

Espacios virtuales y procesos educativos

Los ambientes colaborativos de aprendizaje, y específicamente los CSCL (Computer Supported Collaborative Learning), adquieren especial interés y relevancia en la medida en que la sociedad y, en general, toda interacción sociocultural adquiere y demanda nuevos roles al entrar los actores computacionales y tecnológicos en general, al escenario de la vida cotidiana. El Ciberespacio, palabra inventada por William Gibson en su obra "Neuromancer", describe el espacio virtual por el que circulan datos electrónicos en PC de todo el mundo, interconectados a través de redes (Joyanes, 1997). Esta definición la debemos extender y entender también como el lugar donde nuestras vidas toman hoy día rumbo. Para algunos es una opción de vida a través de la cual esperan desarrollar gran parte de sus expectativas humanas y en última instancia se convierte en su *espacio* sociocultural para la cognición y algo más.

Los contextos entonces cambian, y como escribe (Joyanes, 1997,pag 153), al decir que "el espacio virtual generado por la oralidad es redefinido por la escritura, por la informática, las autopistas de la información, la hipermedia, hasta llegar a los grandes sistemas de almacenamiento de información", nos induce a la necesidad de generar ambientes de aprendizaje adecuados que utilicen la tecnología, los cuales deben ser dados a conocer a los docentes.

Anticipando las oportunidades presentes y potenciales que se derivan al interactuar con estos constructos humanos, máquinas, artefactos y mentefactos , es oportuno considerar algunos de los procesos educativos que se ven favorecidos por el uso de las tecnologías: (Bravo, 2002

En la investigación de Bravo (2002) se encuentran los siguientes:

Un modelo educativo basado en recursos: incorporación de nuevas y variadas herramientas: video, teleconferencia, multimedios, Internet, etc.
Mayor preocupación por los procesos, más que por los productos: podemos obtener productos diferenciados dependiendo de las capacidades y el ritmos de aprendizaje de los alumnos.

Metodología de proyecto: el alumno construye su propio conocimiento, toma decisiones, busca y selecciona información, aporta ideas innovadoras al grupo y trabaja respetuosamente en él.

Trabajo colaborativo: el alumno no aprende solo, necesita del resto para entregar y recibir conocimientos y juntos construir un conocimiento más amplio y profundo.

Adicionalmente, González y Vargas (1998) plantean que:

La informática educativa se orienta a conformar ambientes de aprendizaje para que los estudiantes tengan experiencias tendientes al cambio conceptual.

La *informática educativa* se presenta como un *dispositivo* auxiliar del enseñante e incluso como una eventual objetivación de su saber, o de algunas dimensiones del mismo.

La informática educativa, en todos los casos, de manera más o menos explícita, expone y realiza proyectos de formación – modernos, que atienden a las expectativas de autonomía, autodeterminación y autorreflexión como divisa para que el sujeto se constituya, vamos a decir: como héroe de su propio relato-

Se puede pensar entonces que las prácticas pedagógicas adquieren nuevas formas, diferentes esquemas de interacción sociocultural que exigen roles personales y sociales acordes a los tiempos y a las nuevas propuestas de cognición.

Estos roles, según Pontecorvo (1993), operan acordes con formas ofrecidas por la cultura en la que el sujeto se desenvuelve. Estas formas corresponden a dispositivos o *kits de herramientas* (Bruner 1986, cit Pontecorvo 1993), las cuales también podemos pensar como prótesis que potencian las competencias del sujeto. Algunas son, el lenguaje, los conceptos, teorías, y especialmente la tecnología. Se espera que al asumir estos roles, y con las respectivas prótesis, los sujetos estén en disposición de comprender y apropiarse de nuevos conocimientos para interactuar con diversos ambientes culturales.

Realizada la comprensión de estas mediaciones, se ratifican los aprendizajes al saberse un sujeto en el otro, esto quiere decir, al establecer relaciones intersubjetivas.