

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS **TELEMATICOS**

Autores :

Lic. María Patricia Ochoa Valbuena (Colombia) Integrante de la Red "World Links".

Correo-e : mpochoav@uol.co

Prof. Crescencio Orrego (Argentina), Integrante de la Red TELAR-IEARN.

Correo-e : crescencio@telar.org

El divorcio entre la ciencia y el humanismo, la oposición entre dos culturas que sugieren snow, plantea una situación conflictiva que debe tratar de superarse con nuevos enfoques en la educación. Este es un adjunto que implica transformar el paradigma de interpretación de la cultura. Se trata del paso del paradigma de la fijeza, el substancialismo, la verdad como *adecuatio rei ad intellectum*; hacia la probabilidad, las relaciones, la verdad como horizonte o como idea regulatriz que de respuesta al mundo en el que se vive hoy.

Con esta óptica se plantea el trabajo en proyectos colaborativos telemáticos en la medida en que relaciona el aprendizaje, como apropiación individual del conocimiento, con una proyección a la vida misma en sociedad y a su vez extrae de ella los aportes más valiosos para el crecimiento de cada individuo inmerso en un mundo real económico que se desenvuelve a grandes distancia.

Para seguir adelante con el punto central debemos ver algunos precisiones a cerca de las principales confrontaciones alrededor del tema.

Denuncia J.Habermas, en la obra titulada Teoría de la acción comunicativa, un “desacoplamiento de mundo de la vida y sistema” que, básicamente, se puede resumir en las siguientes puntualizaciones:

1. “(...) el mundo de la vida ya no es necesario para la coordinación de las acciones. Los subsistemas sociales que se diferencian a través de tales medios pueden independizarse frente a un mundo de la vida reducido ahora a entorno del sistema. De ahí que desde la perspectiva del mundo de la vida este asentamiento de la acción sobre medios de control aparezca, lo mismo como un alivio de la necesidad de comunicación y una reducción de los riesgos que la comunicación comporta, que como

un condicionamiento de las decisiones en un espacio de contingencias ampliado, y en este sentido como una tecnificación del mundo de la vida” (vol.II, p.259)

2. “(...) Ambos tipos de influencia (cognitiva, en cabeza de científicos; y, moral, anclada en el sistema de la personalidad) exigen, además, tecnologías de la comunicación que posibiliten la formación de una opinión pública” (vol. II, p.260)
3. “La escritura, la prensa y los medios electrónicos caracterizan las innovaciones evolutivamente significativas en este ámbito, técnicas con cuya ayuda los actos de habla se emancipan de las restricciones espacio-temporales que les impone su contexto y pueden ser recibidas en contextos multiplicados; el tránsito a las sociedades estatalmente organizadas se ve acompañada por la invención de la escritura” (ibíd).

La postura de Habermas muestra, en último término, cómo la emergencia de las tecnologías de la información –con respecto a este desacoplamiento entre mundo de la vida y sistema- puede o bien mantener operando el escindir, en el cual actuaría, por así decirlo, una tiranía de los dispositivos sobre los sujetos y en el que se mantendría la calidad de dispositivo de éstos; o, puede ser superada la escisión, si se emplea todos estos recursos como elementos tendientes a crear una opinión pública cada vez más cualificada. En esta segunda vía, las tecnologías, en su conjunto, se podrían llegar a comprender como ingredientes de una “democratización de la democracia”. Es bajo esta segunda vía que podemos actuar y relacionarnos para continuar con nuestro tema central APTC.

Por nuestra parte, pensamos que el mundo de la vida se opone a los sistemas tecnológicos sólo en cuanto se entienden éstos como aislados o separados del primero. La tecnología, por cierto, aparece siempre como una ruptura con el mundo de la vida cotidiana; no obstante, su propia funcionalidad depende de la inserción, por así decirlo, inmediata dentro del mismo mundo de la vida que le da origen y del que empieza creando una ruptura. En su desarrollo, la tecnología se caracteriza porque al mismo tiempo interpreta los problemas de la cultura creando una solución. De ahí se desprende la utilización de las TIC y más exactamente el trabajo en Proyectos Colaborativos Telemáticos dentro de la educación entendida como “un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes.”¹

¹ Colombia, Ley general de educación, febrero 8 de 1994, Art. 1º. Objeto de la Ley.

Al hablar de “Aprendizajes basados en proyectos telemáticos colaborativos” nos sugiere el abordar, necesariamente, un preámbulo de temas como son el aprender, el trabajo en proyectos, las nuevas tecnologías en educación y sobre todo la importancia de la colaboración en la buena marcha de la vida en el mundo desde todos los puntos de vista. Todo ello nos impulsa a mejorar la calidad educativa en las escuelas.

Pues bien, cuando se logra asimilar completamente un saber, es porque este ha penetrado por nuestros sentidos y ha logrado interesarnos de tal manera que su fijación constituye un fiel reflejo de la realidad experimentada, por ello se debe dar prioridad a las necesidades individuales de los estudiantes respetando su ritmo de estudio y utilizando los avances tecnológicos de la informática (TIC).

Los Proyectos Telemáticos Colaborativos se apoyan en el aprendizaje significativo que es relevante por su aspecto motivador y de interrelación no sólo interdisciplinariamente sino en su diario vivir, por ello son proyectos que engendran “actividades con propósito”. Es decir, los proyectos se originan desde las necesidades del estudiante para un propósito real, como opuesto a lo asignado al profesor y a las tareas creadas por la escuela que no tocan el sentir de cada uno de ellos. Dando vigencia al postulado de John Dewey, quien decía que la escuela no solo debe preparar la vida sino ser vida en ella misma.

De esta manera el estudiante desarrollará competencias básicas desde el punto de vista interpretativo, argumentativo y propositivo; propiciando un cambio en nuestro sistema de enseñanza permitiéndole al estudiante ser: analítico, creativo y práctico.

El aprendizaje basado en Proyectos Colaborativos es la creación de una verdadera comunidad de aprendizaje. Cuando el trabajo está realmente ocurriendo, los estudiantes están intensa y genuinamente sumergidos en él, y continuamente ellos se encuentran interactuando y colaborándose unos a otros. Se da un clima espontáneo de dar y recibir.

Vemos entonces como las teorías curriculares son el soporte de las conceptualizaciones y la aplicación de nuevas metodologías que puedan mejorar la calidad educativa entendida esta como “aquella que prepara a las personas para encontrar información pertinente a la tarea encomendada, procesar críticamente esta información, validarla de acuerdo a criterios

objetivos y aplicarla en tareas concretas,”² que solucionen problemas reales.

En este sentido planteamos el aprendizaje significativo basado en la teoría de la escuela activa que propone la actividad como fuente del conocimiento y el aprendizaje un proceso unido a la acción de educación como también en la teoría constructivista del conocimiento.

Así la práctica debe ir unida a la reflexión postulando, el aprender haciendo orientada por a idea de la producción social del conocimiento en la búsqueda de soluciones a los problemas en aras de encontrar nuevos caminos. Por ellos se debe promover el trabajo de equipo, la enseñanza integrada e interdisciplinaria donde una misma situación sea analizada y manejada desde varias perspectivas con una óptica global.

Así, la escuela se convierte en un lugar donde se aprende a pensar proporcionando al alumno agudeza de análisis, sentido crítico, estímulo para la creación y hábito de pensar.

Allí el método experimental está presente en todo el currículo de tal manera que el alumno a la vez que aprende contenidos de disciplinas puntuales, adquiere habilidades metodológicas, es decir la capacidad de descubrir y buscar respuestas, de preguntar, de analizar, de encontrar relaciones y reestructurar conceptos.

De otra parte ³”el niño sabe y va a la escuela para reflexionar sobre sus conocimientos, organizarlos, profundizarlos, enriquecerlos y desarrollarlos en el grupo”, ese grupo no debe limitarse a un pequeño grupo cultural sino que se debe ampliar la diversidad cultural interactuando con personas de otros lugares; lo anterior no significa que el niño sepa mucho o sepa bien; no se trata de una afirmación ni cuantitativa ni cualitativa, sino metodológica: no sé qué sabe, ni cómo sabe, pero sé que sabe. Por ello es importante que realice la construcción propia del conocimiento a partir de la variedad y manejo de la información que pueda adquirir.

Lo interesante de esas propuestas, es que sobrepasan las didácticas de la adquisición de los conocimientos por la memorización de “información”⁴

² WorLDLinks for development. Material de apoyo para el desarrollo docente, Chile, 1999.

³ TONNUCCI, Francisco. Las opciones de la Escuela. ¿Enseñanza o Aprendizaje?. Editorial Magisterio. Santafé de Bogotá, 1993

⁴ Bustos Cobos, Fñelix. Los Proyectos Pedagógicos y el PEI serie construye tu PEI. Lineamientos para las comunidades educativas. Edt. IN-VITRO Diseño Gráfico Ltda. Santafé de Bogotá. 1995.

Según este punto de vista no es el programa lo que tienen importancia, sino la funcionalidad de los datos suministrados en cada momento para resolver el problema, sumado esto a la relación intercultural que ofrecen la telemática se amplían las fuentes de información y los procesos de solución de problemas.

“Debe quedar claro que el objetivo de la escuela debe ser no tanto el de transmisión del conocimiento sino que ella debe ser el hogar en donde se aprende a aprender, aprende a pensar, en el cual se hace un aprendizaje metodológico a la par que un entrenamiento del pensamiento autónomo y creador”⁵.

Es así como el aprender a aprender no es un elemento aislado sino que hace parte de la formación integral, permanente, individualizada. Se debe tomar como un proceso continuo desarrollo que vincula estrechamente la vida y el trabajo, es decir se relaciona con la interacción que el individuo tenga con la mayor parte de información global; que cubre todas las dimensiones y circunstancias humanas; que capacita al individuo para que aprenda por sí solo de su entorno y sea agente de su propia transformación y por ende el de la comunidad que lo circunda.

El aprender a aprender se compagina con los proyectos colaborativos telemáticos en la medida en que estos se consideren como la estructuración sistemática de objetivos pedagógicos, contenidos y estrategias de aprendizaje, vinculación de la tecnología asociada a las experiencias de los estudiantes, recursos didácticos y otros factores del medio ambiente, presentando un propósito claro, conexo y significativo, desarrollando liderazgo como proceso de formación fundamental.

La idea de aprendizaje basado en proyectos no es nueva. El profesor William Heard Kilpatrick fue el precursor de la idea en el primer cuarto de este siglo, mostrando las ventajas en el ambiente de aprendizaje, ya que la ejecución de proyectos supone el desarrollo de diversas actividades sociales, culturales, científicas, que llevan a la utilización de varios medios en la búsqueda de la información, el manejo de ella misma así como también sugiere vencer las barreras puestas por los muros de la escuela, es decir que trasciende al mundo exterior. El mundo está afuera para interactuar con él y las entrevistas permiten a los estudiantes interactuar con el mundo en una variedad de formas.

La actividad de proyectos colaborativos, además se propone como una manera de desarrollar pensamiento inventivo, creativo y ha de estar

⁵ GALEANO, Alberto. *Revolución Educativa*. Plaza y Janes. Bogotá, 1988.

incorporada dentro del currículo en forma transversal interdisciplinaria, pues esta permite darle sentido al esfuerzo humano por aprender los contenidos planteados y los objetivos de acuerdo a un propósito significativo en la vida de cada estudiante.

Se considera una persona creativa, aquella que es capaz de identificar problemas y que además diseña algo nuevo dando solución a un problema “débilmente estructurado”, es decir, una persona creativa genera una respuesta que no conocía con anterioridad y que resuelve el problema detectado. Además, tengamos en cuenta que las ideas creativas usualmente son producto de un largo proceso, en el cual se requiere trabajar con el fin de darle un acabado adecuado a la idea o producto creado.

Caracterización de los Proyectos Telemáticos Colaborativos

Proponemos la siguiente caracterización descriptiva de los Proyectos Telemáticos Colaborativos:

1- Su propuesta integra contenidos de diversas áreas de conocimiento, y las metas de aprendizaje a alcanzar no podrían realizarse usando solamente herramientas de tipo tradicional: las actividades no pueden lograrse totalmente sin las telecomunicaciones.

2- Para la realización de las actividades propuestas, estructura instancias de:

3- Intercambio personal

4- Análisis y selección de información

5- Resolución de situaciones problemáticas a distancia y en pos de acciones sociales y desarrollo humano integral.

1- Cuenta con un facilitador de proyecto que acompaña y asesora a las escuelas participantes.

2- Culmina con un producto concreto y mostrable (publicaciones, página Web en Internet, muestras abiertas, acciones a desarrollar en la comunidad local, etc.)

3- Presenta una serie de detalles que enmarcan los objetivos del proyecto: a qué edades está dirigido, planificación del tiempo, plazo final, propósito educativo, tipo de comunicación y respuestas requeridas, personas a contactar, etc.

4- En la comunidad global de I*EARN, hemos acordado una especie de

protocolo que nos permite conocer rápidamente las propuestas existentes en la red y que se resumen en lo que llamamos **Los 15 puntos de un Proyecto Telemático:**

- 1- Nombre del proyecto
- 2- Descripción breve del proyecto
- 3- Descripción completa del proyecto
- 4- Edad y nivel de los participantes
- 5- Fechas para el año escolar en marcha
- 6- Posibles actividades en la clase y/o en la comunidad
- 7- Resultados esperados
- 8- Contribución del proyecto a otros y al planeta
- 9- Idiomas en los que se trabaja
- 10- Area del currículum
- 11- Nombre y correo electrónico de los grupos participantes
- 12- Nombre del facilitador/es
- 13- Correo electrónico del facilitador/es
- 14- Sitio web o foro virtual donde se desarrollará
- 15- Página web del proyecto