

ANTECEDENTES/ESTADO DE LA PREGUNTA

El estudio realizado por Bravo (2002) resulta ser de especial importancia para esta investigación, pues investiga sobre las interacciones que se presentan en un foro virtual. Específicamente interesa utilizar la categorización desarrollada por el investigador para este tipo especial de interacción, así como buscar ratificar y profundizar en las premisas que sustentan su tesis. Estas están referidas a la construcción del conocimiento como una actividad socio cultural, y principalmente potenciada por un nuevo estilo de interacción humana que pretende ser colaborativa. Una de estas actividades así caracterizada, es el foro virtual, la cual es desarrollada en entornos virtuales. Más detalles sobre su tesis y su propuesta teórica y metodológica son presentados en los siguientes apartados.

De otra parte, Barbosa (2003) investiga sobre la interacción social por correo electrónico en ambientes educativos en línea, utilizando Internet como medio principal para diseñar ambientes de educación superior. Su estudio está centrado en las interacciones que se presentan en un curso de educación no formal para docentes universitarios, los cuales son considerados pares. Se plantean preguntas en esta investigación tales como si el tipo de comunicación se considera interacción y sobre el tipo de intercambios cognitivos. Para clasificar estas inquietudes utiliza la propuesta de Henri y la de Uriel. (1992).

El investigador plantea un intento para una teoría fundada sobre la interacción mediada por correo electrónico en ambientes educativos en línea. Identifica las regularidades en la comunicación y trabaja sobre configuraciones identificables de la interacción en lo referente a los aspectos intencionales y los estructurales.

Lo intencional hace referencia a la intención de un sujeto para obtener un logro respecto a su interlocutor y lo estructural, tiene relación con las características particulares (secuencias, ordenamiento de texto) del mecanismo de mediación, el correo electrónico.

Jeffrey (2000), por su parte, evidencia que en los encuentros virtuales los participantes en foros informaron que se generaron eventos que no ocurrirían de otra manera (en lo cotidiano). Identifica dos tipos de interacción en el foro: a) interacción oportuna, que es un encuentro por casualidad en el foro en el que se trata un tópico que se desea discutir y b) interacción espontánea, en la que el encuentro se da también por casualidad pero el tópico a discutir surge como una discusión no pensada o arreglada.

Algunas conclusiones interesantes de estas interacciones en los foros virtuales son :

Las personas recuerdan algo que tenían que decir a sus interlocutores cuando los encuentran en el foro.

La mayoría coincide en que el foro virtual fomenta encuentros que en otras circunstancias no se darían.

Un participante comenta al otro sobre una experiencia previa conjunta; esto incita al segundo a invitarlo a compartirle otra experiencia o encuentro al cual no pensaba invitarlo previamente. El evento se genera por el comentario.

Alguien recuerda algo que habría olvidado al interactuar con sus pares.

Otro estudio relevante para esta investigación es el relacionado con el sistema inteligente AMANDA, en Eleuterio (2004), el cual tiene como objeto mejorar los productos de espacios de discusión asincrónica, dentro de los cuales está considerado el foro virtual, aplicando técnicas de inteligencia computacional. Este sistema busca mantener el interés de los participantes mediante un método innovativo para conducir grupos de discusión en foros, donde la mediación de la discusión es completamente algorítmica.

En lo concerniente a los efectos cognitivos de los estudiantes que interactúan en entornos virtuales, se sabe que la discusión argumentativa (Baker, 1996; Veerman, 2000) produce mejor aprendizaje, y es por esto que los algoritmos de AMANDA identifican cuándo se está generando una discusión, observa qué participantes siguen el hilo de la misma, y están participando en ella, plantea preguntas relacionadas con el tema discutido para que los estudiantes continúen discutiendo el tema.

Galvez (2003), de otro lado, propone que en el análisis de la sociabilidad en línea deben tenerse en cuenta los elementos tecnológicos, no sólo como meros instrumentos, sino como dispositivos sociotécnicos. Se entiende un dispositivo sociotécnico como un conjunto dinámico compuesto por artefactos físicos, componentes incorpóreos, normas de funcionamiento, organizaciones, etc. No hay distinción entre el aspecto técnico del sistema y el social. El foro aparece como la síntesis de lo que hacen los internautas que participan en ellos. La participación de los técnicos, programas y presupuestos orientados a satisfacer los objetivos de los propietarios de sitios web que deben incorporar estos espacios en su lugar, hacen que, con todo lo anterior, el foro adquiera particularidad y sentido.

Este trabajo presenta dos conclusiones interesantes:

Los ingenieros que se enfrentan al desafío de implementar una innovación tecnológica, para el caso un foro, actúan como verdaderos diseñadores de sociedad.

El foro es un constructo cultural y una realidad social. Es muy difícil discernir dónde empieza lo técnico y dónde lo meramente cultural. Se puede afirmar que un foro virtual es un tejido sin costuras.

El aporte principal de estos estudios para esta investigación es que se corrobora la importancia que tiene hoy para la sociedad, el desarrollo sustentado de los entornos educativos virtuales y los tipos de interacción que se están generando con estas nuevas mediaciones. Se resalta también el

hecho de que el docente universitario tiene una posición estratégica en lo que concierne a difundir y aprovechar estas modalidades comunicativas y de interacción.