

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Miguel-Humberto Fuentes Huerta

1. La teoría educativa más moderna propone que el aprendizaje universitario se realice en entornos colaborativos donde se trabaje en equipo. Esto es más sencillo de tenerlo como ideal que implementarlo en nuestros salones de clase, aún cuando podemos comprender que de lo que se trata es de una educación menos memorística, rutinaria, pasiva, vertical, individual y competitiva; y más dinámica, flexible, participativa, empática, interactiva y en un clima de confianza.

2. Un equipo es un conjunto de personas con habilidades y conocimientos (similares o distintos) que interactúan, aportan sus talentos, se auto-gobiernan y trabajan con otros para cumplir un objetivo común. A diferencia de los grupos, cada miembro de un equipo quiere que él y que todos los demás miembros del equipo lleguen juntos a la meta.

Por ejemplo, defensas, delanteros, entrenador y arquero, que tienen el objetivo de meterle goles al conjunto contrario, son partes integrantes de un equipo de fútbol. También una orquesta sinfónica es un equipo, porque se encuentran violines e instrumentos de viento, pianos, timbales, etc. con un objetivo común: interpretar en conjunto una pieza musical.

3. El aprendizaje colaborativo es un método para aprender donde se potencia el desarrollo de cada estudiante con la cooperación de todo el equipo. Cada miembro aprende y se asegura que la nueva información sea comprendida también por cada integrante del grupo. Para que este modelo funcione eficientemente, presencial o virtualmente, se requiere la motivación y el compromiso para trabajar y aprender colectivamente.

4. Las razones de la potencialidad del aprendizaje cooperativo son convincentes: vivimos y aprendemos en sociedad; las mejores ideas se generan en la conversación; en un equipo hay mayor reflexión crítica y se potencia la creatividad; se aprende construyendo socialmente el conocimiento; y se aprovecha la sinergia para resolver problemas.

5. La sinergia es la unión coordinada de fuerzas, voluntades e inteligencias para lograr una meta con mayor eficiencia. Naturalmente, los resultados de una acción conjunta son superiores a la suma de los logros individuales. De esta manera, el equipo obtiene un alto desempeño cuando potencia el trabajo y la organización, y economiza recursos y costos. Por eso se dice que "uno más uno son tres".

Por ejemplo, una persona se demoraría más en mover un pesado tronco o quizá no se decidiría a cazar un mamut, pero un equipo ahorra tiempo y energía al cumplir sus metas trabajando coordinadamente. La sinergia es el efecto de trabajar organizadamente.

6. Deberíamos recordar que la historia de la humanidad no es el recuento de peleas por la sucesión, guerras y lucha por el poder; más bien es una secuencia infinita de encuentros para cooperar, colaborar y ofrecer apoyo solidario.

Tanto las inclinaciones egoístas como la inteligencia emocional se aprenden, por lo que en la formación integral del estudiante debe considerarse el desarrollo de las habilidades sociales para el trabajo colaborativo.

7. La universidad tiene el deber de enseñar a los estudiantes a relacionarse, a socializar experiencias, y a trabajar en equipo, pues en el contexto laboral, ése será el contexto donde se desenvolverá.

8. Se suele distinguir el aprendizaje cooperativo del colaborativo. Ambos pueden verse como los dos polos de una recta, en el que caben muchos puntos intermedios. En el extremo colaborativo, el control total del diseño educativo lo tiene el docente (temas, tiempos, recursos, evaluación, etc.) y sólo importa obtener el resultado final; mientras que en el extremo cooperativo, el control total lo tiene el equipo mismo, y son importantes tanto elaborar el producto final como también divertirse realizando este proceso.

9. En un modelo cooperativo ideal, todos los estudiantes, y todos los docentes de una misma asignatura, en conjunto, con voz y voto, toman las principales decisiones que configuran el diseño de un curso:

- a) la determinación de las competencias por lograr;
- b) los resultados de aprendizaje;
- c) los productos que se elaborarán durante el semestre;
- d) la selección de los contenidos;
- e) las metodologías didácticas;
- f) las actividades de aprendizaje, los lugares y tiempos;
- g) la selección de los materiales de enseñanza;
- h) las formas de evaluación que permitan determinar si los estudiantes han conseguido los resultados de aprendizaje; etc.

10. Para maximizar la eficacia del aprendizaje en grupo, un docente debe enseñar a:

- a) cooperar, colaborar y ayudarse mutuamente;
- b) respetar las ideas de los miembros del equipo y de los otros grupos;
- c) comunicarse, dialogar, compartir, negociar y debatir respetuosamente;
- d) lograr democráticamente un consenso;
- e) respetar los acuerdos y los turnos;
- f) desarrollar el pensamiento crítico del grupo;
- g) desarrollar la libertad y la creatividad del grupo;
- h) establecer y obedecer reglas de convivencia;
- i) darse apoyo y ánimo en las dificultades del trabajo;
- j) evaluar individual y grupalmente los resultados alcanzados en equipo; etc.

11. Todas estas habilidades deberían mejorar los vínculos que el estudiante tiene en los equipos conformados en clase, y también las relaciones de sus propios grupos sociales.

12. El método del aprendizaje colaborativo es una gran oportunidad para que los estudiantes en forma grupal se complementen, se cohesionen, construyan sus propios conocimientos; descubran e investiguen, debatan, intensifiquen la comunicación entre ellos, con el docente y con los demás equipos; consideren nuevos puntos de vista y aprendan de todos.

También es una gran oportunidad para que los miembros del equipo pongan en práctica la tolerancia, la amistad, la solidaridad, la autonomía, la autorregulación, el liderazgo participativo o distribuido, los valores democráticos, etc.

13. El docente debe considerar las dinámicas internas de cada grupo, y respetar sus espacios y tiempos, así como su organización, para que los equipos aprendan a superar sus diferencias y a resolver sus conflictos. El profesor debe lograr que los grupos interactúen, se organicen y se gestionen con autonomía, adquiriendo cohesión e identidad de grupo dentro de un clima de confianza. El **principio de interdependencia positiva** es la afirmación que los estudiantes valoran el compromiso de trabajar cooperativamente.

14. El docente debe explicar con precisión el objetivo de la actividad grupal, las orientaciones, los resultados esperados, el tiempo requerido, etc. Además, tiene que supervisar permanentemente el trabajo de los equipos. Debe pasearse escuchando los debates, absolviendo las dudas, ofreciendo la ayuda necesaria y oportuna, proporcionando la realimentación adecuada, etc.

15. El profesor universitario debe realizar actividades que movilicen las voluntades, esfuerzos e intereses de cada uno de los integrantes de los grupos, para que trabajen juntos, asistan puntualmente a las reuniones del equipo, realicen su mejor esfuerzo, cumplan oportunamente con el producto solicitado, etc.

Quizá el mayor problema que tiene el docente es que el grupo se divida el trabajo (las páginas que hay que leer, los temas que hay que investigar, etc.), y armen el producto final sencillamente juntando las partes que envía cada miembro del grupo. Esto no es un trabajo cooperativo, pues no es un trabajo realizado en equipo, sino más bien es una tarea realizada individualmente y entregada en grupo.

El docente debe estar muy atento para eliminar los obstáculos para el aprendizaje colaborativo: la disposición del aula, la premura del tiempo para terminar las actividades, la falta de liderazgo en algún grupo, el poco interés y compromiso; la delegación del trabajo a uno o dos de los estudiantes más trabajadores, los distractores tecnológicos (tablets, celulares, laptops, mails, mensajes, etc.), etc.

16. Además, el docente debe lograr que el grupo tome conciencia de los procesos del pensamiento lógico que se utilizan para aprender, descubrir e investigar; por ejemplo saber informarse, argumentar, escuchar, debatir, clasificar, sistematizar, sintetizar, analizar, evaluar, etc.

17. También es tarea del profesor que los alumnos cooperativamente reflexionen sobre sus métodos para argumentar, resolver problemas, tomar decisiones y gestionar su (meta)conocimiento, es decir, para tomar conciencia de cómo aprenden, cómo trabajan en equipo, etc. De esta manera, pueden reflexionar sobre los cambios y las mejoras que se pueden realizar para superar las debilidades que tenga el grupo.

18. En un trabajo grupal, se aprende más y se aprende más rápido que lo que uno aprendería individualmente. También es un aprendizaje más informal, y la principal realimentación no la da el docente sino los mismos compañeros de equipo.

En el aprendizaje cooperativo, se relaciona la teoría con la práctica, y la parte cognitiva con la emotiva; se controla el egoísmo y se sacrifican los intereses personales en aras del proyecto común y los objetivos sociales, en otras palabras, se aprende a convivir. El trabajo en equipo debería ser una experiencia divertidísima, fructífera y enriquecedora.

19. Al final de la actividad grupal, antes de que finalice la sesión de aprendizaje; el docente evalúa la participación de cada estudiante y de cada grupo, y reconoce los esfuerzos desarrollados. La evaluación del trabajo cooperativo no necesariamente tiene que ser grupal; ni realizada únicamente con el criterio del docente, puede ser una autoevaluación, una coevaluación o una heteroevaluación. La evaluación del trabajo en equipo puede ser individual o grupal. También debería considerarse en algún porcentaje la autoevaluación del equipo mismo.

20. La calificación grupal puede haber sido calculada sobre la base del rendimiento individual o a partir del trabajo colaborativo. A los miembros del mejor grupo se les puede otorgar diplomas, o se les puede tomar una fotografía y colgarla en el campus virtual del curso, etc. Todo reconocimiento es importante para premiar el mejor trabajo cooperativo.

21. ¿Cómo formar los equipos? Los estudiantes pueden decidir el número, el lugar de ubicación, y el modo de conformación de los grupos; lo puede resolver el docente (por ejemplo, agrupándolos de acuerdo con el orden de lista); o puede determinarse al azar (por ejemplo, cuando distribuimos rompecabezas de cuatro piezas o tarjetas de colores para que los alumnos encuentren a los otros miembros del grupo).

Los equipos pueden ser homogéneos o heterogéneos (de diferente rendimiento académico, género, cultura, clase social, religión, etc.). Además, los grupos pueden variar de clase a clase, o pueden mantenerse a lo largo de todo el semestre (por ejemplo, para realizar el proyecto del curso). También, el docente puede señalar responsabilidades y funciones diferenciadas para los miembros (por ejemplo, determinar el líder del equipo).

22. ¿Cuántas personas deben conformar un equipo? El aprendizaje colaborativo es propio de grupos pequeños. Los equipos deberían estar formados por dos o tres personas si queremos que realmente dialoguen, trabajen y sumen esfuerzos.

23. Las actividades deben ser lúdicas y creativas. Por ejemplo, se puede formar un grupo de debate, con dos de sus miembros a favor de una postura, y los otros dos en contra. Cuando ellos expongan sus puntos antagónicos, el docente puede ir llenando una tabla con las ideas fuerza de cada par e ir las proyectando en la pantalla del aula. También se puede hacer que cada grupo conteste cooperativamente a cuatro preguntas en unos veinte minutos. Luego, el equipo elige quién se encargará de exponer a la plenaria de la clase cada una de las cuatro respuestas.

24. Por último, ¿cómo podemos garantizar que en un curso universitario se está aplicando el método de aprendizaje colaborativo? Porque encontraremos algunas de las siguientes estrategias típicas:

- a) Actividades y trabajos en equipo; por ejemplo un video sobre un tema de la asignatura realizado en grupo (todos deben investigar y aparecer en el video);
- b) Actividades que incluyan presencial o virtualmente, a investigadores y expertos, padres de familia, empresarios, a la comunidad, etc., para que apoyen el trabajo de los equipos;
- c) Juegos de roles y sociogramas, en los que los participantes actúan papeles típicos;
- d) Dinámicas para realizar alguna actividad sin hablar ni escribir;
- e) Dinámicas para que cada grupo exponga partes de los materiales de clase;
- f) Dinámicas en las que unos enseñan a los otros;
- g) Evaluaciones grupales, es decir, participación de los propios estudiantes en la calificación de los productos parciales o finales de los equipos, etc.