

SUÁREZ GUERRERO, Cristóbal (2008). Virtualidad y Educación. Bases teóricas y empíricas del aprendizaje cooperativo en Internet. Lima. Editorial de la Diversidad Ricardo Palma.

Recensión realizada por:
Cristóbal Suárez Guerrero
dvirtu22@usal.es

¿Es posible que los alumnos usando Internet puedan aprender todos y no fracasar juntos? Ésta puede ser la pregunta que puede caracterizar el desarrollo de este libro. Como consecuencia, en las páginas que la conforman, se ha tratado de articular una reflexión psicológica, pedagógica y tecnológica sobre la amplitud que otorga la virtualidad en la conformación de la dinámica cooperativa al momento de aprender. Comprender cómo las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación –cuyo arquetipo es Internet–, al delimitar unas condiciones tecnológicas de comunicación virtual precisas, reconfiguran las condiciones sociales en que se concibe la interacción cooperativa para el aprendizaje, constituye el núcleo de atención de este trabajo.

No se encontrará en este libro, por tanto, algoritmos didácticos para orientar prácticas cooperativas en la formación virtual, como tampoco una propuesta informática para instrumentalizar entornos virtuales cooperativos –quizá alguien pueda deducirlas de aquí, pero no es la intención–; se trata más bien de profundizar en el conocimiento, un ejercicio de comprensión, de la interacción cooperativa mediada tecnológicamente desde una mirada interdisciplinaria. Como tal, es una indagación teórica centrada en el papel de la interacción entre iguales como condición social de aprendizaje, en las características de la interacción cooperativa como estructura pedagógica de aprendizaje y en la potencialidad de las actuales tecnologías para el sustento de la interacción entre personas que, complementadas por una visión empírica caracterizada como etnografía virtual desarrollada por el autor, buscan dar cuenta de Internet como una extensión del aula para aprender cooperando.

El Capítulo 1 representa el marco psicológico del estudio. Como tal, pretende organizar y destacar un conjunto de categorías conceptuales que aproximan a una comprensión coherente del papel del factor social en los procesos de reestructuración interna, es decir, del aprendizaje. Para ello, se examina la Teoría Sociocultural, básicamente la formulada por Vigotsky –donde se entroncan convergente los demás enfoques– que trata al

medio social y cultural no solo como una variable accesoria del proceso de aprendizaje, sino como parte de su explicación y, además, como impulso para su desarrollo. Este acercamiento, centrado básicamente en los conceptos de interacción entre iguales, Zona de Desarrollo Próximo y el papel de la mediación instrumental en la cognición, son aspectos que otorgan un ángulo de aprehensión que estimula una evaluación de los diversos elementos del proceso de aprendizaje en función de la capacidad de mejoramiento de los contextos, procesos y recursos para la interacción cooperativa en contextos de virtualidad.

El Capítulo 2, por su parte, constituye el marco pedagógico de este trabajo. Consecuentemente, en esta sección se pone de manifiesto una forma estructurada y operativa de concreción pedagógica de lo expuesto en el capítulo anterior: el aprendizaje cooperativo. Por ello, además de destacar la naturaleza de la cooperación respecto a la competitividad y la individualidad en el aprendizaje, se intenta detallar las características del modelo cooperativo como una estructura de aprendizaje que privilegia la interacción recíproca entre alumnos en torno a metas compartidas, esto es, en torno a experiencias de aprendizaje donde el auxilio y el esfuerzo mutuo pueden generar mejores oportunidades de aprendizaje en todos y cada uno de los alumnos implicados en esa dinámica. También se estiman las ventajas y dificultades que conlleva aplicarla, las formas o métodos contrastados de aplicación en la actualidad, la descripción de la actividad de los alumnos bajo esta forma de interacción, la necesaria reformulación del rol docente bajo esta forma de estructura pedagógica en el aprendizaje, pero fundamentalmente se buscará ajustar una caracterización de interacción cooperativa para el estudio y desarrollo en al formación virtual. Este acercamiento teórico, planteado así, permite identificar la actividad intersubjetiva en equipos de alumnos como una forma pedagógicamente factible de enfocar los ámbitos educativos más allá de la individualidad hacia la experiencia del otro, y viceversa, a través de la Internet.

El Capítulo 3 se alza aquí como el marco tecnológico de estudio. La finalidad básica de esta sección, desde una modulación filosófica, es reconocer que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación representan en la actualidad un nuevo estadio instrumental para el desarrollo de la interacción social y educativa. Esto es, se evalúan las posibilidades abiertas por la comunicación virtual promovida por Internet, como agentes de mediación en los procesos de aprendizaje basados en la relación Persona-Máquina-Persona, es decir, bajo condiciones sociales de interacción. Por ende, además de ensayar una visión panorámica sobre los cambios que está generando la virtualidad, la nueva condición, en el ámbito de las relaciones sociales se busca reconocer estas tecnologías como herramientas de mediación en los procesos de aprendizaje, analizando así las perspectivas que suscitan las particularidades espacio-temporales que imprimen estas tecnologías en la dinámica cooperativa en la formación virtual. Este punto de aprovechamiento educativo del potencial comunicativo del entramado tecnológico de hoy –los entornos virtuales de aprendizaje– en la formación virtual, supone una perspectiva que ubica la interacción entre personas más allá de la conectividad.

En el Capítulo 4, que versa sobre la tesis doctoral desarrollada por el autor “La interacción cooperativa asíncrona en la formación virtual”, busca describir el proceso, los componentes y las herramientas metodológicas que se emplearon en el acercamiento empírico en una experiencia virtual sobre el estudio de la cooperación en equipos en red. Esta sección, a nuestro juicio, puede ser de singular valor para quienes desean ingresar en esta línea de investigación, donde además de precisar el planteamiento del problema y las conclusiones –redactadas como aseveraciones pedagógicas sobre la forma en que se entreteje la cooperación a través de la interacción cooperativa asíncrona escrita en los equipos de alumnos dentro de los parámetros de la formación virtual– a las que llegó el estudio, se esmera en ofrecer una serie de razones para acercarse etnográficamente a objetos de estudio educativos enmarcados en los espacios virtuales de formación. En consecuencia, esta sección supone un ejemplo de acercamiento a la interacción cooperativa virtual en condiciones ya no teóricas, sino tangibles.

De manera general, la impresión que nos ha dado todo este recorrido es cuestionar la sentencia muy conocida y asumida por el sentido común que al cooperar –virtualmente o no– el todo es la suma de sus partes. Nunca menos cierto, ya que es la calidad de la interacción la que define la naturaleza de la acción cooperativa así como el sentido instrumental de la tecnología al momento de aprender organizados en equipos en contextos de virtualidad. Es la dinámica de interacción con que los alumnos, organizados en equipos, al buscar una meta común de aprendizaje bajo una forma de comunicación virtual, la que, en primera y última instancia, construye la cooperación; esto significa reconocer que, más allá de la conformación aditiva de las partes o del reduccionismo tecnológico, debe ponderarse el fin educativo de la acción. En ese sentido, más que una catalogación tecnológica –como suele asumirse en trabajos de este tipo–, el presente libro es una reflexión educativa sobre este nuevo estadio instrumental: Siempre será más importante saber y sentir que, por encima de todo artilugio tecnológico, la interacción social sigue siendo una de las principales condiciones de aprendizaje.

Cristóbal Suárez Guerrero