

¿Con quién aprender?

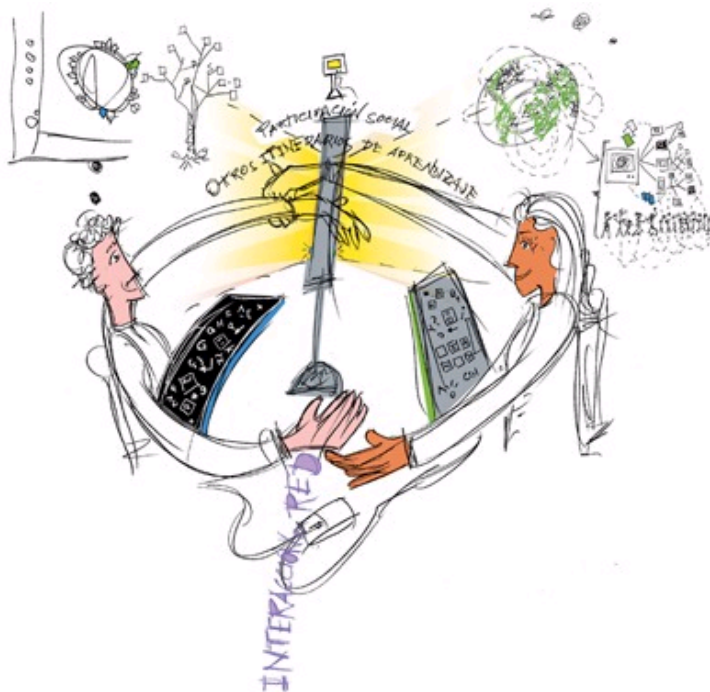
Cristóbal Suárez Guerrero

Profesor del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Universitat de València

Ilustración de Mariví y Antxon

Cuadernos de Pedagogía, Nº 435, Sección Opinión, Junio 2013, Editorial Wolters Kluwer España

Mostrar/Ocultar



"¿Con quién aprender?" puede ser una pregunta retórica en el aula. Con el profesor, si no, ¿con quién? No obstante, buscar una respuesta a la misma pregunta en un entorno tecnosocial, como el que describe Internet, puede abrir otras pistas de reflexión pedagógica sobre la cultura de la interacción educativa pensada como condición social de aprendizaje. Esto es, el uso educativo de Internet no consistiría solo en añadir un sofisticado mobiliario al aula para mejorar la enseñanza, sino que dejaría abierta la puerta a otros flujos, lenguajes y dinámicas de interacción social en red, muchas de ellas ajenas a la forma estándar de relación entre profesor y estudiantes, con las que es preciso representar el aprendizaje y el desarrollo de la pedagogía. Buena parte de esta mirada consiste en responder a las preguntas educativas de siempre, pero desde el enfoque social y cultural que entraña el uso educativo de Internet. Pensar y actuar en red es el residuo cognitivo que añade Internet a la pedagogía.

Internet no divide la realidad, crea más bien una capa tecnológica de acción en red, en la que nos alojamos, nos representamos y en la que proyectamos acciones que forman parte de nuestros más domésticos repertorios. Apoyados en esta capa tecnológica, buena parte de los procesos sociales ha abierto otros horizontes de interacción tanto en los procesos productivos y laborales, como en el ejercicio de la democracia y la ciudadanía, en las manifestaciones artísticas, en los modelos de consumo y producción cultural, en las alternativas de expresión afectiva, en las formas de comunicación periodística, en las opciones recreativas y

otras formas de acción social, que de forma general Castells reconoce como "sociedad red". Pero ¿qué sucede cuando Internet, el arquetipo de una forma global de interacción en red, empieza a formar parte del aprendizaje y de la educación?

La educación formal ni ha sido ajena a las diversas tecnologías del aprendizaje, ni es indemne a estas tecnologías digitales en red. Y aunque Internet no resolverá los temas tan complejos, amplios y agudos de la educación, estar al margen de sus potencialidades agravaría la gran brecha digital, léase cultural, que separa aprender gestionando información y comunicación en una nueva territorialidad interconectada. Este provecho educativo, que debe ir más allá de la inserción mecánica, frenética y a veces frívola de "soluciones tecnológicas" en el perímetro de la actividad escolar, pasa por pensar y repensar educativamente la herramienta. Por tanto, el eje central de este proceso de apropiación de Internet por la escuela no consiste en una apropiación física del artefacto -Internet está más presente fuera que dentro de la escuela-, sino más bien en la construcción de un marco representacional que indique qué hacer con las funciones sociales y culturales que añade educar en red. La escuela no requiere soluciones tecnológicas para usar Internet, requiere soluciones educativas pensadas en red.

De la misma forma que traducir un poema a otro idioma es crear otro poema, "trasladar" la dinámica educativa de una asignatura a Internet es crear otra acción educativa. Por ello, si la apropiación educativa de Internet implica un cambio en la noción de interacción, es lógico entender que esta apropiación se plantee como un imperativo pedagógico que intente evaluar la noción de educabilidad en red. Las viejas y necesarias preguntas que caracterizan el desarrollo de la pedagogía -para qué, qué, cómo, cuándo, con qué, con quién o dónde aprender- adquieren otros matices que rebasan la magnitud física y cultural del aula.

Buena parte de este sesgo pedagógico -no solo didáctico- sobre Internet se está abriendo con intensidades distintas, pero de lo que no hay duda es de que está dando la oportunidad de responder de forma distinta a una serie de expectativas educativas. Está en el tintero un núcleo de trabajo, investigación y desarrollo que bien puede denominarse "pedagogía de la virtualidad", que, sin dejar de ser teórica, es fundamental para la práctica educativa en la actualidad. Entre todas esas nociones que reconfiguran la educación en Internet, aquí, de manera gruesa, se intenta añadir a la reflexión pedagógica la necesidad de repensar el aprendizaje en las condiciones socioculturales que describen aprender y enseñar en un entorno en red, unas condiciones inéditas al contexto del aula. La visión sociocultural de Internet, de forma general, ofrece a la educación la perspectiva necesaria para reconocer el papel de "el otro" en la educación; esto es, abre un mundo de nuevas respuestas a la pregunta: ¿con quién aprender?

La mirada sociocultural

La visión sociocultural del aprendizaje iniciada por Vigostky puede enriquecer la mirada educativa de Internet. Buena parte de la teoría sociocultural, así como los trabajos post-vigostkyanos, ponen de manifiesto que tanto el marco social -la familia o los amigos- como el cultural -el lenguaje o la escritura- no son elementos accesorios en la explicación del aprendizaje sino que son, ante todo, parte de la explicación del proceso y el principal motor para su desarrollo. Si las funciones mentales son funciones mediadas socioculturalmente, la explicación del aprendizaje nos debe llevar a pensar que aprender supone una naturaleza social y una instrumentalización cultural. Pues bien, si las funciones mentales humanas son funciones mediatizadas por la cultura y adquiridas en condiciones sociales, también lo son, claro está, en los entornos como Internet.

Por ello, percibir Internet desde esta mirada trastocaría la imagen popular que tenemos de ella, reconociéndola no solo como un asunto exclusivamente tecnológico, sino como un estadio de desarrollo social y cultural con trasfondo educativo. Visto así, recuperar la importancia del medio social y del papel de las herramientas culturales en la explicación de los procesos de aprendizaje mediados en Internet puede dejar dos perspectivas importantes a la hora de entender, diseñar y evaluar los fines, las funciones y las actividades educativas "alojadas" en Internet. Primero, se puede entender que Internet no es solo un soporte tecnológico altamente sofisticado, sino que configura un auténtico entorno de acción social en red que opera como condición de aprendizaje. Segundo, reconocer que Internet no solo integra una amplia gama de aplicaciones tecnológicas, sino que aporta las herramientas operativas y simbólicas con que pensamos, actuamos y con las que reconstruimos la cultura. En suma, con la

mirada sociocultural podemos entender que Internet no es estar frente a un cambio de un artefacto por otro, sino estar dentro del desarrollo de la propia cultura y la sociedad.

Bajo una visión sociocultural, queda claro que, ya sea para el aula o para Internet, no existe oportunidad de aprendizaje desarraigado de un entramado social, ni es aséptico a las herramientas -ya sean físicas o simbólicas- con las que se aprende. No obstante, y aquí la diferencia, el aula como Internet describe entornos sociales y herramientas culturales de distinto alcance. Esto lleva a dar un giro en la visión arraigada que entiende Internet como un material didáctico, y que sea reconocido como un auténtico entorno educativo, es decir, una magnitud extensa que da cabida al sujeto y al conjunto de acciones e interacciones que condicionan su aprendizaje, al tiempo que construye su identidad como persona. En este entorno ya no caben únicamente el profesor y los estudiantes organizados de la misma forma que en el aula, tampoco una única forma de acceder a los contenidos, así como tampoco las mismas interacciones y sus lenguajes. Internet es un entorno que abre el aula, y el concepto de aula, a una interacción global y en red, diferente a la forma local y jerárquica de la acción escolar.

Pero ya que la mediación social en Internet es una mediación tecnológica en red, actuar en red, así como enseñar y aprender, son acciones mediadas tecnológicamente que describen otras oportunidades. Por ello es preciso ver que Internet ya es, *per se*, una forma reticular de organización de la interacción y de acceso a la información. Bajo esta idea cabe insistir en que la tarea educativa no sería solo arraigar la tecnología a la escuela, al núcleo -centro- de aprendizaje, sino pensar que con Internet se abre otro entorno sociocultural donde la propia escuela se prefigura como parte -nodo- de una red de interacción social más amplia, pero virtual.

En este espacio mediado tecnológicamente en red caben formas de acción social y educativa distintas -y hasta contradictorias- a la cultura de la interacción escolar. Buena parte de esta redefinición de la interacción social en Internet, de los flujos en red, es descrito por Castells como "autocomunicación de masas", que no es única sino que se solapa con otros procesos de comunicación en Internet. A diferencia de la comunicación de masas, la televisión, por ejemplo, donde los flujos comunicativos son especializados, verticales y unidireccionales, van de muy pocos a muchos con un mínimo de retorno, en la autocomunicación de masas los flujos de comunicación también pueden ser amateurs, horizontales y bidireccionales, van de uno a muchos, de muchos a muchos o, técnicamente, de todos a todos. Las personas en red no se deben a un centro para comunicar, como tampoco a un mismo mensaje y mensajero, y no solo consumen información, sino que forman parte de su creación. La autocomunicación de masas es una comunicación inédita para la enseñanza en el aula.

Guardar, clasificar y recuperar información; crear contenidos y compartirlos en distintos soportes; dar y recibir comentarios en foros abiertos o cerrados; mezclar y evaluar materiales; contribuir en la creación colectiva de un proyecto; cooperar en un grupo interdisciplinar o jugar en equipos en red, son algunas acciones que nos permitimos cuando estamos en red a través de Internet. Pero, aunque estas acciones sean mediadas tecnológicamente, el rango de acción e interacción no se limita solo a recibir información, al consumo pasivo, se abre a una serie de opciones, potencialmente sugestivas, de creación y participación que están fuera de la lógica del aula. Y es aquí de donde llega la exigencia: ¿cómo gestionar estos nuevos flujos de interacción social en la educación?

La cooperación en red

Pensar la interacción global como una oportunidad para la cooperación en equipo puede ser una respuesta concreta a la pregunta anterior. Con toda la riqueza -y limitaciones- de la interacción mediada tecnológicamente, Internet ofrece alternativas distintas a la pregunta "¿con quién aprender?". Por lo menos en Internet, "¿con quién aprender?" ya no es un interrogante baladí, es tan amplio y mediado como la propia acción social en Internet. Cuando existe un estadio de desarrollo sociocultural donde cabe una práctica de la interacción en red, hay que pensar en la cooperación en general como un rasgo significativo de la participación en red, así como en el aprendizaje cooperativo como una condición social de aprendizaje que describe una cultura escolar distinta a la enseñanza. Este giro conceptual admite que, además de la enseñanza, la participación social puede sostener otros itinerarios

de aprendizaje.

Por ello, a groso modo, si en Internet cabe la oportunidad global de una interacción social bajo distintos flujos, intensidades y roles de comunicación, gracias a la cooperación se pueden reconocer acciones educativas de acción conjunta a través de la organización de equipos de aprendizaje. La tarea consiste, pues, en ver la cooperación como oportunidad de aprendizaje en un entorno de interacción social en red.

Sin embargo, la afirmación anterior supone dos ideas, aquí por lo menos. No se intenta afirmar que el entramado social distribuido a nivel global en Internet inventa la cooperación, sino de destacar que Internet puede ayudar a tomar ventaja de ella en las acciones educativas. Aunque la cooperación forma parte del desarrollo de la teoría educativa, la práctica escolar ha sido poco generosa con ella, existe un *background* pedagógico sobre el aprendizaje cooperativo que permite no partir de cero en este proceso de validación de la cooperación en Internet.

Para lo último es preciso volver a Vigostky. Aunque el tema central del trabajo de Vigotsky sea la mediación cultural, la visión más extendida dentro de su trabajo aplicado al campo de la educación es la zona de desarrollo próximo (ZDP). La ZDP es una categoría educativa que nos permite destacar aquello que podemos aprender en virtud de la ayuda o la colaboración con otros. Por eso mismo admite dos sentidos, como la acción conjunta con un experto o guía y como la acción compartida con un compañero o par. La ZDP del experto o guía es la fortaleza de acción educativa en el aula, mientras que la ZDP entre iguales o pares (ZDP=) es muy poco explotada. Bien visto, se trata de concepciones de educabilidad que describen oportunidades distintas, claro está, pero educativamente significativas.

En Internet tienen sentido ambas líneas de desarrollo del aprendizaje. Por ejemplo, como ZDP guía, existen cursos -como algunos tipos de *Massive Open Online Course* (MOOC), muy de moda- donde existe una actividad especializada que brindan personas de experiencia contrastada, que dominan un contenido de aprendizaje y que abren sus materiales y experiencia a los que desean acceder a ellos. Como cooperación, existen experiencias educativas -muchas de ellas bajo el rótulo de 2.0- donde la participación educativa se plantea como no especializada, recíproca y centrada en metas de aprendizaje en equipos de estudiantes que, además de compartir entornos tecnológicos, comparten metas comunes de aprendizaje. Con la cooperación se puede ir más allá de los cursos virtuales tradicionales, que siguen itinerarios más o menos estándares ejercidos por profesores, hacia la búsqueda de experiencias de aprendizaje, formales o informales, basadas en la oportunidad de interacción social entre pares.

Junto a las experiencias más formales de cooperación en el aprendizaje y entre las instituciones educativas, como eTwinning, también coexisten una serie de experiencias de aprendizaje cooperativo -de nuevo cuño-, pero en Internet. Por ejemplo, existen experiencias de aprendizaje cooperativo entre alumnos que echando mano de distintas herramientas 2.0 exploran, recuperan y comparten historias de sus pueblos, y entre los pueblos, organizan viajes virtuales alrededor del mundo para presentar la riqueza intercultural del mundo, o evalúan y organizan en grupos de trabajo el viaje de fin de curso. También existen espacios de construcción cooperativa de contenidos educativos en torno a, por citar dos casos, itinerarios literarios o astrofísicos que permiten en los estudiantes el desarrollo de las competencias del área, la competencia digital y el desarrollo de habilidades de investigación. Esto es, sin dejar de aceptar que tanto la recuperación crítica de información, la edición de revistas en línea, la gestión de una wiki, la creación de vídeos o de *postcasts*, la edición de un blog, la geolocalización de puntos en la red, el *microblogging*, la edición de agendas de trabajo o el debate virtual implican acciones conjuntas en Internet que son, educativamente hablando, oportunidades de coordinación humana y cooperativa para el aprendizaje.

Por ello, si se ve que Internet entraña redes sociales, no solo servicios de redes sociales tipo Facebook que mañana pueden ser anécdota, la posibilidad de una experiencia "solitaria" es mínima en Internet. La idea es añadir a la interacción social en red las ventajas de pensar en equipos, es decir, reconociendo también la ZDP entre iguales (ZDP=) a través del diseño de actividades que puedan estimular la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y de equipo, la interacción estimuladora, la gestión interna del equipo y la evaluación interna del equipo, todas ellas dimensiones de la interacción cooperativa. Ante esto, la

repregunta que cae por su propio peso en Internet, y que puede hacerla un docente al usarla educativamente, es: "¿por qué organizar actividades de aprendizaje solitarias si también se pueden organizar en equipos cooperativos que aprovechen los flujos sociales en red?".

No obstante, el aprendizaje cooperativo tiene una serie de retos y ventajas, descritos en otro trabajo, pero que en Internet se abren a una singularidad distinta. Con la cooperación en mente se puede reconocer en Internet nuevos agentes educativos que fluyen a través de rutinas y jerarquías diversas, herramientas y protocolos comunicativos amplios o sistemas de producción de contenidos horizontales, además de los verticales. Por ello, pensar cooperativamente implica, para el profesor, abrir la escuela a un universo simbólico distinto para el que la cultura escolar no siempre está preparada. El reto es pedagógico, no tecnológico.

Pero bajo esta mirada no cabe afirmar que Internet es condición suficiente para la cooperación, una mirada tecnocéntrica, ni señalar que la cooperación es mejor que otras formas de interacción educativa, esto potencialmente verificable a través de la investigación, sino destacar que Internet nos ayuda a tomar ventaja pedagógica de la cooperación al pensar en Internet como un entorno social y educativo en red. Esto es, la pregunta de fondo -"¿con quién aprender?"- abre una línea más de trabajo y desarrollo educativo, que, intentando superar el relumbrón tecnológico, abre paso a procesos de enriquecimiento social, algunos ya validados en experiencias educativas con herramientas web 2.0, como las que reseñan Robles y Medina, en el ámbito de la escuela. Aprender en condiciones tecnológicas como las que se gestiona en Internet no sería sinónimo de lejanía ni de acción solitaria.

El horizonte

Entender que lo social y lo cultural forman parte de una misma explicación del aprendizaje, incluso en Internet, puede evitarnos debates ilusos sobre el potencial de Internet en la educación. Las posibilidades de ser tecnoescépticos, como tecnoentusiastas, en la educación son admisibles solo cuando la mirada se centra en el artefacto y no en las funciones sociales y culturales que implica usar la red con finalidad educativa. En el afán de destacar los procesos sobre los artefactos se abre la cooperación como una invitación a estimar otras voces como otra fuente de aprendizaje. He aquí el valor de la visión sociocultural en este tema.

Por ello, la pregunta "¿con quién aprender en Internet?" no hace más que estimular la reflexión pedagógica sobre el papel de "los otros" que están en la escuela y más allá de la misma en el aprendizaje y que, repensando la forma de relación educativa, pueden ofrecer otras oportunidades de aprendizaje en estas nuevas coordenadas sociales en red. El salto cualitativo, por tanto, consiste en entender que Internet describe nuevos flujos de interacción en una territorialidad mediada en red. Esto ofrece una oportunidad educativa para repensar la función docente y, sobre todo, repensar la función pasiva de consumidor de información del estudiante. Si la educación es una acción social por excelencia, y si Internet nos permite grados distintos de interacción social, ¿la escuela en Internet podría favorecer la cooperación?

Pensar que la cooperación puede ayudar a transformar la -muchas veces burocrática- relación entre profesor y estudiantes no solo es plausible en Internet, sino que tiene sentido como acción educativa. Internet, en la educación, no nos debe servir solo para distinguir qué tecnología usar, sino para reconocer con quién aprender. Aquí cabe el aprendizaje cooperativo como acción pedagógica y, sobre todo, como marco de inspiración social y cultural en la escuela.

Para saber más

Castells, Manuel (2009): *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.

Medina, Francisco; Robles, Ana María(2012): *Enredados: 20 propuestas de aprendizaje cooperativo basadas en la web 2.0*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Suárez, Cristóbal; Gros, Begoña (2013): *Aprender en red. De la interacción a la colaboración*. Barcelona: Editorial UOC.

Vigotsky, Lev (2000): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.