



Los estudiantes aprenden en el aula virtual ?

En muchas ocasiones escucho a los estudiantes o leo en sus producciones que no están de acuerdo con el uso del aula virtual y/o sus herramientas, que les quita tiempo y que no les sirve.

Eso impulsó la realización de múltiples procesos de investigación para saber qué ocurría con los estudiantes por ejemplo en los Foros de discusión de casos clínicos de una asignatura avanzada de la Carrera Medicina como Medicina III. Estos son foros educativos en donde se presenta un caso clínico a grupos reducidos de estudiantes quienes acompañados por un Tutor discuten el caso clínico en cuanto a problemas activos, hipótesis diagnósticas, planes de estudio y de tratamiento durante 2 o 3 semanas. Dicha actividad es electiva y como se trata de un foro, completamente asíncrona.

Los foros de discusión educativos constituyen lugares de encuentro para discusión de diferentes temas, herramientas para la construcción discursiva donde la interacción entre sus miembros posibilita la construcción de aprendizajes. Son considerados ámbitos para el desarrollo del aprendizaje colaborativo, definido éste como una forma de organización social del aula y de los procesos de enseñanza aprendizaje basada en la interdependencia positiva de objetivos y recursos de los participantes. Se espera que los miembros de esta comunidad tengan acceso a este espacio virtual, motivación para estar allí, intereses comunes y propios, construyendo conocimiento a través de la interacción; coordinando roles, donde se leen y contestan entre sí, debaten ideas enriqueciendo la comprensión de conceptos, manteniendo la conexión y a su vez compartiendo y reconociendo discrepancias con el otro, construyendo significados en común.

Una de las preguntas que nos hicimos es que ocurre con la cognición en estos entornos virtuales?

La literatura señala que los efectos cognitivos son determinados por el entorno que participa en la cognición, como fuente de entrada de la información, receptor de productos finales y vehículo de pensamiento y el residuo dejado por el pensamiento que subsiste no sólo en el que aprende sino también en el entorno, visión formulada como cognición distribuida (Pea 1984, Perkins 1994). Pea señala que convendría considerar la cognición humana como distribuida más allá del organismo propio, abarcando a otras personas, apoyándose en medios simbólicos y aprovechándose del entorno y los artefactos. Otros autores como Salomon, Perkins y Globerson(1991) distinguen entre efectos “con la tecnología de procesamiento de la información” a la ampliación de las facultades cognitivas del usuario mientras utiliza la tecnología; y a “efectos de las tecnologías” al efecto cognitivo resultante que se produce sin la tecnología. Coll (2008) dice que trabajar en red con el apoyo de las TIC conlleva una nueva manera de entender y plantear las competencias para llevar a cabo las actividades, entonces las competencias se distribuyen de manera que están Simbólicamente distribuidas (entre los diferentes sistemas de signos con carga semiótica que operan en el entorno del trabajo en red); Socialmente distribuidas(entre todos los miembros del grupo que son a la vez proveedores y receptores de conocimiento) y Físicamente distribuidas (entre los dispositivos



tecnológicos y los miembros del grupo. En la interacción de los estudiantes con las TIC se ha observado que para lograr un aprendizaje efectivo son necesarias cuatro características: compromiso activo, participación en grupo, interacción frecuente, y retroalimentación y conexiones con el contexto del mundo real (Roschelle 2000).

Ahora qué hemos observado que ocurre con nuestros estudiantes?

Hemos observado que en estos entornos virtuales los estudiantes aprenden desempeñándose por medio de la ayuda de la red social en un foro, ellos mismos expresándose en encuestas realizadas sobre el tema, han considerado que participar en un Foro de Discusión de casos clínicos los ha ayudado a trabajar en equipo, reflexionar con sus compañeros y relacionar conocimientos previos. En estos Foros hemos observado a los estudiantes compartir información, identificar desacuerdos y trabajar sobre ellos, negociar significados generando argumentos que ayudan a dar respuesta al caso analizado, generando propuestas de hipótesis diagnósticas plausibles y principalmente hemos observado que construyen conocimiento en forma colaborativa.

Estos son nuevos escenarios educativos, donde se modifican los roles de los participantes (estudiantes y profesores), los contenidos y su forma de presentación, la modalidad de la interacción, el tiempo y el espacio. Esto trae como consecuencia que para participar de los mismos se deban adquirir nuevas competencias como por ejemplo: ser capaz de interactuar en grupos heterogéneos completamente virtuales, cooperar para generar conocimiento, ser capaz de utilizar los recursos, datos, lenguajes y textos digitales, tal vez éste sea el punto sobre el cual deberíamos trabajar para que el aula virtual y algunas de sus herramientas se constituyan en espacios apreciados por los estudiantes considerando como señalan otros autores que estas competencias deberían poder aplicarse en diferentes escenarios sociales: escenario educativo, escenario profesional y laboral, escenario comunitario y escenario personal.

Queda demostrado que los estudiantes aprenden en el aula virtual mucho más de lo que perciben por lo tanto es de gran relevancia trabajar todos los aspectos hasta aquí identificados para lograr el mayor potencial de estas herramientas.

Mgter Viviana de los Ángeles Navarro
Prof. Titular Medicina III
Facultad de Medicina. UNNE

Bibliografía

- Pea R (1984) On the cognitive effects of learning computer programming. *New ideas in Psychology* 2(2) 137-68 .
- Perkins D(1994) *la persona más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje.* Consideraciones éticas y educaivas. Buenos Aires: Amorrortu Editores .
- Roschelle J (2000) *Changing how and what children learn in school with computer-based technology, The Future of the Children.*