

Habilidades Sociales en Entornos Virtuales de Trabajo Colaborativo

Sep 17, 2010 // por Organizadores // [Portafolio I Encuentro](#), [Resúmenes](#) // [Sin comentarios](#)

HABILIDADES SOCIALES EN ENTORNOS VIRTUALES DE TRABAJO COLABORATIVO

NALLILDA VILLASANA
ELENA DORREGO

Universidad Central de Venezuela, UCV.

RESUMEN

Este estudio, presenta una experiencia pedagógica que se enmarca dentro de la temática de investigación de las TIC, el diseño e implementación de metodologías de aprendizaje colaborativo y la promoción de habilidades sociales en estudiantes de nivel superior. El objetivo principal del trabajo es el de determinar las ventajas que aporta el trabajo colaborativo a través de un entorno virtual para promover el desarrollo de habilidades sociales, en el contexto universitario. En principio, se aborda el marco conceptual que da lugar a una descripción posterior de la metodología utilizada, resultados obtenidos y conclusiones.

PALABRAS CLAVE

Entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje, trabajo colaborativo, habilidades sociales conversacionales y asertivas.

INTRODUCCIÓN

El uso cada vez más frecuente de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se ha hecho presente en el ámbito de la educación, sobre todo en el nivel de educación superior, donde el campo de la investigación en esta área día a día cuenta con más seguidores.

Ejemplo de lo anterior lo constituye este trabajo, el cual presenta una experiencia pedagógica que se enmarca dentro de la temática de investigación de las TIC, el diseño e implementación de metodologías de aprendizaje colaborativo y la promoción de habilidades sociales en estudiantes de nivel superior.

Uno de los aspectos más importantes que contribuyen al mejor desenvolvimiento en la sociedad lo constituyen las habilidades sociales que el individuo demuestre en el entorno donde se desarrolla. En el ámbito educativo, con frecuencia estas habilidades no son consideradas significativas a la hora de diseñar e implementar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, sin embargo éstas componen elementos esenciales que deben ser tomados en cuenta para garantizar procesos efectivos que además coadyuven al crecimiento personal de los estudiantes.

En diversas investigaciones se evidencia que existe gran interés por conocer si la aplicación de métodos, técnicas o estrategias de trabajo colaborativo utilizando diferentes herramientas tecnológicas, facilita el aprendizaje en los alumnos, sin embargo, parecen escasas las que apuntan su interés hacia la investigación de las

ventajas que pudiesen aportar las mismas en el desarrollo de habilidades sociales, aún cuando algunos autores han descrito la importancia de estas habilidades sobre todo en los nuevos entornos a los que debemos adaptarnos. Esta situación da lugar a la necesidad de diseñar estrategias instruccionales basadas en métodos de trabajo colaborativo, que garanticen no sólo la efectividad tanto del aprendizaje como del medio, sino también el desarrollo de habilidades sociales.

En un intento por contribuir con la investigación en el área, se llevó a cabo este trabajo, cuyos objetivos específicos se orientaron a: Caracterizar el trabajo colaborativo y sus implicaciones educativas en entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje.

Identificar las habilidades sociales adecuadas para trabajar colaborativamente en entornos educativos. Caracterizar los entornos virtuales de trabajo colaborativo, considerando las posibilidades que aportan para el desarrollo de habilidades sociales.

Diseñar y aplicar estrategias de trabajo colaborativo en un entorno virtual en el contexto universitario. Caracterizar el aprendizaje logrado por los estudiantes valorando la importancia de la aplicación de una metodología de trabajo colaborativo basado en el aprendizaje por proyectos. Identificar la opinión de los estudiantes acerca de la importancia del trabajo colaborativo. Caracterizar las habilidades de asertividad y de conversación que han tenido los estudiantes a través del entorno virtual utilizado.

Los objetivos se cubrieron por una parte, en la primera fase de la investigación o revisión documental, la misma permitió confrontar ideas, complementar planteamientos, confirmar criterios, ampliar visiones y definir reflexiones. En síntesis, precisar aspectos relacionados con los entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje y su relación con el trabajo colaborativo, el desarrollo de habilidades sociales conversacionales y de asertividad, así como su aplicación, a través de la intervención en aula y su posterior análisis.

En la segunda fase, se estableció una metodología de trabajo desarrollada durante seis semanas totalmente a distancia a través del entorno virtual Synergieia. Ésta es una herramienta de Aprendizaje Colaborativo Soportado por Computadora (CSCL) que permite la funcionalidad de un grupo colaborativo y la construcción compartida del conocimiento.

Específicamente, se administró un tratamiento al grupo y luego se aplicó la medición de varias variables para observar en qué nivel se ubicó el grupo con relación a: el aprendizaje logrado por los estudiantes a partir de la aplicación de una metodología de trabajo colaborativo basado en el aprendizaje por proyectos; la opinión de los estudiantes acerca de la importancia del trabajo colaborativo y las habilidades de conversación y de asertividad (aceptación asertiva y oposición asertiva) que evidenciaron los estudiantes a través del entorno virtual utilizado.

Una vez concluida la investigación, los resultados permitieron comprobar que aplicar una metodología de trabajo colaborativo basada en el aprendizaje por proyectos y mediada a través de un entorno virtual en el contexto universitario, promueven el desarrollo de habilidades sociales de conversación y de aceptación y oposición asertiva en los estudiantes.

UNA APROXIMACIÓN AL TRABAJO COLABORATIVO

Al revisar la literatura, se puede constatar que muchos autores se refieren a los términos “cooperación” y “colaboración” indistintamente, es decir, las definiciones que aportan a estos conceptos son muy similares aunque para algunos especialistas existen diferencias conceptuales y operativas entre los mismos.

Al respecto, Slavin (1993) citado por Alfageme (2002, p.84), considera que “...con frecuencia, ambas tradiciones de investigación se enfrentan, aunque en realidad son

complementarias. Los estudios sobre el aprendizaje cooperativo contribuyen a definir una estructura de motivación y de organización para un programa global de trabajo en grupo, mientras los estudios sobre el aprendizaje colaborativo se centran en las ventajas cognitivas derivadas de los intercambios más íntimos que tienen lugar al trabajar juntos”.

Para Serrano y Calvo (1994) citado por Alfageme (2002, p. 114), “... el trabajo colaborativo no se orienta exclusivamente hacia el producto de tipo académico, sino que también persigue una mejora de las propias relaciones sociales. En este caso se considera esencial analizar la interacción producida entre el profesor y el alumno, pero también la interacción alumno-alumno”.

Mientras, Solé (1996) citado por Alfageme (2002, p.89), opina que “... constituye un medio idóneo para lograr la socialización de los alumnos, para ayudarles a tomar conciencia del punto de vista de los demás, para que aprendan a negociar y, si es necesario, a renunciar a sus propias posiciones, o a demorar la satisfacción de sus intereses personales en beneficio de un objetivo colectivo”.

Los distintos elementos que tratan éstos y otros autores, se consideraron como aportes teóricos para integrar una definición del trabajo colaborativo asumiéndolo como un método de enseñanza adaptable a cualquier modalidad educativa, que a través del trabajo en grupo para alcanzar objetivos comunes utilizando diferentes técnicas o estrategias, busca mejorar la adquisición y desarrollo de habilidades cognitivas o intelectuales y habilidades sociales, mediante la interacción, la interdependencia y las relaciones interpersonales que se produzcan entre los grupos, durante y después de la aplicación del método.

HABILIDADES SOCIALES

En este trabajo se tomaron como referencias las definiciones aportadas por tres autores, quienes dan diferentes matices acerca de un tema complejo para precisar con exactitud, por lo que han decidido aproximarse a lo que pudiese llamarse una “conducta socialmente habilidosa”. En este particular, Alfageme (2002, pp. 258-260), ha recopilado diferentes definiciones aportadas por algunos autores.

Caballo (1993, p.6) afirma que, “... la conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas”. En opinión de este autor, “...definir una conducta habilidosa implica especificar tres componentes o dimensiones de la habilidad social: una dimensión conductual (tipo de habilidad), una dimensión personal (las variables cognitivas), y una dimensión situacional (el contexto ambiental)”.

Para Calleja (1997, p.57), “...la conducta social implica la existencia de dos dimensiones principales: variables de la persona y variables de la situación. De modo que entre ellas puede establecerse que a mayor estructuración de la situación se requiere una menor competencia social; y a la inversa, a menor estructuración de la situación, la persona precisa de mayor competencia”.

Por su parte, Kelly (1992, p.19) define las habilidades sociales como “...aquellas conductas aprendidas que ponen en juego las personas en situaciones interpersonales para obtener o mantener reforzamiento del ambiente. Entendidas de esta manera, las habilidades sociales pueden considerarse como vías o rutas hacia los objetivos de un individuo”.

Entre las habilidades sociales más significativas mencionadas con frecuencia por

algunos autores, se encuentran las heterosociales o de iniciación de citas, las conversacionales, las de asertividad, las habilidades cooperativas, para entrevistas de trabajo, de juego cooperativo en niños, entre otras.

Considerando las características de esta investigación, en lo que se refiere a la aplicación de una metodología de trabajo colaborativo a través de un entorno virtual, se seleccionaron como variables las habilidades de conversación y de asertividad (aceptación asertiva y oposición asertiva), debido a que por sus características resultan las habilidades sociales básicas adecuadas para la población objeto de estudio.

En este sentido, Kelly (1992, p. 139) define las habilidades conversacionales como "... la capacidad de iniciar y mantener conversaciones informales con otras personas. Un repertorio conversacional efectivo no sólo permite al individuo salir airoso en las interacciones informales, sino que además es un precursor probable del desarrollo de relaciones duraderas, dado que la formación de tales relaciones requiere, en primer lugar, que el individuo interactúe satisfactoriamente con los demás durante una conversación. A diferencia de otros tipos de habilidades sociales que sirven para propósitos relativamente limitados, la competencia conversacional es necesaria en un amplio abanico de situaciones interpersonales cotidianas.

El mismo autor opina que hay que tener en cuenta que la competencia o la facilidad de interacción conversacional que tiene el sujeto depende de factores situacionales, incluida la familiaridad con el otro participante en la conversación, el sexo del cliente, el sexo del interlocutor y el propósito de la interacción.

Los componentes conductuales generales relacionados con la habilidad conversacional son, el contacto visual, el afecto, las preguntas conversacionales, los comentarios autorreveladores y los componentes de refuerzo o cumplidos. Algunos de estos componentes se tomaron como indicadores para medir la variable sobre habilidades conversacionales, otros fueron adaptados de acuerdo a las características del medio y a la modalidad de estudio implementada en la investigación.

En lo que se refiere a las habilidades de asertividad, Kelly (1992, p. 175) las define como "...la capacidad de un individuo para transmitir a otra persona sus posturas, opiniones, creencias o sentimientos de manera eficaz y sin sentirse incómodo".

Según los autores antes mencionados, el desempeño de la habilidad de asertividad puede dar lugar a la aceptación asertiva y a la oposición asertiva. La primera, se refiere a la habilidad de un individuo para transmitir calidez y expresar cumplidos u opiniones a los demás cuando la conducta positiva de éstos lo justifica. Los componentes de este tipo de habilidad, son los siguientes: el afecto, las expresiones de elogio/aprecio, la expresión de sentimientos personales y la conducta positiva recíproca.

La oposición asertiva difiere de las formas de competencia social en cuanto a que no va dirigida principalmente a establecer nuevas relaciones sociales, más bien sirve para impedir la pérdida de reforzamiento, es decir, el individuo se opone o rechaza la conducta inaceptable del antagonista y trata de conseguir una conducta más aceptable en el futuro. En resumen, plantea Kelly (1992, p. 176) "...el objetivo de la oposición asertiva es comunicar tranquilamente nuestros sentimientos e invitar al antagonista a que cambie su conducta; no es descargar comentarios beligerantes sobre el otro". Los componentes conductuales de esta habilidad son el contacto visual, afecto y volumen de la voz, la comprensión de lo que el otro dice o expresión del problema, el desacuerdo y la petición de un cambio de conducta o propuesta de solución.

Para medir ambas variables de aceptación y oposición asertiva también se tomaron como indicadores algunos de estos componentes conductuales, otros se adaptaron considerando las características de la investigación.

ENTORNOS VIRTUALES DE TRABAJO COLABORATIVO

El avance de las TIC en el ámbito educativo, ha suscitado el surgimiento de lo que hoy conocemos como entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje que, aprovechando las potencialidades de las TIC, ofrecen nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje libres de las restricciones que imponen el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial y capaces de asegurar una continua comunicación entre estudiantes y profesores. Estos entornos hoy en día utilizados en diferentes instituciones, también permiten complementar la enseñanza presencial con actividades virtuales, es decir utilizarlas como apoyo al proceso instruccional.

Estableciendo una diferenciación entre los entornos de formación presencial y los virtuales, Gisbert y otros (1997, p. 113) señalan que "...en general, cuando se hace referencia a los entornos presenciales de formación se piensa en un espacio cerrado (un aula en una institución educativa) y utilizando los materiales habituales (libros, blocs de notas, mesas, sillas, etc.) y con procesos de comunicación cara a cara. Al contrario cuando se habla de entornos virtuales de formación, se deben tomar necesariamente otros referentes, por ejemplo un espacio de comunicación que integra un extenso grupo de materiales y recursos diseñados y desarrollados para facilitar y optimizar el proceso de aprendizaje de los alumnos y basado en técnicas de comunicación mediadas por el computador".

Al respecto, algunos autores han tratado de definir el concepto de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), entre ellos Barajas (2003) considera que "...son dominios en línea que permiten la interacción síncrona y asíncrona entre el profesorado y el alumnado. Además, contienen recursos de aprendizaje que pueden utilizarse por los estudiantes en cualquier momento".

Por su parte, Dillenbourg (1998) citado por Cebrián (2003, p.154), señala que un entorno de enseñanza virtual:

- es un espacio diseñado , no una mera acumulación de páginas HTML; es una arquitectura fruto del análisis de los requerimientos, capaz de evolucionar técnicamente y con una autoría múltiple: profesores, alumnos, expertos;
- es un espacio social, un marco para el comportamiento interactivo;
- ofrece una representación explícita que, más allá de que sea un interfaz textual o una compleja realidad virtual en 3D, ejerce un efecto en el comportamiento de los usuarios;
- permite que los alumnos sean productores de la información, proporcionando una experiencia más rica que el aprendizaje individual;
- no está restringido a la educación a distancia tradicional sino que puede complementar la educación presencial;
- integra múltiples herramientas.

A partir de las reflexiones anteriores, puede decirse entonces que los entornos virtuales se caracterizan por ampliar el acceso a la educación, promover el aprendizaje y el trabajo en grupo, promover el aprendizaje activo, crear comunidades de aprendizaje, estar centrada en el estudiante y hacer los roles tradicionales del proceso de enseñanza/aprendizaje más fluidos.

Los elementos puramente tecnológicos quedan, por tanto, al margen de la definición de lo que debe ser un entorno integrado de enseñanza virtual, que por el contrario, se caracteriza por su capacidad para constituirse como elemento de innovación educativa, por la prioridad de la actividad sobre los contenidos, la participación creativa de los alumnos y el trabajo en colaboración.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

La segunda fase de esta investigación denominada organización y desarrollo del proyecto, se llevó a cabo a través de la modalidad a distancia utilizando como soporte tecnológico el entorno virtual Synergeia. Para ello, fue necesario establecer una metodología de trabajo donde se administró un tratamiento al grupo y luego se aplicó la medición de varias variables para observar en qué nivel se ubicó el mismo con relación a: el aprendizaje logrado por los estudiantes a partir de la aplicación de una metodología de trabajo colaborativo basado en el aprendizaje por proyectos; la opinión de los estudiantes acerca de la importancia del trabajo colaborativo y las habilidades de conversación y de asertividad (aceptación asertiva y oposición asertiva) que evidenciaron los estudiantes a través del entorno virtual utilizado. A continuación se describen los elementos considerados:

Selección de la muestra

Se seleccionó un grupo de alumnos que cumplieran algunos requisitos indispensables como lo son: el manejo de habilidades técnicas básicas sobre el uso de las TIC, ello incluye, poseer cuenta de correo electrónico y conocimientos sobre el uso de navegadores en Internet.

Contacto con los alumnos y la profesora de la asignatura

En esta fase se informó a los alumnos sobre la realización de la investigación, y se solicitó su consentimiento para participar.

Selección de la plataforma de trabajo

Una vez realizada la exploración de diferentes entornos virtuales y la consulta con expertos en el área, se tomó la decisión de seleccionar para la implementación de la experiencia la Plataforma de Trabajo Colaborativo “Synergeia”, entre otras razones, porque:

- Es una herramienta de Aprendizaje Colaborativo Soportado por Computadora (CSCL), que apoya la funcionalidad de un grupo colaborativo y permite la construcción compartida del conocimiento y la propiedad del grupo.
- Su diseño es guiado por un alcance educacional que enfatiza la construcción del conocimiento dentro de una comunidad de aprendices.
- La construcción del conocimiento resulta mayormente de la discusión personal, grupal y perspectiva del curso.
- La interfaz de usuario de las áreas de discusión hiladas en Synergeia han sido diseñadas para estimular la construcción del conocimiento de manera concentrada, pensada y profunda.
- Es de fácil acceso y el servidor BSCW en el que se encuentra alojada, puede ser usado de forma gratuita por todas las personas interesadas.

Aplicación del Cuestionario de Opinión sobre habilidades intelectuales y sociales

Antes de iniciar la actividad en Synergeia, se aplicó este cuestionario a los alumnos, con la finalidad de obtener información sobre la opinión que tenían acerca de cada uno de sus compañeros, a partir de la experiencia de trabajo en grupo previamente realizada durante la asignatura Modalidades Educativas y Tecnologías.

Para ello, debieron indicar su opinión considerando las categorías Alta, Media o Baja en cuanto a las habilidades cognitivas y sociales de cada uno de sus compañeros.

Suscripción de los alumnos

Previamente el grupo de alumnos fue informado sobre la plataforma de trabajo colaborativo seleccionada como soporte para desarrollar la experiencia. Una vez creado el grupo, se invitó a todos a suscribirse en Synergeia. La primera semana consistió en la familiarización con esta herramienta, durante la misma se verificó la suscripción de cada uno y una vez comprobada, se dio por iniciada la experiencia. Adicionalmente se facilitó de forma presencial una breve inducción sobre el uso y las potencialidades educativas que ofrece la plataforma.

Distribución de los grupos

Una vez suscritos todos los estudiantes en Synergeia, se les informó la distribución de los grupos de trabajo, la misma se realizó atendiendo al grado de heterogeneidad que se propone en la metodología de trabajo colaborativo en cuanto al nivel de habilidades cognitivas y sociales que deben concertarse en un grupo para garantizar su éxito. La información que arrojó la aplicación del "Cuestionario de Opinión sobre habilidades intelectuales y sociales" sirvió para organizar los grupos de la forma más heterogénea. Dentro del entorno se abrió un espacio para cada uno de estos grupos, creando así cuatro subgrupos de trabajo, cada uno de los cuales tuvo la posibilidad de organizar su espacio según los requerimientos de las tareas asignadas y las posibilidades que ofrece Synergeia, entre ellas: crear carpetas y subcarpetas, colocar documentos, comunicarse asincrónicamente a través de la creación de foros y debates, colocar URLs y utilizar la comunicación sincrónica utilizando la herramienta MAPTOOL.

Propuesta de roles

Atendiendo a la metodología de trabajo colaborativo en cuanto al desempeño e intercambio de roles dentro del proceso instruccional, luego de revisar varias posturas se adoptaron y sugirieron a los estudiantes, los siguientes roles: El iniciador y contribuidor, el que busca información, el compendiador, el integrador y coordinador, el estimulador y el que está en desacuerdo.

En cuanto a la distribución de los roles, se les indicó a los estudiantes hacer una puesta en común sobre los roles que desempeñarían de acuerdo a las distintas actividades propuestas durante el desarrollo del proyecto.

Aspectos considerados para desarrollar el Proyecto

Con la finalidad de que las actividades propuestas en esta investigación para el desarrollo del proyecto, se llevaran a cabo de una manera organizada y acorde con lo que significa este tipo de método de trabajo, se asumió la metodología basada en el Aprendizaje por Proyectos, la cual propone la resolución de tareas construidas sobre un trabajo previo elaborado, que en este caso se realizó a través de la puesta en práctica del modelo de trabajo colaborativo de investigación en grupo (Group Investigation) de Herbert Thelen, completado por Sharan, (Román, 2002), cuyos pasos a seguir son los siguientes:

- Selección del tópico.
- Planeación cooperativa de metas, tareas y procedimientos.
- Implementación: despliegue de una variedad de habilidades y actividades; monitoreo del profesor.
- Análisis y síntesis de lo trabajado y del proceso seguido.
- Presentación del producto final.
- Evaluación.

Bajo esta visión y acorde con el contenido a trabajar, se organizó el trabajo en tres momentos, los cuales se describen a continuación:

Planificación de la metodología de trabajo

Concretamente esta actividad se centró en que los estudiantes planificaran la metodología de trabajo a llevar a cabo para elaborar el proyecto. Además de sugerirles los aspectos claves para realizarla, se abrió un foro, como un espacio para consultar las dudas acerca de las actividades a realizar. Se observó que cada subgrupo se organizó de manera asertiva, construyendo espacios para colocar los avances que serían revisados por los integrantes de cada grupo, foros internos de discusión sobre las tareas a realizar, debates sobre algunos puntos, carpetas para colocar los trabajos finales, entre otros. Esta actividad se realizó completamente a distancia y se concluyó satisfactoriamente, observándose que en breve tiempo los estudiantes adquirieron habilidades en el uso del entorno virtual.

Construcción del marco teórico

Esta actividad estuvo dirigida a la construcción del marco teórico del proyecto, el cual se estimó realizar en dos semanas. Durante el desarrollo del mismo, se observó mucho dinamismo dentro del entorno, el número de participaciones fue bastante alto y cada grupo incrementó sus habilidades en el uso de Synergeia y en la organización de su espacio de trabajo.

Análisis de la experiencia

Finalmente, la tercera y última actividad se orientó hacia la culminación del proyecto con el análisis de la experiencia venezolana acerca de los entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje en la educación superior, que cada grupo seleccionó en las fases anteriores.

Evaluación del trabajo colaborativo a través de Synergeia

Como se ha indicado anteriormente, la experiencia colaborativa desarrollada en Synergeia, se fundamentó en el aprendizaje basado en proyectos, a los efectos, los estudiantes desarrollaron un proyecto con la finalidad de caracterizar los entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje en la educación superior, aplicado a un caso venezolano.

Entre los objetivos de la presente investigación, se precisó caracterizar el aprendizaje logrado por los estudiantes, razón por la cual, la evaluación del proyecto o evaluación grupal consistió en la revisión parcial y final del proyecto, el mismo se dividió en tres momentos: planificación de la metodología de trabajo, construcción del marco teórico y análisis de la experiencia de educación a distancia. Durante las entregas parciales se realizó la evaluación formativa para mejorar las fallas presentadas y la evaluación sumativa se realizó al final una vez que cada grupo hizo la entrega formal del proyecto. La evaluación de las participaciones o individual se realizó mediante la observación y análisis de las intervenciones de cada estudiante a través del entorno Synergeia, dirigidas únicamente a discutir aspectos relacionados con los tres momentos del proyecto.

Los resultados obtenidos con relación al logro de los aprendizajes constituyen la suma de la evaluación del proyecto y de las participaciones.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El aprendizaje logrado por los estudiantes valorando la importancia de la aplicación de

una metodología de trabajo colaborativo basado en el aprendizaje por proyectos fue muy efectivo, lo que demuestra que las metodologías seleccionadas en este caso, el modelo de investigación en grupo planteado por Herbert Thelen, completado por Sharan (Díaz, 2002) y el método del Aprendizaje por Proyectos, resultaron muy adecuadas y constituyeron las bases para alcanzar resultados muy efectivos en el logro de aprendizajes en los estudiantes.

El trabajo colaborativo mediado a través de un entorno virtual en el contexto universitario, ofrece algunas ventajas, entre ellas: aumenta las destrezas de comunicación a través de la expresión escrita, aumenta el rendimiento académico, mejora las habilidades sociales, se incrementa el rol social del aprendizaje como producto de la interacción entre las personas, tanto de forma individual y colectiva como con los materiales de enseñanza y los ambientes donde el aprendizaje se produce. La selección del medio o entorno virtual es determinante para obtener resultados satisfactorios, debe privar la flexibilidad y la facilidad de uso antes que otros aspectos de forma, el docente está llamado a seleccionar de acuerdo a las características de la audiencia y de los objetivos que se pretendan alcanzar, espacios accesibles de dominio común y fáciles de usar por toda la comunidad.

Con relación a la percepción de los estudiantes acerca de la importancia del trabajo colaborativo los resultados fueron muy favorables con relación al valor personal y favorables en cuanto a los valores social y educativo, en general se puede afirmar que los estudiantes atribuyen mucha importancia al trabajo colaborativo, por lo tanto este tipo de método pudiese ser aplicable en cualquier situación de enseñanza y de aprendizaje facilitando procesos cognitivos, motivacionales y afectivo-relacionales. En cuanto a las habilidades sociales estudiadas se encontró que en un alto grado los estudiantes demostraron a través del entorno virtual Synergeia, una conducta socialmente habilidosa en los aspectos conversacionales y de aceptación y oposición asertiva, manifestando sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a cada situación.

Finalmente, los resultados de esta investigación permitieron comprobar que aplicar una metodología de trabajo colaborativo basada en el aprendizaje por proyectos y mediada a través de un entorno virtual en el contexto universitario, promueven el desarrollo de habilidades sociales de conversación y de aceptación y oposición asertiva en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alfageme, B. (2002). Modelo colaborativo de enseñanza-aprendizaje en situaciones no presenciales: un estudio de caso. Tesis doctoral inédita. España: Universidad de Murcia.

Barajas F, M. (Coord.) y Alvarez G., B. (Ed.) (2003). La tecnología educativa en la enseñanza superior. Entornos virtuales de aprendizaje. Madrid: Mc Graw Hill.

Cebrián, M. (Coord.) (2003). Enseñanza Virtual para la Innovación Universitaria. Madrid: Nancea S.A. de Ediciones.

Gisbert, M. y otros. (1997). Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje. El Proyecto GET. Cuadernos de Documentación Multimedia. Nº. 6-7. España. Recuperado el 28 de enero del 2006 de <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/evea.htm>

Kelly, Jeffrey. (1992). Entrenamiento de las habilidades sociales. Bilbao: Biblioteca de Psicología Desclée de Brouwer. 3ra. Edición.

Román, P. (2002). El trabajo colaborativo mediante redes. Educar en Red. Internet como recurso para la educación. Málaga: Ediciones Aljibe.

PERFIL ACADÉMICO Y PROFESIONAL

Nallilda Villasana, profesora de la Universidad Central de Venezuela en el Sistema de Actualización Docente del Profesorado (SADPRO-UCV), y en el Postgrado de la Facultad de Humanidades y Educación, en la Maestría en Educación, Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación. Licenciatura en Educación, mención Tecnología Educativa y Máster en Educación, mención Tecnologías de la Información y la Comunicación, de la UCV.

E-mail: nallilda@yahoo.es

[\[+\] Compartir & Guardar](#)

Deje un comentario