. "Retos de la Educación Superior en México: la vision de la ANUIES". *México Social Centro de Estudios e Investigación en Desarrollo y Asistencia Social (Ceidas).* 01 marzo 2014. Web. 06 agosto 2016. <http://mexicosocial.org/index.php/secciones/especial/item/477-retos-de-la-educacion-superior-en-mexico-la-vision-de-la-anuies>

Fidler, R. *Mediamorfosis, comprender los nuevos medios*. Buenos Aires: Gránica, 1998. Digital. Impreso.

Foresta, D.; Mergier, A.; Serexhe, B. *The new space of communication, the interface with culture and artistic activities*. Estrasburgo: Consejo de Europa, 1995. Impreso.

Galindo Cáceres, Jesús. *Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada*. México: CONACULTA, Instituto Mexiquense de Cultura, 2006. Impreso.

Garrell, Antoni. "La cultura digital una experiencia local". *La factoría*, mayo-agosto 2007, No. 33. Web. 15 abril 2014 <http://www.revistalafactoria.eu/articulo.php?id=385>

Gil, Adriana et al. "¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital. UOC, octubre 2003. Web. 14 agosto 2014 <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>

Glintz, Patricia. "Un acercamiento al aprendizaje colaborativo". *Revista Iberoamericana de educación*. Web. 9 octubre 2014. PDF. <http://www.rieoei.org/deloslectores/820Glinz.PDF>

González Casanova, Pablo. *La universidad necesaria en el siglo XXI.* México: Era, 2001. Impreso.

Lévy, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos, Editorial del Hombre, 2007. Impreso.

"Ley General de Educación". Diario Oficial de la Federación, México, 13 julio 1993. Web. 28 junio 2014. PDF. <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/137_010616.pdf>

Morin, Edgar. *Los siete saberes necesarios para la educación*. Paris: UNESCO, 1999. Impreso.

Mura, Raúl. "Las NTIC y su relación con la educación". *E-learning América Latina*. 25 abril 2010. Web. 8 septiembre 2014. <http://www.elearningamericalatina.com/edicion/abril1/na_2.php>

Negroponte, N. *El mundo digital. El futuro que ha llegado*. Barcelona: Ediciones B, 2000. Digital. Impreso.

Organización de Estados Iberoamericanos. "XVII Conferencia Iberoamericanas de Educación". *OEI*. 23 julio 2007. Web. 1 septiembre 2014. <http://www.oei.es/xviicie.htm>

Pansza, Margarita G., et al. *Fundamentación de la didáctica*. México: Gernika, 1993. Impreso.

Pérez, Elena et al. "Pequeña historia social del ordenador personal". Texto. *Cultura digital "…La influence de lo digital en la cultura, y la cultura en lo digital"*. 15 enero 2006. Web. 30 octubre 2014 <http://culturasdigitales.blogspot.mx/2006/01/pequea-historia-social-del-ordenador.html>

"Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012". Gobierno de la República. Web. 5 de septiembre 2014. PDF.

<http://pnd.calderon.presidencia.gob.mx/pdf/PND_2007-2012.pdf>

Prensky, Marc. "Nativos e inmigrantes digitales". *Novedades Bolivianas en Seguridad y TI*, 31 marzo 2008. Web. 12 abril 2010. <http://www.nobosti.com/spip.php?article44>

"Programa Nacional de Desarrollo 2013-2018". Gobierno de la República. Web. 9 septiembre 2014. <http://pnd.gob.mx/>

"Programa Sectorial de Educación 2013-2018". Gobierno de la República. 23 enero 2014. Web. 9 septiembre 2014. <http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18#.VBMwDWN66ZQ>

Puiggrós, Adriana. *Imaginación y crisis en la educación*. México: SEP, 1990. Impreso.

Reparaz, Charo et al. *Integración curricular de las nuevas tecnologías*. Barcelona: 2000. Ariel Practicum. Impreso.

Rivas, J. Ignacio. "Políticas educativas y prácticas pedagógicas". *Barbecho, Revista de reflexión socioeducativa*. Julio 2004: 8. Impreso.

Secretaría de Educación Pública. *Modelo Educativo 2016. El planteamiento pedagógico de la Reforma Educativa.* México: SEP. PDF, 19 noviembre 2016. <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/114501/Modelo_Educativo_2016.pdf>

Siemens, George. *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.* 7 febrero 2007. Web. 26 febrero 2017. <https://docs.google.com/document/d/1ZkuAzd-x1l9lDgcC1E_XSmPTOk6Gu1K2SEvXtduG3gc/edit>

Torres, Rosa Maria. *12 tesis para el cambio educativo.* Fé y alegrai-Movimiento de educación integral y cambio social, 2005. Impreso.

UNESCO. *Estándares en competencias en TICS para docentes*. Londres: UNESCO, 2008. PDF.

UNESCO. *Hacia las sociedades del conocimiento.* París: UNESCO, 2005. PDF.

UNESCO. "Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación". UNESCO. Web. 8 septiembre 2014. <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

Villegas, Samuel. "Visitantes y residentes: Una Nueva tipología para el enganche online". Texto. Mayo 2012. Web. 26 febrero 2017. <http://sam1meta.tumblr.com/post/32245943715/visitantes-y-residentes-una-nueva-tipolog%C3%ADa-para>

Zabalza, M. A. *La enseñanza universitaria: el escenario y los protagonistas*. Madrid: Narcea, 2000.

Zañartu Correa, Luz María. "Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en red". *Revista digital de educación y nuevas tecnologías*. Web. 2003.