

PROCESOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN UNA RED DE
ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE (REPA) PARA
APRENDIENTES DE ELE.

PROYECTO PILOTO: Observación de plataformas de aprendizaje de idiomas y
creación de la REPA.

Lola Torres Ríos
Tutor del proyecto: Dr. Joan-Tomàs Pujolà

Proyecto de Tesis
Máster Oficial de Investigación en Didáctica de la Lengua y la Literatura
Departamento de Didáctica de Lengua y Literatura
Universidad de Barcelona
2008

El aprendizaje centrado en el aprendiente, para toda la vida, ha sido el grito de los visionarios de la sociedad del conocimiento de la última década. Sin embargo, el aprendizaje sigue siendo entregado con herramientas centradas en el profesor en un formato de doce semanas. La sociedad está cambiando. Las necesidades de los alumnos están cambiando. El curso, como modelo para el aprendizaje, está siendo cuestionado por las comunidades y las redes, que están en mejores condiciones para atender a las diversas características del proceso de aprendizaje mediante el uso de múltiples enfoques, dentro de una ecología del aprendizaje.

(Siemens, 2003)

Gracias a Joan-Tomàs Pujolà por el asesoramiento de este trabajo, al grupo NodosELE¹ por la motivación y por ofrecer un espacio donde conectar; y sobre todo, gracias a Carlos.

1 <http://www.nodosele.com/>

Índice

1. Introducción y justificación personal	p.
2. Estado de la cuestión. Marco teórico y conceptual.....	p.
2.1. Aprendizaje colaborativo.....	p.
2.2. Aprendizaje y autonomía.....	p.
2.3. Concepto e historia del e-learning.....	p.
2.4. ¿Dónde estamos? E-learning 2.0. Nuevos valores educativos....	p.
2.5. La Red como espacio de aprendizaje. El tercer lugar. La posibilidad de volver a la 2.6. Zona de Desarrollo Próximo.....	p.
2.7. Del EVA al EPA.....	p.
3. Concepto de REPA	p.
4. Objetivos y pregunta de investigación	p.
5. Metodología	p.
5.1. Enfoque metodológico.....	p.
5.2. Etapas en la realización del proyecto.....	p.
5.3. Contexto.....	p.
5.4. Instrumentos utilizados para la recogida de datos: observación, diario y entrevista.....	p.
5.5. Criterios de selección y evaluación de plataformas de idiomas..	p.
5.6. Criterios para la entrevista.....	p.
6. Proyecto piloto. Descripción y evaluación de otras plataformas. Palabea, Kantalk y Myngle.....	p.
7. Resultados de las entrevistas.....	p.
8. Conclusiones, hipótesis y comentarios.....	p.
9. Mi propuesta: creación de una REPA.....	p.
9.1 Descripción.....	p.
9.2. Hipótesis sobre los instrumentos de recogida de datos en la REPA..	p.
10. Apéndice.....	p.
11. Bibliografía.....	p.

1. Introducción y justificación

Este proyecto es la primera parte de un trabajo de tesis doctoral, cuyo objetivo es explicar qué procesos de aprendizaje colaborativo se dan en una Red de Entornos Personales de Aprendizaje (REPA²) para aprendientes³ de Español como Lengua Extranjera (ELE) dentro de un contexto no reglado. A continuación se explican cuáles son y cómo se llevan a cabo los primeros pasos en la creación de esta REPA, entre los que encontramos el análisis de tres plataformas de aprendizaje de idiomas online.

La idea de llevar a cabo este proyecto viene motivada por diversos factores vinculados entre sí. En primer lugar, nace a partir de la reflexión por parte de la autora de este trabajo sobre algunas ideas que surgen tras la realización de su Memoria de Máster de Formación de profesores de ELE⁴ (U.B), que recoge una experiencia práctica sobre la utilización de los blogs en la enseñanza de ELE. A partir de la realización de esta Memoria, la autora, profesora de ELE, se familiarizó con la aplicación de las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información

2 En el apartado 2.8 se explica el concepto de Entorno Personal de Aprendizaje (EPA) y en el 3, el de REPA, creado por la autora de este trabajo.

3 Se utiliza el término “aprendiente” porque abarca un significado más amplio que estudiante, superponiendo el concepto de aprender (a lo largo de toda la vida, sin interrupción) al de estudiar (dentro de un curso cerrado, para obtener una certificación).

4 El uso de los blogs en la enseñanza-aprendizaje de ELE: Una experiencia con alumnos adultos. (Torres, 2007): <http://www.mepsyd.es/redele/Biblioteca2007/LolaTorres.shtml>

y la Comunicación) en la vida en general y entornos educativos: blogs⁵, wikis⁶, podcasts⁷, vídeos, redes sociales⁸, etc. interesándose sobre todo, por algunos valores sociales y educativos que estas herramientas pueden promover. Es en este contexto de autoformación y docencia, y a través de varias redes sociales⁹ donde se gesta la idea de llevar a la práctica un proyecto que refleje algunos de los valores educativos que caracterizan este contexto de redes conectadas, basados principalmente en las ideas de colaboración, Conectivismo¹⁰ y en “aprendizaje para toda la vida”¹¹.

Otra de las causas de llevar a cabo este proyecto viene de comparar los valores educativos y comunicativos que caracterizan la Sociedad de la Comunicación e Información (SIC) en la que vivimos con algunas prácticas educativas y observar que hay una necesidad por parte de la Educación de adaptación a esta nueva sociedad que estamos viviendo y al rápido ritmo de los cambios. La sociedad siempre ha sido una red, y ha mostrado las diferentes maneras de relacionarse de los que la forman (de Ugarte, 2007). Sin embargo, la educación muchas veces actúa intentando romper esa forma natural en la que nos comunicamos poniendo barreras: temporales, locales, y sobre todo, entre la educación y la realidad, en cuanto a los objetivos a conseguir, entre los aprendientes entre sí, o bien entre los aprendientes y profesores. Con el desarrollo de las TIC, muchas de estas interacciones han cambiado. Es necesario entender la manera en la que lo han hecho y considerar cómo estos cambios afectan a la sociedad y a la educación y se pueden aplicar a la manera de enseñar y de aprender.

Las NTIC, y en especial internet, están abriendo nuevas perspectivas a las relaciones humanas, dando lugar a una nueva esfera de relación social que pone en contacto a millones de personas cada día, haciendo las distancias más cortas y las interacciones más frecuentes. De estas relaciones surgen redes, síntomas de una nueva forma de organización y comunicación social y que cada día cobran más fuerza (algunos hablan incluso de la aparición de un nuevo “sujeto

5 Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

6 Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten

7 Creación de archivos de sonido y de vídeo y su distribución mediante un archivo RSS que permite suscribirse y usar un programa que lo descarga de Internet para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.

8 Una red social es una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos.

9 La autora lleva un blog docente sobre estos temas desde enero de 2006, y forma parte de comunidades educativas a través de diversas redes sociales, como Comunidad Todoole, Classroom 2.0, Internet en el aula o Twitter.

10 Enfoque de George Siemens del que se hablará a lo largo de este trabajo, y que defiende la idea de un aprendizaje conectado, característico del momento actual.

11 También llamado *lifelong learning*: http://en.wikipedia.org/wiki/Lifelong_learning

colectivo” o de “multitudes inteligentes”, H. Rheingold).

Nos encontramos en un momento en que el conocimiento se concibe como un recurso que no sólo nos permite interpretar nuestro entorno, sino que nos da la posibilidad de actuar sobre él. Además, esta generación¹² asume las TIC como parte de su vida, no como un complemento o un añadido. La forma de la red en la que se transmite la información está cambiando, ya que las tecnologías, sobre todo internet, están ayudando a crear una estructura donde la información se encuentra distribuida, dispersa, descentralizada, y por tanto, cualquiera tiene la posibilidad de encontrar, reconocer y comunicarse con otro a través de múltiples nodos y caminos. Según de Ugarte (2007), la Web apunta hacia la Web 2.1, la web del *bricoleur*, una red de usuarios que crean y publican reciclando una y otra vez los materiales de su red. Y esto se hace en un entorno colaborativo en el que todos los usuarios comparten y transforman contenidos propios y ajenos.

Además, estamos viviendo grandes avances sociales gracias a muchos de los valores difundidos y puestos en práctica en entornos virtuales, como el software social, las aplicaciones de código libre o abierto (software distribuido y desarrollado libremente), difusión de estándares abiertos, nuevos entornos (como redes sociales o espacios virtuales como Second Life¹³), facilidad de acceso, etc. Según Siemens (2007), el contenido abierto es esencial para la creación de una red social de aprendizaje. No se trata de valores o filosofías nuevas, pero sí el hecho de que las TIC nos permitan que éstos se puedan llevar a la práctica.

Estas ideas están posibilitando un renacimiento de la cultura abierta¹⁴, concepto relacionado con los medios culturales y educativos que están disponibles en la web, como podcast, vídeos, música, fotos, wikis, blogs, etc, de forma gratuita y libre para su adaptación y reutilización en obras nuevas. Pero el valor de estas nuevas herramientas lo encontramos en su conjunto, en la relación de unos con otros. Por ejemplo, un blog por sí sólo no es un medio social, pero sí lo es el conjunto de blogs, una gran red social, un gran medio de comunicación distribuido, público y gratuito, en el que la vida del autor no está separada de la información general y la opinión. De la misma manera, el aprendizaje no tiene por qué estar ligado o restringido a la escuela o al lugar de trabajo, sino que está integrado en todas las situaciones de nuestra vida, en la cual aprendemos a comunicarnos, relacionándonos con los demás, actuando, enseñando y

12 Se habla de Generación Y, en relación con la anterior generación X (adolescentes en los 80), para definir a las personas que nacieron a partir de 1982 y se caracterizan, entre otras cosas, por el uso de las NTIC y Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Generaci%C3%B3n_Y

13 Mundo virtual lanzado en el año 2003, desarrollado por Linden Research Inc.

14 El copyright empieza en el s. XVIII, y se trataba de un derecho para controlar la copia de los libros implicando que sólo los autores podían imprimir copias de los obras sobre las cuales tuvieran el copyright. Desde entonces, el concepto ha evolucionado aplicándose a la mayoría de obras. Desde los años 70 surge el copyleft, con el desarrollo del software y la industria informática. Con el auge de la Web social (2005-2008), ha aumentado la polémica entre copyleft y copyright también aplicados a los contenidos de la Red.

aprendiendo constantemente.

Una de las consecuencias de este momento de esplendor de la sociedad de la información es la necesidad de que educadores y organizaciones se adapten al mismo, fomentando prácticas sociales online que respondan a estos valores. La nueva red está representando un cambio en nuestra forma de concebir el aprendizaje. Estamos pasando de una antigua jerarquía a un desorden distribuido en el cual se reformula la identidad y el caos se convierte en una nueva forma de organización. La educación debe cambiar radicalmente y adaptarse a la nueva realidad. En el ámbito de la educación, contribuciones tan importantes como la "Teoría Conectivista" (Siemens, y también Downes han hablado de ella), "el aprendizaje informal" (Cross) o "El aprendizaje serendípico" (de él habla bastante Teemu Arina) son ideas que han nacido de la propia red, a diferencia de otras teorías educativas como el Constructivismo¹⁵, que se deberían adaptar a la nueva realidad. Según Downes (2006), el conocimiento y el aprendizaje se pueden describir y explicar usando los principios de las redes sociales. El aprendizaje tiene lugar en redes y se basa en practicar y actuar. Downes habla de un aprendizaje activo, centrado en el aprendiente, en la comunicación y en la participación con los demás. Según esta teoría, aprender no se basa en adquirir una serie de conceptos, sino en saber cómo usarlos dentro de una sociedad. En el presente trabajo explicaremos y nos basaremos en muchas de estas ideas y valores.

Si observamos las prácticas existentes que aprovechan esta nueva realidad con un fin educativo, nos encontramos ante dos problemas. Por un lado, la mayor parte de proyectos docentes no parten de ámbitos propiamente educativos como universidades u otros centros educativos, sino de empresas que no pertenecen al mundo educativo, pero que intentan aprovechar, mejor o peor, este momento y estas nuevas posibilidades. Por otro lado, y como consecuencia en parte por lo dicho anteriormente, muchas veces también se ha tendido a hacer un uso tradicional de ellas, centrándose en la innovación tecnológica más que en la innovación social y educativa que sería la responsabilidad de los educadores, sin tener en cuenta los valores culturales, comunicativos y educativos que conllevan, y que es donde precisamente radica su valor. Hay que tener en cuenta que estos cambios están suponiendo, más que un gran cambio tecnológico, un gran cambio social, que tiene que ver más con la actitud ante la vida que con las tecnologías. Nos encontramos, por tanto, ante nuevas y valiosas posibilidades, pero con prácticas que desaprovechan su potencial y poco se alejan de los usos tradicionales.

¿Cuál debería ser la posición de la educación hacia esta nueva situación y valores? Un primer paso es ser abiertos y receptivos ante esta realidad que forma

15 Teoría que defiende que las personas, tanto individual como colectivamente, 'construyen' sus ideas sobre su medio físico, social o cultural. De esa concepción de 'construir' el pensamiento surge el término que ampara a todos.

parte de nuestra vida. La manera de aprender es diferente según la época y el contexto en el que vivimos (Downes, 2006). Por lo tanto, el concepto de aprendizaje no es algo fijo y necesita ser redefinido constantemente. El papel de los educadores, así como el papel de los alumnos e instituciones, es superar el “miedo 2.0”¹⁶. No cabe duda de que ésta es una tarea complicada porque requiere repensar conceptos y valores básicos, muchos de los cuales no encajan con la actual estructura educativa, al estar basados en cursos, evaluaciones finales, contenidos y certificados, que no encajan con esta nueva realidad de cambio constante, caótica y distribuida. A lo largo de este trabajo se propone que el camino más natural es el de pactar con las ideas mencionadas que caracterizan la realidad actual: el aprendizaje informal, el aprendizaje para toda la vida, orientado a la acción y centrado en el alumno y sus procesos de aprendizaje.

Teniendo en cuenta este contexto, y la distancia entre muchas prácticas educativas y algunos de los valores sociales, comunicativos y educativos que han surgido del momento presente, nace la idea de llevar a cabo un proyecto en el que se tengan en cuenta, no sólo las NTIC y todas las nuevas herramientas que nacen cada día en internet, sino valores educativos que han surgido dentro de este contexto y que facilitan el poder poner en práctica unos modelos educativos basados en la colaboración, en el aprendizaje abierto y para toda la vida”.

16 Por “2.0” (O’ Reilly, 2004) se conocen al conjunto de herramientas sociales como blogs, wikis, podcasts, etc. que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios. El “miedo 2.0” también se vive en otros sectores, como el periodismo, en el que se utiliza el término de *curmudgeon* (gruñón) para describir a esos individuos reticentes a afrontar los cambios que internet ha provocado en los modos de distribución de la información periodística.

2. Estado de la cuestión. Marco teórico.

2.1. Aprendizaje colaborativo

En palabras de Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje colaborativo es "un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo". Es decir, implica un proceso en el que todos los miembros se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implica competencia.

El aprendizaje colaborativo conlleva métodos de trabajo entre varios individuos relacionados o conectados de alguna manera entre sí -no ha de ser necesariamente un grupo cerrado- entre los que se comparte la autoridad y la responsabilidad. Estas conexiones se caracterizan por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento¹⁷. Para trabajar en colaboración es necesario compartir experiencias y conocimientos, y tener un objetivo u objetivos comunes, como relacionarse con personas que tengan intereses comunes o querer practicar la lengua o lenguas que se están aprendiendo. "Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo, las tareas a realizar" (Gros, 2000).

Son muchas las definiciones que encontramos de aprendizaje colaborativo, pero

¹⁷ La definición de Crook (1998) del principio de co-construcción de conocimiento hace referencia al acto de compartir objetivos cognitivos comunes entre los sujetos y que el resultado alcanzado no sea la simple yuxtaposición de información sino su elaboración, reformulación y construcción conjunta entre los participantes.

en general, parten de unas ideas comunes, como las que aparecen en la definición en la Wikipedia¹⁸, que hace referencia también al componente tecnológico: “es un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento, normalmente apoyados en tecnología, así como estrategias, para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como el del grupo. Son elementos básicos: la interdependencia positiva, la interacción, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo.”

El concepto de colaboración viene relacionado muchas veces con el de cooperación, e incluso, se ha discutido sobre sus similitudes y diferencias y sobre si comparten –o no- la misma definición. Ambos responden a un enfoque constructivista que ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. Pero encontramos diferencias entre colaboración y cooperación. Mientras que el enfoque colaborativo del aprendizaje está relacionado con una visión sociocultural del constructivismo, el cooperativo tiene más que ver con una visión piagetiana¹⁹ del constructivismo. El constructivismo social²⁰ en educación es una teoría de la forma en que ser humano aprende teniendo en cuenta la situación social y la comunidad donde se encuentra y de la que aprende.

El aprendizaje cooperativo requiere de una división de tareas entre los componentes del grupo, lo cual normalmente implica un mayor control del tutor, el cual suele organizar y repartir las tareas. En el aprendizaje colaborativo, sin embargo, el proceso de aprendizaje está más guiado por los individuos, que comparten unas metas comunes pero no necesariamente existe esa repartición previa de tareas para llegar a éstas. Ambos enfoques pueden coexistir en la construcción del conocimiento, pero centraremos este trabajo en un enfoque colaborativo ya que encaja mejor con las características propias de las redes sociales, como la descentralización y el estar basadas en el usuario.

El aprendizaje colaborativo representa un importante componente social del aprendizaje que hace referencia a lo que en la psicología social se conoce como Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky (1988). Este concepto explica la distancia que existe entre lo que el niño puede hacer y aprender por sí mismo (aunque dentro de un contexto social) y aquello para lo que necesita la ayuda de un adulto o superior. Según Vygotsky (1988), es en esta zona donde se desarrolla el aprendizaje y tiene que ver con aspectos tanto de aprendizaje autónomo como

18 <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje-colaborativo>

19 El enfoque que defiende Piaget, se basa en la idea de un individuo que aprende al margen de su contexto social. Se considera un papel a la cultura y a la interacción social, pero no se especifica cómo interactúa con el desarrollo cognitivo y el aprendizaje.

20 Uno de sus principales teóricos fue Vygotsky (1896 – 1934), psicólogo bielorruso que vivió y trabajó bajo el Marxismo.

socioculturales, en los que el contexto es un factor determinante para el aprendizaje.

Tal y como explica T. Arina (2007), Seymour Papert²¹ siguió las teorías de Vygotsky, añadiendo que el aprendizaje desde un enfoque constructivista ocurre especialmente si se le pide a alguien construir un producto, algo externo a sí mismo tal como un castillo de arena, una máquina, un programa de ordenador o un libro. Esto se puede relacionar con el desarrollo de lo que se conoce como “Web social”, en la que el contenido está construido por todos los usuarios, y también con los conceptos de Software libre y contenidos y conocimientos libres y abiertos, de los que hablaremos más adelante en este trabajo.

Encontramos los primeros ejemplos de colaboración en las aulas en los años 70, aunque la gran mayoría de los estudios teóricos relacionados con este campo datan de los años 80. Recientemente, con el desarrollo de la SIC, internet y las herramientas sociales (blogs, wikis, podcast, redes, etc.) han aumentado las prácticas colaborativas y los estudios de investigación sobre el aprendizaje colaborativo. Las investigaciones en el ámbito del aprendizaje colaborativo son bastantes heterogéneas ya que cada uno describe pequeños detalles de prácticas concretas. Gross (2007) opina que la mayoría de estudios han ofrecido una visión superficial de la colaboración, basándose esencialmente en estudios cuantitativos que daban una visión estadística que no tenía en cuenta el contenido de la interacción y las consecuencias al aprendizaje de los individuos.

La SIC en la que vivimos se caracteriza por una estructura social de redes, en la cual el valor radica en la conexión de informaciones y de usuarios, más que en la información en sí misma, la cual, a su vez, ya no es algo estático y “verdadero”, sino que es creada por todos y fluye a través de esas conexiones o redes. Internet y las nuevas posibilidades que nos ofrecen las NTIC pueden ser el marco idóneo para aumentar la eficacia del aprendizaje colaborativo, creando entornos educativos y adecuados para ello.

Con el rápido ritmo de los avances tecnológicos, la bibliografía sobre aprendizaje colaborativo mediado por ordenador, término que empezó a ser utilizado por Koschman (1996) aumenta progresivamente.

Veamos a continuación algunas características de este tipo de aprendizaje. Jochems, Martens y Strijbos (2004) proponen un marco para entornos CSGBL (Computer-Supported Group-Based Learning), cuyas orientaciones básicas son, en síntesis, las siguientes:

- Es más importante el proceso de interacción y aprendizaje que los resultados.
- Hay que entender la interacción como elemento fundamental y hay que

21 Pionero de la Inteligencia Artificial. http://en.wikipedia.org/wiki/Seymour_Papert

considerar los factores y contextos que la pueden afectar.

En la entrada de Wikipedia para aprendizaje colaborativo²² se añaden algunas características básicas relacionándolo con el concepto de trabajo colaborativo, entre las que podemos destacar:

- El objetivo principal es el desarrollo de la persona
- El ambiente adecuado ha de ser abierto, libre, que estimulan la creatividad.
- Importancia a la motivación sobre el compromiso personal: libertad para participar o no.
- Tipo de proceso: se pueden dar procesos formales e informales.
- Aporte individual: conocimiento y experiencia personal para el enriquecimiento del grupo.
- Productividad secundaria. El objetivo es lo que se aprende en la experiencia colaborativa.
- Preocupación por la experiencia en sí misma.
- Una meta común.
- Respuestas distribuidas.
- Contribución individual.
- Actividad coordinada para construir una concepción distribuida y compartida del problema.

Palloff y Pratt (1999) introducen el concepto de interdependencia, como característica ligada a la idea de colaboración. Además, relacionan esta vinculación con las comunidades de aprendizaje²³, para el desarrollo de las cuales es decisiva la colaboración de los participantes.

Al hablar de aprendizaje colaborativo, se habla de un proceso centrado en el alumno y los términos “enseñanza” y “tutor” quedan relegados a un segundo plano. Ello ha implicado discutir sobre cuál es el papel del tutor en este enfoque. La responsabilidad del aprendizaje en un entorno de trabajo colaborativo y autónomo recae mayormente sobre la persona que está aprendiendo ya que es él quien ha de reflexionar sobre su propio aprendizaje. Una ventaja es que propicia en el alumno la generación de conocimiento, debido a que se ve involucrado en el desarrollo de actividades, donde su aportación es muy valiosa al no permanecer pasivo ante la información, como un mero receptor. Según Gros (2000), el papel del docente es diseñar cuidadosamente la propuesta, definir los objetivos, los materiales de trabajo, hacer de mediador cognitivo, proponiendo preguntas que apunten a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida y, finalmente, monitorear y guiar el trabajo resolviendo

22 http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo

23 “Una comunidad de aprendizaje online puede ser descrita como un lugar común (online), en la cual todos sus miembros puedan participar en las actividades de la comunidad en áreas de aprendizaje guiados por un líder. Es ampliamente aceptado que esas comunidades son prometedoras para el intercambio eficaz de experiencias y conocimientos.” (Santamaría, 2006):
<http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/01/24/trabajando-con-comunidades-de-aprendizaje-online/>

dudas.

En cuanto a la selección de herramientas tecnológicas para un aprendizaje colaborativo, Gros (2007) ofrece la siguiente taxonomía de tareas centradas en la actividad del estudiante, basándose en la búsqueda, organización y generalización de nueva información:

Tipos de tareas	Herramientas para apoyar el proceso activo de los estudiantes y recursos basados en web.
Tácticas para planificar, establecer finalidades individuales y/o grupales	Proyectos basados en web, planificadores
Discutir o debatir concepciones internas y recibir feedback	Correo electrónico, listas de distribución, videoconferencias
Buscar y recuperar información	Marcadores digitales, buscadores, etc.
Organizar información en un esquema coherente	Software para construir tablas, diagramas, mapas conceptuales, proyectos, etc.
Generar nueva información	Editores de páginas web, editores de trabajo colaborativo, procesadores de texto, etc.
Manipular información externa y variables para probar y revisar hipótesis y modelos	Simulaciones, micromundos

Tabla 1. Herramientas para la construcción del conocimiento. Begoña Gros (2007)

2.2. Aprendizaje y autonomía

Si le das un pescado a un hombre, lo alimentas por un día.

Si lo enseñas a pescar, lo alimentas para toda la vida.

(Confucio 551- 479 AC)

Una de las principales ventajas del aprendizaje colaborativo es que favorece los procesos de autonomía en el aprendizaje, por el cual el aprendiente es responsable del aprendizaje de los demás y sobre todo del suyo propio, entendido

siempre como proceso, no como meta. En el presente proyecto, por tanto, colaboración y autonomía son procesos interdependientes.

Muchos teóricos de la educación, como Comenio, Rousseau o Dewey, han tratado el tema de la autonomía, pero es en estas últimas décadas, con el auge del enfoque comunicativo, cuando ha adquirido especial importancia en el ámbito educativo, sobre todo en los ámbitos de enseñanza a adultos y también en la enseñanza no reglada.

El Construccionismo²⁴ y el enfoque comunicativo²⁵ en la enseñanza de una lengua dan especial importancia al proceso de aprendizaje del alumno. Cómo y por qué se aprende (o no se aprende) resultan tan importantes o más que el qué se aprende. Según las diferentes corrientes socio-construccionistas, es importante especificar hasta qué punto influye el entorno social y cultural en este aprendizaje. Todo esto conlleva inevitablemente a replantear la tradicional distribución de roles estudiante-tutor-institución, poder y autoridad en el contexto educativo, así como cuestiones sobre qué es y dónde reside el conocimiento y, por tanto, en qué consiste la adquisición y construcción de éste y el aprendizaje.

Mucho se ha hablado y escrito en los últimos años sobre la autonomía de aprendizaje y, aún así, parece no existir todavía una idea clara acerca de lo que el término representa. Algunas de las definiciones más tradicionales de autonomía sostienen que ésta implica aislamiento, es decir, un aprendiz autónomo es aquél que aprende solo, independientemente del contexto social. Una de las definiciones más clásicas es la siguiente:

Autonomía es cuando el aprendiente quiere y es capaz de hacerse cargo de su propio aprendizaje, independientemente, eligiendo sus objetivos, eligiendo materiales, métodos y tareas, ejercitando la elección y determinación en la organización y realización de las tareas elegidas, eligiendo y aplicando los criterios de evaluación. (H. Holec, 1981).

Sin embargo, teorías más actuales tienden a defender que el aprendizaje autónomo no tiene por qué ceñirse al individuo y a su proceso de aprendizaje como algo cerrado. Es decir, el aprendizaje no es un acto solitario o descontextualizado. Por tanto, hablar de autonomía en el aprendizaje implica hablar de un proceso complejo, casi caótico, en el que intervienen diversos factores, internos y externos al aprendiente. Se ha hablado del papel del tutor para conseguir la autonomía en los estudiantes, haciendo referencia a tres conceptos relacionados y fundamentales: la responsabilidad, la motivación y la reflexión. El alumno debe ser capaz de tomar decisiones necesarias para llevar a

24 Corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno.

25 Este enfoque pretende capacitar al aprendiente para una comunicación real, dando máxima importancia a la interacción como medio y como objetivo final en el aprendizaje de una lengua. Más información: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/diccio_ele/diccionario/enfoquecomunicativo.htm

cabo el proceso de aprendizaje autónomo en diferentes contextos y en situaciones comunicativas que exijan de él la puesta en práctica de reacciones y soluciones.

En “The Future of Learning in a Networked World”, Downes (2006) habla de lo que él entiende por autonomía. Se refiere al individuo autónomo no como algo aislado e independiente de los demás y de su contexto como se ha asumido varias ocasiones.

La gente parece asumir que estoy hablando de que los alumnos sin ayuda se sumerjan en el mar y se valgan por sí mismos. Como si nunca pudieran pedir consejo. Como si allí nunca hubiera alguien dispuesto a guiarlos o apoyarlos. Presuponen que lo que quiero decir es que una persona es una isla, que no depende de otros. Pero eso no es lo que quiero decir en absoluto. (Downes, 2006)

Además, relaciona autonomía con los conceptos de conectividad y apertura:

Por eso he incluido la apertura y la conexión como criterios adicionales. Por eso hablo de las comunidades y redes. Creo que las contribuciones de otras personas son importantes y esenciales. Soy muy consciente de las influencias externas. (Downes, 2006)

El concepto de “enseñanza situada” (Díaz Barriga, 2005) sostiene que aprender y hacer son acciones inseparables, dando importancia al hecho de realizar estas actividades en el contexto pertinente, y diseñar estos entornos de aprendizaje se convierte en una de las tareas del profesor. Esta postura ha dado lugar a cuestionarse la manera en la que se enseña, muchas veces descontextualizada de la vida.

El objetivo del proceso de adquisición de la autonomía es que el aprendiente se convierta en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, tomando decisiones para resolver los problemas que aparezcan en las diferentes situaciones comunicativas.

El modelo tradicional de enseñanza basado en estructuras jerárquicas firmes, donde el conocimiento se le proporciona al estudiante en entregas por medio de cursos, no encaja con un aprendizaje autónomo donde el aprendiente es el gestor de su proceso de aprendizaje.

2.3. Concepto e historia del e-learning

Son muchos los autores que hacen referencia a la dificultad de definir el concepto de e-learning y encontramos tantas definiciones como personas que escriben sobre el mismo. Etimológicamente, e-learning es aprendizaje electrónico, es

decir, todo proceso formativo que use cualquier tipo de TIC. Desde este punto de vista, el profesorado lleva haciendo uso del e-learning desde la aparición de los aparatos audiovisuales.

Algunas definiciones, como la que muestra el artículo “E-learning, el futuro de la educación a distancia”²⁶, nos ofrece una explicación de “e-learning” como una herramienta electrónica de educación a distancia:

El e-Learning es el suministro de programas educacionales y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos. El e-learning se basa en el uso de una computadora u otro dispositivo electrónico para proveer a las personas de material educativo.(A. Mendoza (2003)

Otros autores nos ofrecen una aproximación más actual y matizada al e-learning y hacen referencia al e-learning como un espacio más amplio de comunicación sincrónica y asincrónica:

Consiste en la utilización de la Web como medio y recurso para la realización de actividades formativas; es decir, implica todas las acciones formativas que se realizan apoyándose en las nuevas tecnologías de la información y comunicación (videoconferencia, multimedia,...) fundamentalmente en internet, y en sus herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas.(Cabrero y Castaño, 2005)

En la entrada de e-learning de la Wikipedia²⁷ se sintetiza las opiniones y definiciones de diferentes autores, se puede definir el e-learning de la siguiente manera:

Enseñanza a distancia caracterizada por una separación física entre profesorado y alumnado (aunque a veces pueden existir encuentros físicos puntuales), entre los que predomina una comunicación de doble vía asíncrona donde se usa preferentemente internet como medio de comunicación y de distribución del conocimiento, de tal manera que el alumno es el centro de una formación independiente y flexible, al tener que gestionar su propio aprendizaje, generalmente con ayuda de tutores externos.(Wikipedia²⁸)

No hay uniformidad tampoco entre los autores para ponerse de acuerdo en asignar el momento en el que nació el e-learning. Ello responde en gran medida a la diversidad de definiciones del término que acabamos de ver, por ejemplo, si se centran en la educación a distancia, en la aplicación de las TIC o en la utilización de las NTIC, como internet y el conjunto de herramientas que ofrece. No obstante, la opinión general es que el e-learning, tal como lo conocemos hoy, surgió hace alrededor de diez años (1997-1998), y es un servicio que ofrece la mayoría de las universidades y otros centros educativos de enseñanza tanto

26 A. Mendoza (2003): <http://www.informaticamilenium.com.mx/Paginas/mn/articulo78.htm>

27 <http://es.wikipedia.org/wiki/E-learning>

28 <http://es.wikipedia.org/wiki/E-learning>

reglada como reglada. Y desde sus inicios hasta el momento, el e-learning se ha ido desarrollando atendiendo a los avances tecnológicos y a los cambios sufridos en la Web.

Knowledgenet²⁹ identifica cuatro periodos en la historia del e-learning en el contexto de la educación no formal. Los dos primeros no siempre se entienden exactamente como e-learning, dependiendo de las definiciones anteriores, pero ayudan a contextualizar su desarrollo y evolución:

1. Era de la capacitación orientada en el instructor (antes de 1983): Los estudiantes salían de su lugar de trabajo para trasladarse e interactuar con el instructor y sus compañeros, lo cual implicaba costes y bajas durante horarios laborales³⁰.

2. Era Multimedia (1984-1993): Aparecen grandes avances tecnológicos: Windows para PC, los equipos Macintosh, CD-ROM, etc. La disponibilidad en cualquier momento y en cualquier lugar proporcionó ahorros en tiempo y coste.

3. Primera ola del e-learning (1994-1999): Se dan importantes cambios en la Web y se buscan posibilidades para aprovecharlos y mejorar, así, la capacitación. El correo electrónico, Web browsers, HTML, media players, audio/vídeo de baja fidelidad y aplicaciones sencillas de Java suponen importantes avances. La tutoría vía e-mail, intranet, CBT (Computer Based Training) con textos y gráficos simples y capacitación basada en Web comienzan a desarrollarse.

4. Segunda ola del e-learning (2000-2005): Continúan los avances tecnológicos, el acceso a banda ancha, lo cual empieza suponer un progresivo y más rápido cambio para la capacitación.

Teniendo en cuenta estos cuatro periodos y los acontecimientos que han sucedido desde 2005, podemos hablar de una nueva y quinta etapa en el trayecto del e-learning relacionada con el nacimiento y desarrollo de lo que se conoce como Web.2.0. o Web social (2005-2008 aproximadamente).

2.4. ¿Dónde estamos? E-learning 2.0³¹. Nuevos valores.

29 <http://www.knowledge.net.nz/>: *service that facilitates the effective sharing of knowledge and communication between cluster schools, teachers, administrators, students and parents/caregivers delivering a rich teaching and learning environment*

30 knowledgnet indentifica como primera fase de e-learning, pero no coincide con la idea que tenemos actualmente de este tipo de aprendizaje.

31 Concepto creado por Downes (2005)

La sociedad presente está caracterizada por el ritmo creciente de los avances tecnológicos y por la convergencia de medios. Un ejemplo de ello es el nacimiento de una serie de herramientas en internet conocidas como “Web 2.0” o “Web social”, en la que los usuarios son los principales protagonistas al ser los generadores de la comunicación y contenidos en estos espacios, donde cada usuario además, desarrolla su propia identidad. Bajo la idea de OpenID³², por ejemplo, subyace el hecho de que la identidad es personal, no institucional.

El concepto de e-learning 2.0 hace referencia a la evolución del aprendizaje en general, teniendo en cuenta estos cambios en la manera de comunicarnos y de acceder y crear contenidos. Con este término se plantea repensar y redefinir algunos conceptos básicos sobre la educación y, sobre todo, sobre el aprendizaje. A raíz de esta nueva realidad, muchos autores hablan de nuevas teorías.

Siemens (2006) habla del enfoque conectivista para ofrecer una explicación del funcionamiento de la sociedad presente, en la que, según él, el conocimiento está distribuido en forma de red, desordenada, caótica, distribuida. Y este nuevo entorno responde a un modo de aprendizaje afín, basado en conexiones entre distintos tipos de conocimiento, normalmente libre.

Según el estudio 'Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema universitario español 2005-2006' casi todas las universidades españolas (96%) disponen de una plataforma institucional de docencia virtual. Este tipo de software lo encontramos en la inmensa mayoría de entornos virtuales de aprendizaje³³ de nuestras universidades, en tres tipos de modalidades: versión plataformas privativas basadas en código propietario; versión software libre: Moodle, Atutor o Bodington; y versión de entornos virtuales de aprendizaje desarrollados por la propia universidad.

Tradicionalmente, a través de esta manera de entender el e-learning, encontramos dos modalidades formativas diferentes: una formación completamente a distancia y el recurso más frecuente en las universidades, y que normalmente es opcional, como complemento a las clases presenciales, el *blended learning*.

En muchos sentidos, los organismos educativos, entre los que se encuentran universidades, se están quedando atrás ante estos cambios sociales de la Red, o su ritmo de adaptación es relativamente lento. En consecuencia, el e-learning se sigue organizando, en general, en forma de cursos online, divididos en módulos y lecciones, con ejercicios, y pruebas de evaluación, del mismo modo que el modelo tradicional. Los sistemas de aprendizaje conocidos hasta hace poco, LMS

32 Sistema de identificación digital descentralizado, con el que un usuario puede identificarse en una página web a través de una URL y puede ser verificado por cualquier servidor que soporte el protocolo.

33 Más adelante se hablará más sobre el concepto de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y su evolución.

(Learning Management Systems o Plataformas), son los que sustentan la mayor parte de las teorías sobre e-learning y, según Siemens (2007), no responden a la idea de aprendizaje para toda la vida, a su vez relacionado con el aprendizaje a través de la web social. Estos modelos y teorías están basados en sistemas de contenido cerrados y pensadas para el aprendizaje en forma de cursos, similares a los de las aulas y resultarían incapaces de abordar la complejidad, el carácter informal, autónomo, contextual, basado en el aprendiente, que caracteriza al conocimiento en el nuevo entorno.

La sociedad actual y las herramientas sociales que caracterizan el momento presente nos llevan a pensar en una utilización formativa de internet que va más allá de la reproducción a través de cursos y de entornos virtuales de situaciones de enseñanza presenciales. Gros (2002) señala que nos vemos obligados a replantearnos casi todo y el modelo triangular en el que estaba centrado el modelo de aprendizaje: profesor-alumno-aprendizaje, se ha ido complicando convirtiéndose en una gran red. Son necesarias nuevas teorías y nuevos modelos educativos acordes con las necesidades del momento presente.

Si cambia la manera de acceder y de crear contenido y de construir conocimiento, la manera de aprender se adaptará naturalmente a esos cambios. Según Downes (2005), el aprendizaje característico del momento actual ha cambiado, de tratar sobre la realidad a crear la realidad. Y se basa en los siguientes principios:

- Aprender no es recordar, memorizar: podemos recordar sin aprender y aprender sin recordar.
- Aprender no es acumular contenidos, sino que es un proceso.
- Aprender es instanciar patrones de conectividad en la mente (en la red neural).
- El aprendizaje es conocimiento tácito, inefable (que no puede ponerse en palabras), personal (depende del contexto, no puede ser generalizado).
- Se trata de un aprendizaje centrado en el usuario: El usuario es propietario del aprendizaje. Él es quien elige los temas, los materiales, los estilos de aprendizaje.
- Se trata de Aprendizaje por inmersión: Aprender haciendo.
- Se trata de aprendizaje Conectado, basado en conversaciones e interacción.

(Downes, 2005)

Downes parte de que vivimos en una sociedad de cambio constante y por tanto, nuestra manera de percibir la realidad se ha de adaptar a este cambio, dejando de ver el conocimiento y el aprendizaje como algo estático, sino como algo que “fluye” y que cambia. Y el espacio de internet, con la creación de herramientas, servicios y utilidades, “sociales” como blogs, wikis, podcast, mash-ups³⁴, las redes sociales, marcadores sociales³⁵, etc. es un marco idóneo para esta nueva

34 Una aplicación web híbrida que usa contenido de otras aplicaciones web para crear un nuevo contenido completo, consumiendo servicios directamente siempre a través de protocolo http.

35 Forma sencilla y popular de almacenar, clasificar y compartir enlaces en Internet o en una Intranet.

concepción.

Siguiendo con estas ideas, Downes (2007) defiende que el nuevo e-learning (y en general, todo el aprendizaje) está centrado en redes³⁶ y no en grupos, relacionando las primeras con el aprendizaje para toda la vida, continuo y los grupos con clases cerradas:

- Un grupo es una colección de miembros de acuerdo a su naturaleza. Una red es una asociación, definida por la naturaleza de sus conexiones.
- La red es diversa y cambiante, definida por interacciones (como un ecosistema).
- En las redes, se potencia la diversidad. Las redes requieren apertura, los grupos voces focalizadas.
- Los grupos requieren coherencia, las redes autonomía.

Grupos	Redes
Unidad	Diversidad
Coordinación	Autonomía
Cerrado	Apertura
Muros	Puentes
Distribuido	Conectivo
Discurso lineal	Discurso fragmentado y heterogéneo

Tabla 2. Cursos versus redes. Santamaría³⁷. Idea de Downes³⁸ (2007)

Las redes están formadas por nodos³⁹ que se relacionan y generan contenidos que después utilizan otros individuos. Downes (2007) explica que esto hace que se cree una especie de centro de aprendizaje personal, donde el contenido se reutiliza según las necesidades del usuario. Se forma un conjunto de aplicaciones entrelazadas y disponibles dentro de un entorno, dentro del cual hay varios espacios personales vinculados entre sí.

Las instituciones educativas tienen la posibilidad de utilizar, en lugar de sistemas de empresas de gestión de aprendizaje, este conjunto de herramientas

36 Una red se compone de dos o más nodos vinculados con el fin de compartir recursos. Un nodo es un punto de conexión a una red más amplia. Los cursos tienen que ser rediseñados para reflejar la economía en red. Una red, en el contexto de una ecología y las comunidades, es cómo organizar nuestras comunidades de aprendizaje... resultando en una red de aprendizaje personal. (Learning Ecology, Communities, and Networks. Extending the classroom. George Siemens, 2003)

37 <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/02/25/grupos-vs-redes/>

38 [Http://www.flickr.com/photos/stephen_downes/252157734](http://www.flickr.com/photos/stephen_downes/252157734)

39 Espacio real o abstracto en el que confluyen parte de las conexiones de otros espacios reales o abstractos que comparten sus mismas características y que a su vez también son nodos. Todos estos nodos se interrelacionan entre sí de una manera no jerárquica y conforman lo que en términos sociológicos o matemáticos se llama red.

posibilitando a los estudiantes -y a los profesores- dar el salto a la SIC, fomentando la creación de entornos de aprendizaje colaborativo centrados en el aprendiente. Todo ello supone romper con algunas barreras entre enseñanza tradicional y la enseñanza a lo largo de toda la vida, y entre algunos métodos educativos tradicionales que no encajan con la manera de comunicarnos. El proceso de adaptación a esta nueva realidad debe dar lugar a nuevos modelos pedagógicos y nuevos espacios de colaboración donde no sólo se transmitan contenidos, sino que se construyan a través de las conexiones entre los usuarios.

Estas son las características principales que Downes define el e-learning 2.0, diferenciánndolo del e-learning tradicional⁴⁰:

1. Colaboración: está basado en la interacción y participación dentro de redes en las que los individuos están conectados entre sí por diversas razones. La comunicación es, a diferencia de lo que ocurría para los LMS elemento clave y no accesorio en el proceso.
2. Es un tipo de formación en entornos normalmente abiertos. Incluso las instituciones son vistas, como algo caduco, fruto de desigualdades de poder y necesitadas de un cambio de planteamiento.
3. Diversidad. La formación es continua, el aprendizaje es informal y proviene de múltiples medios.
4. Autonomía: se pasa de tratar sobre la realidad, de verificar la realidad, a crearla. En este sentido, un factor importante será la motivación.

Keats y Schmidt (2007) diferencian en esta tabla las peculiaridades de tres etapas en la educación a través de internet, incluyendo el concepto de Educación 3.0:

Características	Educación 1.0	Educación 2.0	Educación 3.0
Papel principal del profesor	Fuente del conocimiento	Guía y fuente para el conocimiento	Organizador de la creación de conocimiento colaborativo y de contextos de aprendizaje
Organización del contenido	Materiales tradicionales con copyright	Recursos educativos con copyright y abiertos para los estudiantes de la disciplina, a veces a través de las instituciones	Recursos educativos abiertos, creados y reusados por los estudiantes a través de múltiples instituciones, disciplinas, naciones, complementados con materiales originales creados para ellos.
Actividades de	Tradicional, ensayos,	Enfoques de tareas	Actividades de

40 Slideshare E-learning 2.0 (2007): <http://www.slideshare.net/Downes/elearning-20-in-development>

aprendizaje	tareas, tests, algún grupo de trabajo dentro de la clase.	más tradicionales transferidas a tecnologías más abiertas; colaboración creciente en las actividades de aprendizaje; aún muy delimitadas por la institución y el aula.	aprendizaje flexibles y abiertas que se centran en la creación de espacios para la creatividad de los estudiantes; red social fuera de las fronteras tradicionales de la materia, institución y nación.
Organización institucional	Basada en campus con demarcaciones fijadas entre instituciones; enseñanza, evaluación y acreditación proporcionada por una institución.	Colaboración creciente entre universidades (también internacional); afiliación entre universidades y estudiantes aún biunívoca.	Adhesiones y relaciones institucionales débiles; entrada de nuevas instituciones que proporcionan servicios de educación superior; se rompen las demarcaciones regionales e institucionales.
Comportamiento de los estudiantes	En su mayor parte con comportamientos pasivos ante la participación en procesos educativos.	De pasivos a activos, emergiendo el sentido de propiedad del proceso educativo.	Activo, fuerte sentido de propiedad de la educación personal, co-creación de recursos y posibilidades, selección activa.
Tecnología	El e-learning está permitido a través de un sistema de gestión del aprendizaje electrónico y se limita a la participación dentro de una institución.	Colaboraciones en e-learning implicando a otras universidades, en su mayor parte en sistemas de gestión del aprendizaje, pero integrando otras aplicaciones.	Se promueve el e-learning desde la perspectiva de entornos de aprendizaje personales distribuidos; consiste en un portafolio de aplicaciones o de su construcción como Identidad Digital.

Tabla 3. Educación 1.0 a la educación 3.0, de Keats y Schmidt (2007), publicada en el paper “The genesis and emergence of Educación 3.0 in higher education: the potential for Africa”. Traducción por Fernando Santamaría⁴¹.

Tal y como muestra en cuadro, en la educación 1.0. los estudiantes acuden a clase para que los eduquen los profesores, transmisores de la información a través de apuntes, libros de texto, vídeos y, en los últimos tiempos, la Web, con los que, los alumnos trabajan, en general, de manera individual.

Con la educación 2.0 se usan las herramientas “sociales” para complementar las

41 <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/04/30/otra-tabla-de-la-educacion-10-a-la-educacion-30-en-un-entorno-de-educacion-superior/>

clases tradicionales, pero las circunstancias en las que se usa la tecnología aún está demasiado incrustada en el entramado de la educación 1.0, por el peso de la tradición y de las estructuras educativas.

Es en la educación 3.0 donde surge la verdadera transformación de la educación superior, la cual se ha de dar cuenta de lo que está ocurriendo más allá de las paredes del aula:

Los aprendientes son los creadores de conocimientos que se comparten, y las redes sociales y los beneficios sociales más allá del alcance inmediato de la actividad juegan un importante papel. La distinción entre ideas/pensamientos, personas y procesos se desdibuja, igual que la distinción de espacio y tiempo. (Keats y Schmindt, 2007)

2.5. Internet como espacio de aprendizaje. El tercer lugar. La posibilidad de volver a la Zona de Desarrollo Próximo.

Hablar de espacios de aprendizaje significa también hacerlo sobre espacios de conocimiento. Se ha discutido sobre el lugar donde reside el conocimiento y, en líneas generales, hay dos tendencias principales.

Por un lado, la tendencia tradicional entiende el conocimiento como “contenido”, o piezas de contenido, que son propiedad de algunos y éstos son los encargados de transmitirlo en espacios dedicados para ello, normalmente escuelas u otros espacios cerrados. El conocimiento es algo externo al ser humano, que éste no puede modificar. Se trata de algo fijo y objetivo que no permite discusión. Los educadores son normalmente los que transmiten este conocimiento a los alumnos, durante el periodo de escolarización y después son evaluados de tales conocimientos en el lugar donde lo han aprendido y por quien se los ha transmitido. Y todo ello forma parte de la idea tradicional de curso.

Sin embargo, con las teorías constructivistas se empieza a hablar del conocimiento y del aprendizaje como algo que no sólo los profesores pueden participar en él transmitiéndolo, sino también los alumnos, dejando atrás su rol de meros receptores. Algunas ideas explican que el conocimiento no existe de antemano, sino que se construye progresivamente entre varios, por lo que se convierte en un conocimiento distribuido. Estas posturas conllevan cambios importantes en la forma de trabajo en el aula, en la que ya no es el profesor el único que participa en la creación y transmisión del conocimiento, y esto significa también un cambio en el roles en la educación, el de los educadores y de los alumnos. Se empieza a trabajar en grupos, en los que se discute sobre determinados conocimientos, se intercambian ideas y se puede llegar a diferentes

conclusiones. Términos como comunicación, participación, cooperación y colaboración empiezan a tener importancia frente a la mera transmisión de datos.

Teniendo en cuenta esta última postura, muchos docentes han ido más allá en los últimos años con tendencias que otorgan cada vez más importancia a los procesos de aprendizaje en vez de a la enseñanza, al proceso en lugar de a los resultados y a la idea de contenido y aprendizaje como algo que se construye entre todos y que “fluye”, para utilizarlo cuando lo necesitemos (Downes, 2002).

Considerando estas dos tendencias, se pueden diferenciar tres pasos en la evolución del concepto de aprendizaje. El primero se centra en la transmisión de esos contenidos fijos y objetivos por parte del profesor. El segundo paso se caracteriza por la importancia de la educación, como un proceso que implica algo más que transmisión y en el que los alumnos también tienen voz y pueden crear conocimiento, ya que éste no es algo objetivo. Es el momento de los grupos de trabajo y de otorgar el aprendizaje cooperativo en el que el tutor tiene un rol importante repartiendo las tareas para llegar a un objetivo concreto común. En el tercer paso, el alumno, y sus necesidades, se convierten en el centro del proceso educativo y se tiende a investigar más sobre el proceso de aprendizaje, que muchas veces se ha obviado, en lugar del de educación. Además, este aprendizaje se entiende como un aprendizaje continuo, que forma parte de la vida misma y no únicamente de un proceso de escolarización. Por tanto, el aprendizaje no sólo pertenece a los estudiantes, sino a todos los individuos en todas las etapas de su vida. Además, el aprendizaje no está separado de otros aspectos como son el trabajo o el ocio, sino que todos estos sectores se entrelazan entre sí influyéndose mutuamente (ver cuadro 1 y 3).



Tabla 4. Evolución de la enseñanza. Lola Torres (2008)

Centrado en la Enseñanza	Centrado en el Aprendizaje
Dar instrucción	Producir aprendizaje
Transferir conocimientos desde el profesor a los estudiantes	Descubrir y construir conocimiento
Profesores activos	Estudiantes activos
Estilo de enseñanza único	Estilos de aprendizaje múltiples

Desarrollo del currículo	Desarrollo de tecnologías de aprendizaje
Cantidad y calidad de recursos	Cantidad y calidad de producciones
Calidad del profesorado	Calidad de los estudiantes
El tiempo es constante y el aprendizaje variable	El aprendizaje es constante y el tiempo variable
El aprendizaje es lineal y acumulativo	El aprendizaje es anidado e interacción de redes
Centro de atención en la memoria	Centro de atención en la comprensión
Los profesores son oradores	Los profesores son diseñadores de entornos de aprendizaje
El aprendizaje es competitivo e individualista	El aprendizaje es cooperativo y colaborativo

Tabla 5. Enseñanza Vs Aprendizaje. Fuente: Robert B. Barrand y John Tagg, “From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education”, *Change*, vol. 27, nº 6 (Noviembre/Diciembre 1995): 12-25.

T. Arina (2008) hace referencia en un artículo⁴² de su blog, a las etapas de aprendizaje y que hace Papert⁴³ (1980) en algunos de sus trabajos. Según Papert, podemos distinguir tres etapas aprendizaje teniendo en cuenta la relación entre el individuo y el conocimiento a lo largo de la vida:

- Etapa uno, desde que el niño nace hasta que empieza su escolarización. En estos tres o cuatro años empieza un proceso de aprendizaje individual adquirido mediante la exploración. Muy pronto las limitaciones de esta exploración requieren buscar ayuda a su alrededor. Vygotsky (1998) habló mucho sobre esta etapa, introduciendo la noción de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) que hace referencia a la distancia entre el nivel actual de desarrollo, es decir, la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, en la que el niño necesita la ayuda, la guía o colaboración de un adulto o compañero más capaz.
- En la etapa dos los niños entran en la escuela, donde el aprendizaje por experiencias es sustituido por el que le transmiten. Se empieza a separar aprendizaje con escuela, a menudo, rivales. El niño se ve obligado a detener el aprendizaje y aceptar que le enseñen.
- La etapa tres implica desescolarización, aprender a aprender, experimentar y aprender a ser creativo, retornando efectivamente a la etapa uno. No

42 <http://tarina.blogging.fi/2007/06/23/serendipity-20-missing-third-places-of-learning/>: “Serendipity. Missing Third Places of Learning”

43 Pionero de la inteligencia artificial, es considerado como destacado científico computacional, matemático y educador. Basándose en el Constructivismo de Piaget, desarrolló una visión del aprendizaje denominada Construcciónismo. Su página Web con sus trabajos es: <http://www.papert.org/>

siempre se llega a esta etapa.

Según T. Arina (2008), el objetivo de todo aprendiente debería consistir en volver a la primera etapa, y seguir trabajando en la Zona de Desarrollo Próximo descrita por Vygotsky (1998), basándose en el proceso y no en unos resultados que conseguir, para poder desarrollar un aprendizaje para toda la vida, cuyo valor radique en el proceso, y no en los resultados.

Con las nuevas formas de comunicación social, está jugando un papel muy importante para conseguir este objetivo, creando nuevos espacios informales en los que se amplían las posibilidades de comunicar, compartir ideas y seguir aprendiendo de una manera tanto individual como social, en la medida de que uno es autónomo en cuanto que dirige su propio aprendizaje y elige lo que quiere y como lo quiere aprender, pero esto resulta imposible sin tener en cuenta a los demás, a la sociedad, en la cual podemos encontrar ayuda cuando la necesitamos, lo cual recuerda a la idea de la ZDP de Vygotsky. Según Simens (2007), gracias a las nuevas tecnologías y al desarrollo de la SIC, somos testigos de un resurgimiento de las capacidades de comprensión por medio del diálogo.

En los siglos XVII y XVIII gran parte del aprendizaje y diálogo tenía lugar en reuniones en salones, cafés y otros espacios de encuentro informal. Se les llamó “*penny universities*” porque no costaban nada. Sin embargo, con el paso del tiempo, el valor de estas reuniones de aprendizaje informal, de intercambio de conocimiento, se fueron perdiendo poco a poco, dando más importancia a los nuevos lugares de aprendizaje formal, los cuales según algunos autores, limitaron las posibilidades del aprendizaje.

Siemens (2007) explica que el momento actual, gracias al desarrollo de la SIC y de las herramientas sociales y colaborativas en internet, se está empezando a recuperar esas voces individuales en un diálogo público y social, recordándonos aquellos cafés de los siglos XVII y XVIII.

New Media Consortium (2007), en *Redes sociales, el tercer lugar y evolución de la comunicación*, habla de internet como un nuevo espacio donde la gente se conecta y se comunica, y donde tiene lugar esa recuperación del diálogo a la que acabamos de referirnos. Las NTIC están facilitando a un ritmo rápido a la accesibilidad de todos a esos lugares. T. Arina (2007) habla de “serendipia⁴⁴ 2.0” (y de “aprendizaje serendípico”) y se refiere a este tercer lugar como “un entorno social diferente a los dos entornos tradicionales -trabajo y hogar- y está ganando importancia con la irrupción de las herramientas colaborativas, redes sociales y el mismo software social”. Añade explicando que “es un fenómeno social, más propio de los estudiantes que de los maestros. Bueno, es como la vida misma: la

44 Término que viene del inglés *serendipity*. Y hace referencia a un descubrimiento científico afortunado e inesperado que se ha realizado accidentalmente.

vida es un aprendizaje informal”.

El sistema educativo actual se está adaptando muy lentamente a estas nuevas necesidades de la sociedad en red que cambia tan rápidamente. T. Arina (2007) propone para esta adaptación, un “aprendizaje serendípico”, que no se basa en resultados, sino en el proceso; que implica una transformación del aprendizaje “por si acaso” hacia un aprendizaje “justo a tiempo”, para saber cómo buscar diferentes puntos de vista y no sólo el conocimiento de una respuesta concreta y para aprender a construir sobre el trabajo de los otros.

2.6. Del EVA al EPA

Teniendo en cuenta algunas definiciones, como las de Downes⁴⁵, Santamaría⁴⁶ o Delgado⁴⁷, el concepto de EPA (Entorno Personal de Aprendizaje)⁴⁸ hace referencia a un entorno virtual compuesto por la integración de todas aquellas aplicaciones que utilizamos en nuestra vida diaria para el aprendizaje. Este concepto surge como evolución, acorde al desarrollo las tecnologías, a los tradicionales LMS (*Learning Management System*) y EVA (*Entorno Virtual de Aprendizaje*), dado que la estructura de estos dos suele ser cerrada y poco flexible, reduciendo la autonomía del aprendiz. Sin embargo, la mayor parte de la teoría educativa sobre el e-learning se basa en estos dos modelos, aunque no respondan a la realidad del aprendizaje actual. Estas teorías, basadas principalmente en sistemas cerrados de contenido, fueron pensadas para el aprendizaje en cursos y no corresponden al carácter informal, conectado, contextual, autónomo y libre que caracteriza el nuevo entorno.

Wilson (2005) explica que las conexiones son fundamentales en internet. Estas conexiones nos permiten romper estructuras de comunicación tradicionales, pero muchas veces los LMS no asumen e impiden este cambio, presentando un modelo de institución como forma de control. Según Wilson, la perduración de los LMS tiene que ver más con miedo que con deseo, un miedo a internet, al caos y a la pérdida de control: “*The main point is computers and internet are treated as strange dangerous animals that have to be carefully controlled or they will*

45 <http://www.slideshare.net/Downes/the-future-of-online-learning-and-personal-learning-environments>

46 <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2008/04/17/conferencia-en-ourense-mas-alla-del-aula-virtual-%C2%BFentornos-personales-de-aprendizaje/>

47 <http://eduspaces.net/davidds/weblog/193197.html>

48 El término de Personal Learning Environment fue utilizado por primera vez en noviembre de 2004: El Personal Learning Environments reunión en JISC / CETIS Conferencia de JISC/CETIS. En 2005, fue utilizado por S. Wilson, quien vinculó entre el ambiente y proceso de aprendizaje personal con la presentación de un e-portfolio. Diversos autores, como S. Downes, G. Siemens y Leigh Blackwell también hablan sobre este concepto.

destroy students, schools and society”⁴⁹.

El concepto de EPA no es algo cerrado y puede haber tantos EPA como aprendientes, y recordemos que entendemos por aprendientes a todos los individuos en cualquier etapa de su vida, y no sólo durante lo que dura un curso. Cada individuo construirá su EPA según sus intereses, objetivos y perfil, y éste EPA será la unión y conexión de todos aquellos elementos que él utiliza para aprender, ya sea dentro de un contexto formal o informal. Estos elementos varían según la persona y también según el momento de aprendizaje de cada persona, y por tanto el EPA cambia no sólo según el individuo y también según el momento de la vida y del aprendizaje de cada uno.

De la aparición de este concepto y de otros como e-portfolio (que muchos consideran los precursores del EPA) ha surgido un nuevo enfoque⁵⁰ basado en un aprendizaje que integra experiencias formales e informales en una sola, teniendo en cuenta la autonomía del aprendiente, y permite a los aprendientes gestionar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, el cual no viene dado en cursos, sino que se realiza continuamente en cada una de las actividades que realizamos a lo largo de toda nuestra vida. En realidad, el valor del EPA no radica en las herramientas que utilizemos para conseguir esta integración, sino más bien en la actitud y en los valores que defiende: el aprendizaje para toda la vida (prolongar de alguna manera la ZDP) de Vygotsky y la autonomía del individuo en la organización de su propio aprendizaje.

Es normal al hablar de EPAs, referirse a Elgg⁵¹ como la herramienta capaz de llevar esto a la práctica. Sin embargo, el EPA es más un enfoque que una aplicación en sí y la idea de vincularlo a un único servicio es contradictoria en sí misma. El EPA no puede residir en un único lugar o estar centralizado. Si tenemos en cuenta que el aprendizaje ocurre en muy diferentes contextos y tiene un carácter caótico, hablar de una herramienta integradora es una idea incongruente ya que son muchas las posibilidades de llevarlo a la práctica. Cada EPA es diferente porque responde al aprendizaje de cada individuo, que será quien elija la manera en que quiere obtener ese aprendizaje y cómo construir su EPA.

49 <http://incsurb.org/wpmu/bionicteacher/?p=35>

50 Discusión sobre el enfoque basado en e-portfolios y PLE:

http://octette.cs.man.ac.uk/jitt/index.php/PLEs_-_ePortfolio-based_approaches

51 <http://elgg.org/>

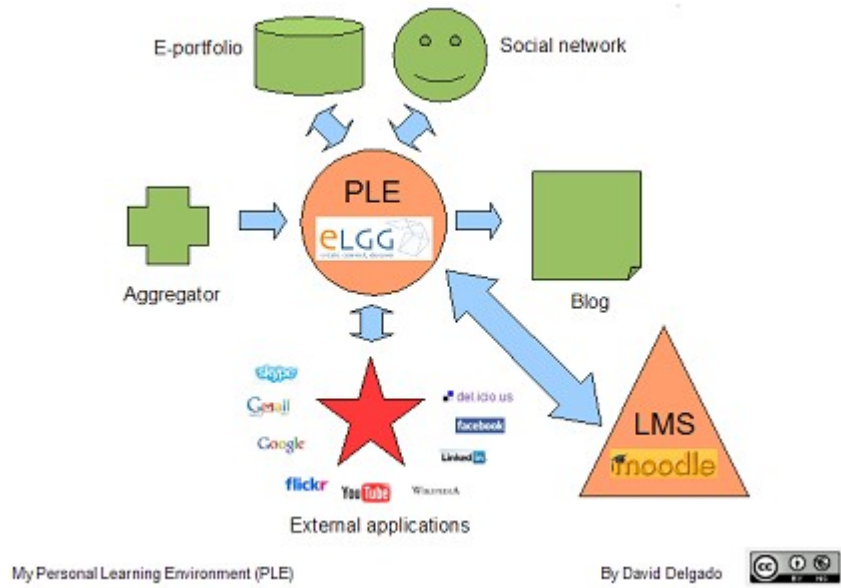


Figura 1. Esquema del EPA de David Delgado (2007)⁵²

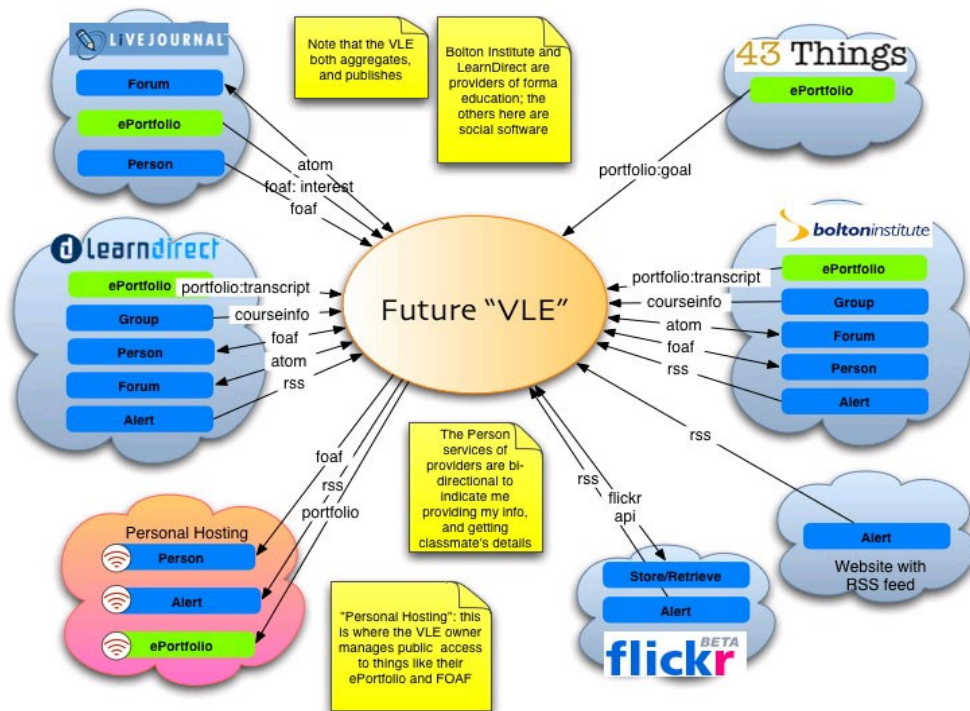


Figura 2. The future VLE, Scott Wilson (2005)

⁵² <http://eduspaces.net/davidds/weblog/193197.html>

EVA y EPA no son conceptos opuestos, simplemente muestran la evolución natural de los espacios de aprendizaje, que tienden a ser más abiertos y libres. Por tanto, el papel de la educación formal es ser consciente de estos cambios, lo que implica una labor difícil: pactar con el aprendizaje informal, la autonomía y el aprendizaje para toda la vida.

3. Concepto de Red de Entornos Personales de Aprendizaje (REPA).

Teniendo en cuenta las ideas y conceptos anteriores, la propuesta de este proyecto se basa en la creación de una Red de diferentes (y cambiantes con el tiempo) EPA de aprendientes de ELE. El objetivo de esta red es ofrecer un punto de encuentro entre individuos que quieren compartir su entorno personal de aprendizaje, el cual, recordemos, puede constituirse de elementos de muy diversa índole y será diferente de otros EPAs, personalizado y constantemente cambiante, según sus conexiones. No obstante, la REPA que creamos tiene también en cuenta la idea de que el concepto de EPA es más un enfoque de aprendizaje (de aprendizaje conectivo, para toda la vida, informal, centrado en el aprendiente y en su autonomía) que un objeto. Es una red social constituida por las conexiones entre los diversos EPAs de los aprendientes, cada uno único y diferente al de los demás ya que está construido por todos aquellos componentes que el individuo utiliza para su aprendizaje -entendido como una actividad constante en diferentes contextos- y él decida y crea conveniente incorporar a su entorno de aprendizaje.

Al buscar un término con el que nombrar, no encontramos ninguno que se ajuste a la idea que queremos. El término de PLN (Personal Learning Network) parece una opción en un primer momento, pero nos encontramos con que describe la misma realidad (o una muy cercana) que la de de EPA:

My learning is very much social in nature – I need to keep in contact with family, friends, colleagues and acquaintances so that I can keep learning. Remote communication with those whom I don't regularly see is enhanced with electronic tools. Because these tools are so effective, for me, they've replaced paper, pen and postage stamp. I can update, read and collaborate faster and

more often, hence learning more. There is joy in conversation. (My Personal Learning Network⁵³, entrada de Cafechats, 2008)

Por esta razón, el nombre que define nuestro proyecto será uno diferente que haga referencia a la conexión entre estos EPA, el de Red de Entornos Personales de Aprendizaje (REPA).

Dentro de este REPA, por tanto, puede haber elementos pertenecientes a contextos formales, como un EVA o curso formal o portfolio que forme parte de esta formación reglada, y también a contextos informales, como otras redes o aplicaciones: blogs, Myspace⁵⁴, Facebook⁵⁵, Del.icio.us⁵⁶, calendarios electrónicos, Last.fm⁵⁷, Twitter, un blog personal, portfolio profesional, etc. Todo ello supone una realidad un tanto caótica y desorganizada⁵⁸, en la que el aprendizaje formal se encuentra con el aprendizaje no formal, y la educación se encuentra con la vida.

Para llegar a la definición de REPA que buscábamos pasamos por varias opciones y fases. Para ello trabajamos sobre las diferencias entre los conceptos de EVA, EPA, PLN (y REPA). En un primer momento nos centramos en buscar un espacio común, yuxtapuesto, entre el EVA (dentro de un contexto institucional) y el EPA, ya que nuestro objetivo era encontrar un lugar de conexión entre un entorno de aprendizaje formal y todos aquellos aspectos no formales que también formaban parte del aprendizaje de todo individuo (figura 3).

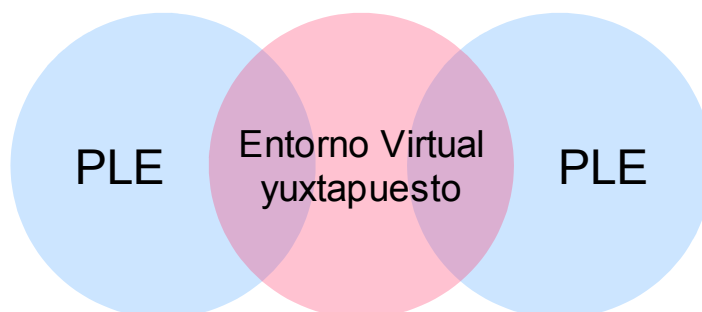


Figura 3. Primer esquema del proyecto. (Pujolà y Torres, 2008)

53 <http://cafechat.wordpress.com/2008/08/03/my-personal-learning-network/>

54 Sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicarse a unos usuarios con otros y un buscador interno.

55 Sitio web de redes sociales. Fue creado originalmente para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero ha sido abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica

56 Servicio de gestión de marcadores sociales

57 Radio online.

58 <http://www.nodosele.com/blog/?p=99> George Siemens (2004) dice que el aprendizaje actual es caótico y complejo en “Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital”.

Nuestra reflexión acerca de este espacio común fue más allá, centrándonos en las diferencias entre el EVA y ese lugar que queríamos construir, partiendo de que el primero pertenecía a un contexto formal e institucional, al contrario que el nuestro. Aunque empezamos a ver algunos elementos en común (figura 4).

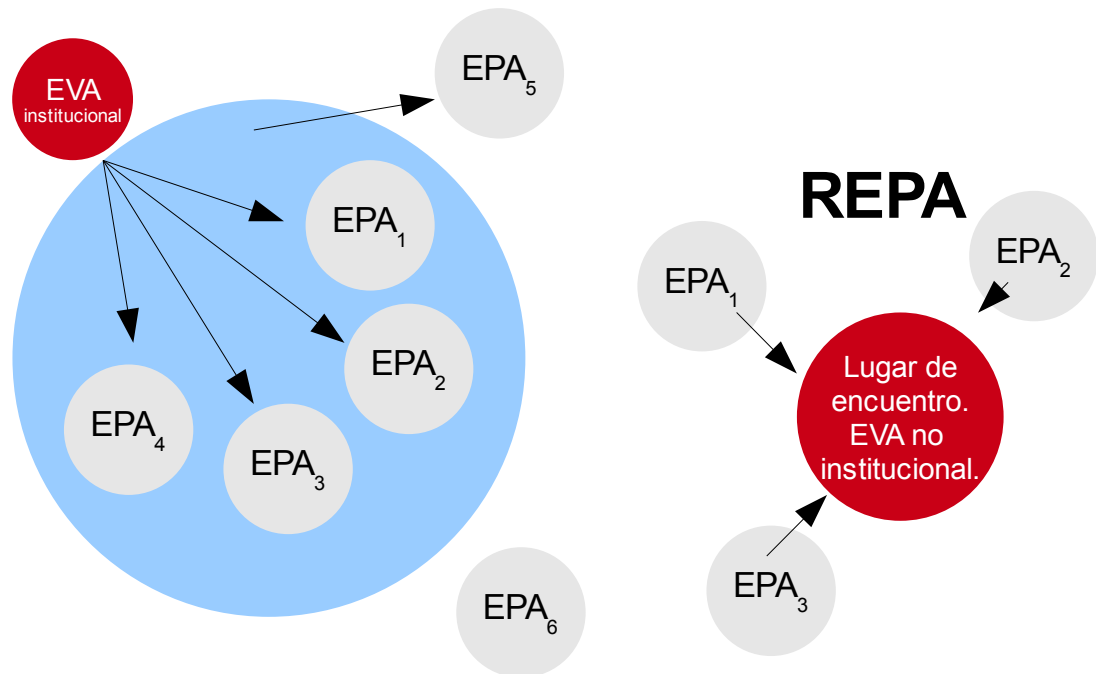


Figura 4. Segundo esquema del proyecto. (Pujolà y Torres, 2008)

El siguiente paso fue incluir todas aquellas conexiones que formaban parte de ese aprendizaje. Nos dimos cuenta de que estas conexiones y este entorno, al incluir elementos de educación no formal, variaban dependiendo del individuo y también del momento de aprendizaje de cada uno, y además, los elementos formales y no formales se encontraban, en realidad, mezclados y conectados entre sí. Todo ello hacía de nuestro lugar un espacio complejo y caracterizado por el cambio y la diversidad, y por tanto, centrado en el proceso. Encontramos ese lugar en un espacio de unión, construido y definido por las conexiones entre los diferentes entornos de aprendizaje de cada individuo y poniendo en relación, por tanto, elementos, ideas y contextos de aprendizaje formales e informales (figura 5).

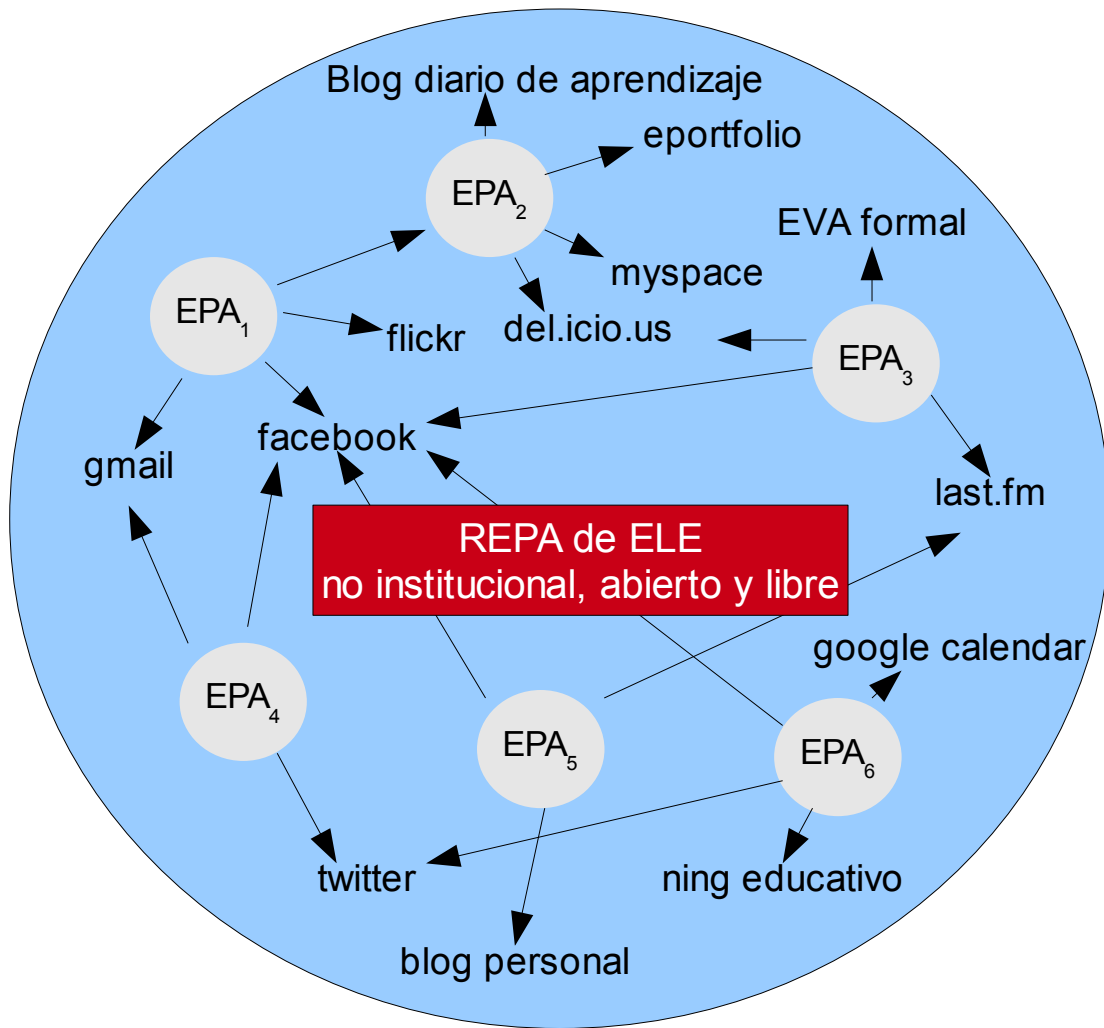


Figura 5. Tercer esquema del proyecto (Torres, 2008)

4. Objetivos y preguntas de investigación

Éste trabajo es la primera parte de una tesis cuyo objetivo principal es identificar, observar y analizar **qué procesos de aprendizaje colaborativo se producen en una REPA para aprendientes de ELE dentro de un contexto no reglado.**

Para llegar a este objetivo final, se tienen en cuenta las ideas y teorías descritas en los apartados anteriores, como las características que definen el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje autónomo, sin olvidar las características de este REPA concreto en forma de red social en un contexto no reglado.

Según las definiciones del aprendizaje colaborativo que hemos visto, éste está íntimamente relacionado con los principios de socialización y de autonomía. Por una parte, implica una responsabilidad individual del propio aprendizaje, pero por otra también genera una interdependencia positiva de los individuos, es decir, sin competitividad, ya que el objetivo principal es la experiencia en sí misma, el proceso y la interacción con los demás. En el aprendizaje colaborativo entran en juego procesos de aprendizaje autónomo (hablábamos de vuelta a la ZDP de Vygotsky en el apartado 2.5). Recordemos que aprendizaje autónomo es aquél mediante el cual el individuo dirige su propio aprendizaje, pero esto no significa actuar por sí solo o la ausencia de la colaboración de los demás.

Por tanto, si nuestro objetivo es analizar qué procesos de aprendizaje colaborativo se dan en este contexto, tendremos que prestar atención también a los procesos del aprendizaje autónomo:

- **procesos de interacción y socialización con los demás**

- **procesos en los que se demanda y se da ayuda: a quién, cuándo, cómo, con qué fin.**
- **factores de motivación que ayudan al individuo a dirigir su aprendizaje: tipo y diseño de actividades, participación de compañeros y amigos, intervención del tutor.**

Estos fenómenos se observarán en relación a otros factores, para analizar en qué medida pueden -o no- verse afectados por ellos:

- **el tipo de herramientas y actividades colaborativas, así como el grado de colaboración que pueden implicar.**
- **la intervención del tutor o no y el tipo de intervención (lo cual nos podrá conducir a hipótesis sobre el papel del tutor dentro de este contexto)**
- **la intervención de otros compañeros en las actividades (lo cual nos conducirá a establecer hipótesis sobre la reutilización de ideas)**
- **el perfil del aprendiente y su EPA.**

Para alcanzar nuestro objetivo, las características que definen el concepto de colaboración y autonomía se han de tener en cuenta dentro del contexto de aprendizaje en el que se trabaja. Por ejemplo, el hecho de que es un REPA en forma de red social abierta se basa en los valores definidos en el apartado anterior, ya que es él el que elige lo que quiere y cómo lo quiere aprender, creando él mismo su espacio de aprendizaje y eligiendo dónde participar y con quién.

5. Metodología

5.1. Enfoque metodológico

El trabajo presente se ha llevado a cabo a partir de un diseño cualitativo de investigación. Se trata de un estudio de caso que pretende averiguar qué procesos de aprendizaje colaborativo se dan en una REPA concreta, creada y mantenida por la autora de este trabajo. Esta parte del proyecto, se encuentra en estos momentos en proceso, con el fin de completar la investigación en una siguiente fase doctoral del trabajo. Aquí nos centramos en la fase previa, la de observación “desde dentro”, descripción y análisis de otras redes de aprendizaje de idiomas, y diseño y creación de la REPA.

La metodología cualitativa se distingue por las siguientes características: es descriptiva, inductiva, fenomenológica, holística, ecológica, estructural, sistemática, de diseño flexible y destaca más la validez que la replicabilidad de los resultados de la investigación. (Martínez Miguélez, 1998)

El enfoque cualitativo nos permite tratar con la dimensión social de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y con la observación de los procesos de colaboración que pueden tener lugar en un contexto virtual de aprendizaje no reglado, donde tienen una gran importancia factores sociales como la colaboración, la motivación y la autonomía, así como otros aspectos de tipo informal y afectivo propios del aprendizaje.

Un estudio de caso es un método empleado para estudiar un individuo o una situación en un contexto único y de una forma lo más intensa y detallada posible,

permitiendo la recopilación de una gran cantidad de datos. Es una investigación que se define como descriptiva, es decir, describe la situación existente en el momento de realizarse el estudio (Rodríguez, Gil Flores, García Jiménez, 1996). Merriam (1988) define el estudio de caso como particularista, descriptivo, heurístico e inductivo y señala que es muy útil para estudiar problemas prácticos o situaciones determinadas.

5.2. Etapas en la realización del proyecto.

- Interés por el área de investigación. El interés de la autora por muchos de los temas relacionados con el área de investigación donde se enmarcaría este proyecto de tesis -elearning y educación abierta, redes sociales y construcción del conocimiento colaborativa y conectivamente, plataformas educativas libres, etc- surge antes de la idea de realizar este trabajo. Esta motivación viene a partir de lecturas, asistencias a congresos y conferencias, así como conversaciones y debates a través de comunidades educativas en internet de las que la autora formaba parte. Así surge la decisión de realizar un proyecto y una tesis que refleje estas ideas.
- Clases de Metodología en el Máster. La autora asiste a las clases presenciales de Metodología en Investigación del Máster Oficial de investigación en Didáctica de la Lengua y la Literatura de la U.B. e intenta llevar sus intereses al aula. Empieza a aplicar métodos para decidir el tema de investigación, es decir, ir del área de investigación, previamente definida a estas clases, al tema y empezar a buscar posibles preguntas de investigación y objetivos.
- Tutorías y propuesta de la idea del proyecto. En las reuniones con el tutor se propone la idea de realizar este proyecto de tesis centrado en crear una red social con aprendientes de ELE. Estas citas tienen como objetivo definir la pregunta y los objetivos de investigación y decidir qué es lo que se va a investigar.
- Concreción de la pregunta de investigación y creación de la REPA. Gracias a las reuniones con el tutor y a la lectura de bibliografía sobre el tema, se concreta la pregunta de investigación. La principal dificultad consistía en abarcar en una pregunta todos los aspectos que interesaba observar. Se consigue hacer una pregunta abierta que recoge todos estos aspectos y aparecen sub-preguntas con hipótesis. A partir de entonces, se sigue trabajando con bibliografía más centrada en ese tema, creando la REPA y eligiendo el tipo de actividades y herramientas que se incluirán teniendo en cuenta esos objetivos.

- Realización de pruebas en diferentes plataformas de aprendizaje de idiomas y varios gestores de contenido y herramientas. Se busca información sobre gestores de código abierto o código libre.
- Se busca que el software ayude a trabajar en una red social que propicie un aprendizaje social, personal y flexible. Por otra parte, se busca una plataforma bien de código abierto⁵⁹ o bien de software libre⁶⁰ que nos permita trabajar con el código fuente. Elgg⁶¹, una plataforma para crear redes sociales, se convierte en la primera opción para el proyecto puesto que está diseñado especialmente para proyectos educativos y para promover el aprendizaje a través del conocimiento compartido, la conversación y la reflexión en un contexto académico social (Dieu, 2005). Las críticas sobre esta herramienta, son en general muy positivas⁶². No obstante, tras probarlo se descarta por sus limitaciones.
- Por otra parte, crece el interés por Drupal⁶³, otro gestor de contenidos de licencia GPL⁶⁴ que, a pesar de no estar diseñado originalmente para un fin educativo, ofrece de una manera más abierta un rango de opciones y servicios más amplio que el anterior. Así, se empieza a estudiar el funcionamiento de esta herramienta y en qué se basa, además de buscar prácticas, no únicamente educativas, que lo utilicen.
- La autora empieza prácticas como alumna en diferentes plataformas de aprendizaje de idiomas para observar “desde dentro” cómo funcionan, cuáles son los servicios que ofrecen y las diferencias entre unas y otras. Entre estas plataformas se encuentran Kantalk⁶⁵, Palabea⁶⁶ y Myngle⁶⁷ tres redes sociales en las que el usuario se registra y puede practicar varios idiomas con el resto de usuarios, dependiendo de sus intereses y nacionalidades.
- La autora reflexiona recoge y pide a través de su blog⁶⁸ y otros entornos educativos online⁶⁹ opiniones sobre estas plataformas de idiomas a través de entrevistas en conversaciones en la red en blogs, comunidades, Twitter⁷⁰, etc.

59 http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_abierto

60 http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_libre

61 <http://elgg.org/>

62 <http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2006/08/18/elgg-software-para-redes-sociales-en-educacion/>

63 <http://drupal.org/>

64 GPL es GNU General Public License, una licencia creada por Stallman, impulsor del Software libre.

65 <http://kantalk>

66 <http://www.palabea.net/>

67 <http://www.myngle.com/>

68 <http://lolaele.blogspot.com/2008/03/redes-sociales-y-aprendizaje-de-idiomas.html>

69 <http://todoelecomunidad.ning.com/group/ele20/forum/topic/show?id=925162%3ATopic%3A4063&page=1&commentId=925162%3AComment%3A29941&x=1#925162Comment29941>

70 <http://twitter.com>

- Probar y hacer hipótesis sobre las herramientas y actividades adecuadas para la creación de la REPA. Prever problemas.

5.3. Contexto

La situación que enmarca el proceso de creación de este trabajo es doble: por una parte, la realización de la REPA concreta por parte de la autora del trabajo, la cual se va gestando en el desarrollo de este trabajo. Por otra, la recogida de información a partir de la observación y entrevistas realizadas sobre tres plataformas de aprendizaje de idiomas. Estas tres plataformas online no forman parte de la enseñanza reglada ni de ninguna institución educativa. La autora decide formar parte como alumna de dos de ellas, Kantalk y Palabea. Coinciden en la estructura de red social, en que son gratuitas y se basan en el intercambio lingüístico entre los usuarios, procedentes de diversas nacionalidades y con perfiles variados en cuanto edad, sexo, lengua materna, nivel de lengua 2 (o lengua que está aprendiendo), e intereses.

La tercera plataforma o servicio, Myngle, se basa en un mercado de clases de lenguas, en el que el alumno elige al tutor y se pone de acuerdo con él para las clases y el precio que ha de pagar por ellas.

Ninguna de estas plataformas se centra en el aprendizaje de una lengua concreta, sino en las lenguas que pueda ofrecer el usuario (en el caso de Myngle, la lengua que decida enseñar el tutor). Estos tres espacios serán descritos más adelante (ver apartado 6).

5.4. Instrumentos utilizados para la recogida de datos: observación, diario y entrevista.

- Observación, diario y blog

La observación permite a los sujetos participar en los hechos de forma activa y reflexionar sobre las relaciones que se presentan entre la práctica y la construcción de significados, viviendo los acontecimientos que viven los participantes en el contexto en que se desarrolla. La observación es una parte importante de cualquier proyecto piloto, permitiendo la descripción de contextos similares desde el punto de vista de los protagonistas. Es importante ser participe del proceso de construcción descubriendo el sentido, la dinámica y los procesos

de los acontecimientos que viven los sujetos en el medio en que se desarrollan como participantes de la prueba piloto, en este caso dos plataformas de aprendizaje de idiomas.

Uno de los objetivos de este trabajo consistió en observar desde dentro el funcionamiento de plataformas de aprendizaje de lenguas, para describirlas de una manera general y compararlas con con la red que se creaba paralelamente, contexto y objeto de nuestro estudio posterior.

Para recoger los aspectos relevantes de esta observación, se utilizó un diario en el que la autora escribía sus impresiones respecto a los objetivos de este estudio, algunos de los cuales también recogió de manera reflexiva en su blog personal como profesora de ELE, que trata sobre estos temas. Algunos ejemplos de las anotaciones y reflexiones son:

En los últimos meses han nacido varias plataformas para profesores, sobre todo utilizando NING, (Comunidad Todoole para los profesores de ELE, por ejemplo), redes sociales para "intercambiar" y aprender idiomas y también sitios de intercambio entre profesores y alumnos destinadas a la enseñanza de idiomas. Por un lado, tenemos redes del tipo de Mango (una de las primeras, y bastante poco social), Italki, LiveMocha, Kantalk, o Palabea (una de las novedades más completas, pero que todavía está empezando, las cuales nos ofrecen conocer personas que hablan otras lenguas para que, de mutuo acuerdo, podamos perfeccionar el idioma que estamos aprendiendo. En ellas encontramos, por ejemplo, tandem online, podcasts, vídeo-lecciones, lecciones y clases virtuales.

Encontramos sitios donde alumnos y profesores pueden buscarse entre sí para dar o recibir clases, o intercambios de usuarios para aprender y practicar idiomas entre ambos. En general, tienen muy poco de social y se basan en dar clases por videconferencia o messenger. Algunos ejemplos son Place4langs o, "el ebay de las lenguas" (más información aquí y aquí), Talkbean, Welang, Learnissimo. En este tipo de plataformas enseguida aparecen dudas y comentarios del tipo "¿todo el mundo puede ser profesor? o "qué porcentaje se lleva la empresa del precio que yo cobro a mis alumnos?"

Todo este post es una introducción para lanzar algunas de las preguntas (ya vendrán otras) que de verdad me interesan sobre este tema:

- ¿Qué le pedirías tú, como alumno, a una red social de aprendizaje de idiomas?
- ¿Por qué crees que a tus alumnos les podría interesar -o no- participar en una red informal de aprendizaje?
- ¿Qué te parecería una red social sólo para la enseñanza de una lengua?

Invito a todos a participar contestando a una o más de estas preguntas o a hacer cualquier comentario sobre el tema. (fragmento de Redes sociales y aprendizaje de idiomas. El caos del cambio⁷¹. Torres, 2008)

Las respuestas y discusiones que generaron fueron sobre todo consejos sobre qué

71 <http://lolaele.blogspot.com/2008/03/redes-sociales-y-aprendizaje-de-idiotomas.html>

herramientas utilizar y ánimos para realizar este trabajo⁷².

- Entrevistas

Para complementar nuestra recogida de datos, se elaboró una entrevista con el propósito de recoger información por medio de preguntas abiertas y reflexivas, las cuales podrán desvelar aspectos de interés para la investigación ya que clarifican conductas, opiniones, impresiones y valoraciones de los individuos entrevistados, logrando de esta forma identificar y clasificar los problemas, los comportamientos, los estados emocionales, etc. de los sujetos, usuarios de estas tres redes sociales de aprendizaje de idiomas.

5.4.1. Criterios de selección y evaluación de las plataformas de idiomas

Para la creación de la REPA se tiene en cuenta el análisis a partir de la observación de tres plataformas de aprendizaje de idiomas. Se seleccionaron tres de ellas teniendo en cuenta:

- el número de usuarios registrados en ellas
- su popularidad en el momento de hacer este estudio, la bibliografía y opiniones sobre ellas en artículos y críticas en diferentes medios (blogs, periódicos, sitios web de idiomas, etc.)
- la información que podíamos obtener de ellas

Para su evaluación se optó por una entrevista de carácter voluntario, anónimo y no lucrativo, a seis personas, dos usuarios pertenecientes a cada plataforma. Se pretendía observar tanto la comparación de algunos aspectos entre ellas como la comparación entre esa plataforma que utilizaban y lo que buscaban.

Para ello se elaboró una entrevista con nueve preguntas, para luego pasar a un análisis común de los aspectos más relevantes, comparando las similitudes y diferencias entre ellas, los aspectos que los usuarios valoraban más y los que ellos cambiarían o mejorarían. Estos datos se utilizarían posteriormente para la creación de la REPA.

Las preguntas que se hicieron fueron las siguientes:

1. ¿Por qué utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
3. ¿Cuántos idiomas practicas?
4. ¿Te resulta fácil de utilizar?
5. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas

72 <http://todoelecomunidad.ning.com/group/ele20/forum/topic/show?id=925162%3ATopic%3A4063&page=1&commentId=925162%3AComment%3A29941&x=1#925162Comment29941>

- más frecuentemente?
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
 7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
 8. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
 9. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
 10. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
 11. ¿Es ésta la única forma de aprender y practicar una L2 que utilizas en internet? Explícalo.

En cuanto a la selección de los entrevistados, éstos fueron seleccionados por la autora de este trabajo, siendo ella una de ellas (ya que participó también activamente en dos de ellas como alumna). Se buscaban personas que llevaran cierto tiempo (dos meses como mínimo) utilizando estas plataformas y quisieran contestar las preguntas vía email. No se tuvieron en cuenta aspectos como la edad, el sexo o nivel de la LE.

Todos los entrevistados tenían entre 25 y 35 años. Dos de ellos eran holandeses, ambos viviendo en España actualmente y eran antiguos alumnos de español de la autora de este trabajo. Los otros cuatro eran españoles: la autora de este trabajo⁷³, un conocido suyo y dos personas más con las que contactó por medio de la plataforma de idiomas y se les pidió si querían realizar esta entrevista. En el momento de contestar la encuesta, todas ellas estaban utilizando alguna de estas plataformas de aprendizaje de idiomas. Contestaron las preguntas por escrito vía email durante el mes de mayo de 2008.

⁷³ Por el interés de reflejar también las impresiones de la persona que está realizando este trabajo, ya que además, está utilizando una de estas plataformas como “alumna”.

6. Proyecto piloto. Descripción y evaluación de tres plataformas de aprendizaje de lenguas: Kantalk⁷⁴, Palabea⁷⁵ y Myngle⁷⁶.

En los últimos años (2006-2008), han aparecido varias plataformas para el aprendizaje de idiomas y su ritmo ha aumentado desde finales del año pasado (2007). Este desarrollo se ha visto favorecido por el nacimiento y auge de las herramientas y redes sociales, que son, en la mayoría de los casos, la base de estas webs destinadas al aprendizaje de idiomas.

En general, estas plataformas son creadas por empresas no dedicadas específicamente a la educación. Estos lugares suelen ofrecer servicios y actividades bastante similares, como crear el perfil de usuario con tu nombre, idiomas que hablas y quieres practicar, tus aficiones, foto, o la posibilidad de mandar y contestar comentarios o mensajes privados a otras personas. Pero cada una tiene sus propias características. Por ejemplo, mientras algunas se basan en cursos (Edu.2.0⁷⁷) o clases online (Myngle) con “profesores de idiomas” (aunque no todos son profesores de idiomas), otras se basan en el intercambio entre personas que quieren practicar una lengua a través de la comunidad online. Además, mientras algunas son gratuitas (sólo hace falta registrarse), otras no lo son, como Myngle o Learnissimo⁷⁸, donde cada profesor ofrece un servicio por un precio que él elige o pacta con el alumno.

A continuación ofrecemos la descripción de tres de estas plataformas: Kantalk, Palabea y Myngle. A esta descripción le siguen los resultados de unos cuestionarios y entrevistas que nos permitirán analizar estas plataformas más

74 <http://www.kantalk.com/>. Empresa americana.

75 <http://www.palabea.net/>. Es un servicio alemán, creado por Patricia Sierra Fernandez y Sebastian Schkudlara.

76 <http://www.myngle.com/>. Empresa holandesa creada por Egbert van Keulen y Marina Tognetti.

77 <http://www.edu20.org/>

78 <http://www.learnissimo.com/index.php/ES/ingles-frances-espanol-cursos>

detalladamente, a partir de las respuestas y opiniones de algunos usuarios de las mismas.

- Kantalk

KanTalk es una comunidad destinada a personas que quieren aprender y practicar idiomas, que se ayudan mutuamente para ello, utilizando algunas herramientas como vídeos y prácticas mediante videollamadas. Además cuentan con red de contactos, grupos de usuarios y comunicación mediante mensajes privados.

Una vez registrados, los usuarios determinan su lengua nativa y los idiomas que quieren practicar o “intercambiar”. Cuentan con lecciones aportadas por otros usuarios y con conversaciones sincrónicas y asincrónicas de audio. Estas lecciones, además de permitir las conversaciones con otros usuarios, se podrán valorar, revisar, añadir a favoritos, enviar otra nueva lección o compartir con otros contactos.

También dispone de servicio de grabación de audio, que permite a los usuarios la lectura de contenidos en el idioma que están aprendiendo, y que dispone de funciones sociales que podrán servir de feedback.

- Palabea

Palabea es una red social que permite conocer personas que saben otras lenguas diferentes para que, de mutuo acuerdo, puedan practicar los idiomas que están aprendiendo. Tal y como se describen en su web, ofrecen practicar una lengua extranjera mediante intercambios con nativos, compartiendo experiencias, fotos, vídeos, etc. lo cual permite crear vínculos entre las personas para lograr, tal y como explican ellos, “una comunicación intercultural: Aprende lenguas, comprende culturas y comparte conocimientos.”

Una vez registrado en el sitio, se puede disponer de varias funcionalidades gratuitas:

- Página personal del usuario, “My palabea”: Un lugar para el encuentro. Puedes leer tranquilamente, escuchar un podcast, invitar a tus amigos, charlar con ellos, enseñarles tus fotos, tus vídeos.
- Clases: e-Learning: aprendes otros idiomas mientras enseñas el tuyo.
- Guía, viajes de idiomas: Para informarte y conocer gente del destino.
- Tándem (tu compañero): Practicar los conocimientos que tienes en una lengua extranjera mientras compartes experiencias y creas vínculos con personas alrededor del mundo. Puedes encontrar las secciones: tándem online, profesor online, podcasts, video-lecciones, lecciones y clases virtuales.

Otras funcionalidades que ofrece, que en general las encontramos en la mayoría de plataformas de idiomas, son los mensajes privados, los listados de usuarios, un tablón de anuncios personal, un diccionario abierto online, un alojamiento de

nuestros propios archivos y creación de nuestro propio perfil. Incluye además una ventana flotante perteneciente a nuestra lista de contactos, como en cualquier otro programa de mensajería, que nos permitirán ver sus estados y establecer contacto multimedia con ellos. También encontramos un apartado de noticias (en forma de blog) sobre la plataforma, escrito por los autores de Palabea, donde informan sobre novedades y actualizaciones, asuntos de interés o comentarios sobre problemas o dudas de la red para los usuarios. Tienen grupo en Facebook, Myspace y Twitter, con el objetivo de llegar a más gente.

Fue lanzada a finales de 2007 y todavía (junio, 2008) se encuentra en fase beta, incorporando poco a poco nuevas funcionalidades como una pizarra virtual para cada una de las clases online existentes. Seguirá siendo un recurso gratuito cuando sea una versión final.

- Myngle

En este lugar también cualquiera puede ser alumno o profesor, pero tienes que indicar tus experiencias previas y los alumnos pueden dejar comentarios en la página de un profesor después de haber tomado una clase con él.

Myngle es un mercado virtual, similar a Ebay⁷⁹, donde puedes buscar un profesor de cualquier lengua y tomar clases por internet, utilizando Skype u otros medios. Es una iniciativa que se comenzó a principios de 2008 y a los dos meses de su nacimiento ya se han dado de alta 320 profesores.

Elien, alumna del Máster de formación de profesores de ELE (U.B.) describe algunas ventajas de Myngle en Eclectic⁸⁰:

- Los profesores mismos determinan el precio que quieran pedir para una clase; he visto que generalmente personas con poca experiencia como docente piden un precio bajo, mientras que un profesor licenciado muchas veces pide un precio más alto. Los precios varían de un euro por hora hasta 50 euros, así que los alumnos pueden decidir qué quieren pagar y qué tipo de experiencia el profesor tiene que tener y después buscar a alguien acorde a sus deseos.
- Además del MyngleMarket, la web contiene MyngleTowns: entidades (escuelas, grupos de profesores con la misma metodología, etc.) que ofrecen enseñanza de lenguas extranjeras de una calidad muy alta. Solamente pueden participar algunas escuelas por cada lengua y Myngle las selecciona.
- También la gente puede buscar a otros alumnos para hacer intercambios o lo que sea (hay unos 7000 miembros en este momento).
- La web me parece una invención genial para ciertas personas, por ejemplo: si quieres aprender una lengua, pero no hay un profesor que la enseñe en el sitio

⁷⁹ Mercado en internet: <http://www.ebay.es/>

⁸⁰ <http://eclecticedu.blogspot.com/2008/03/myngle-clases-de-idiomas-online.html> Blog de la asignatura de nuevas tecnologías del Máster de Formación de ELE (U.B), llevado por Joan Tomàs Pujolà y sus alumnos.

donde vives; si no tienes tiempo para tomar clases regularmente o si no trabajas horas fijas; si te sientes más cómodo/relajado siguiendo clases online. (Elien, 2007)

7. Resultados de las entrevistas⁸¹

Los seis entrevistados afirmaron que utilizaban una de estas plataformas para practicar una lengua de la cual ya tenían algún conocimiento. Cuatro personas explicaron que era una forma de aprender una lengua sin tener que desplazarse a una clase para un curso o buscar a alguien con quien hablar, lo cual les quitaría mucho tiempo.

Todos los entrevistados empezaron a practicar con una de estas plataformas hace menos de un año, en general, de uno a seis meses antes de realizar la entrevista. Recordemos que dos de estas plataformas empezaron a funcionar de finales de 2007 a principios de 2008.

Los seis entrevistados coincidieron de nuevo en practicar sólo una lengua extranjera, Los cuatro españoles eligieron el inglés como lengua que querían practicar y ellos ofrecían español (e italiano uno de ellos).

Aprendí inglés en el colegio y en el instituto y nunca lo he practicado con gente que lo hablara. Por eso decidí probar Palabea y creo que estoy poniendo en práctica cosas que aprendí hace mucho tiempo, chateando y hablando por videollamadas. Además es divertido porque conoces gente nueva. (Ana, 28 años, España).

Uno de los entrevistados eligió en un principio aprender inglés y portugués en Kantalk, pero dejó el portugués porque no tenía ningún conocimiento previo y resultaba muy complicado.

Sin embargo, dos entrevistados utilizaron estas plataformas (uno Myngle y otro Palabea) para practicar inglés y español, teniendo en ambas lenguas un nivel intermedio alto. No obstante, los dos explicaron que a partir de ese momento lo

⁸¹ Ver entrevistas contestadas en el Apéndice.

utilizarían sobre todo, para practicar sólo una de esas lenguas, porque no tenían suficiente tiempo y preferían centrarse en mejorar sus conocimientos de esta lengua.

En cuanto a la facilidad de uso, ninguno pone ningún inconveniente, señalando que Palabea es muy sencillo.

Todos los entrevistados coinciden también en que las herramientas que más utilizan son el chat y las videoconferencias. En el caso de Palabea también señalan la importancia de tener su página, donde recogen su actividad en la red y tienen mensajes y respuestas de otros usuarios.

En cuanto a las actividades colaborativas que encuentran, sólo los usuarios de Palabea señalan que en el apartado de “Mi página”, donde cada uno crea su espacio, con sus imágenes, descripción, vídeos, etc. es interesante ver cómo otros usuarios te escriben y se crean conversaciones. Pero señalan que no hay ninguna actividad que permita trabajar colaborativamente entre varios usuarios. No obstante, cuatro usuarios añaden que sería una opción interesante.

Todos los entrevistados coinciden en destacar conocer gente nueva (no en el caso de Myngle) y practicar la lengua como los dos aspectos más positivos de estas plataformas. Los usuarios de Palabea y de Kantalk también destacan el hecho de que participar es gratis. Tres personas hablan de la ventaja de practicar una lengua sin moverte de casa o de la oficina. Una señala que no es lo mismo que hablar en una cafetería con un inglés, “es diferente, pero complementario” (Fran, 29 años, España).

En lo referente al feedback, sí encontramos diferencias de opinión respecto a las diferentes plataformas. Los dos usuarios de Kantalk afirman que obtienen un email con feedback mensualmente, pero que éste es muy breve y no refleja el progreso que hacen al hablar, por escrito y oralmente a través del chat y de las videoconferencias, que además, es lo que a ellos más les interesa practicar. Los usuarios de Palabea no obtienen feedback de ningún tipo, salvo algunos comentarios que les hacen las otras personas con las que hablan. Y en Myngle, cada alumno obtiene una evaluación y comentarios que dependen del profesor que hayan elegido.

En cuanto a los aspectos que mejorarían de estas plataformas, los dos usuarios de Kantalk coinciden en que lo harían más atractivo y participativo. Dos usuarios (uno de Kantalk y otro de Palabea) señalan que echan de menos de vez en cuando un tutor y algo más de feedback que les motive en su aprendizaje. Cinco usuarios mejorarían los materiales que pueden encontrar en estas plataformas, que califican de poco interesantes y poco prácticos, razones por las cuales no los utilizan. Un entrevistado explica que añadiría una biblioteca con más recursos.

Tres usuarios añadirían actividades atractivas abiertas en las que pudieran participar todos los usuarios, como foros con consejos para practicar la lengua o artículos sobre cultura del país en la lengua meta en los que poder hacer comentarios. Por último, para cuatro entrevistados sería muy interesante vincular estas plataformas a otras redes sociales en las que están (como Facebook, Ning, etc.) con el fin de conocerse mejor y que la experiencia resulte más completa y divertida.

En la última pregunta, dos entrevistados contestaron que esa plataforma era la única manera de practicar la lengua que tenían. Sin embargo, los otros cuatro añadieron otras fuentes. Una también utilizaba la página web de su antigua escuela de idiomas y además, en su facebook tenía contacto con gente que conoció en Estados Unidos y con ellas hablaba inglés. Otro alumno, por ejemplo, estaba matriculado de un curso semi-presencial de inglés que tenía una parte online. Y otro, además de contactos en Facebook, Myspace y en una red de blogs, LiveJournal⁸², en el que escribía y leía en inglés los blogs de los demás, formaba parte de otra plataforma de idiomas en la que practicaba también inglés y estaba empezando a escribir un e-portfolio propio de idiomas.

82 <http://www.livejournal.com/> Servicio gratuito de blogs.

8. Conclusiones, hipótesis y comentarios

A continuación explicamos una serie de conclusiones e hipótesis a partir de la observación, descripción y resultados de las entrevistas. Éstas se tienen en cuenta en la construcción y diseño de nuestra REPA (actualmente en progreso), en su funcionamiento y en su posterior estudio. Son las siguientes:

1. La mayor parte de las plataformas de aprendizaje de idiomas que encontramos en la actualidad en internet no parten de instituciones educativas. En general, son propuestas por empresas cuyos creadores no provienen ni están relacionados con el ámbito educativo, aunque algunas, como Myngle y Palabea se ofrecen como recurso a otras escuelas o academias de idiomas.

2. En general, no encontramos profesores titulados en estas plataformas de idiomas. Kantalk y Palabea no se basan en clases o cursos, sino en el intercambio entre personas que hablan lenguas diferentes. Myngle, (y otras plataformas como Learnissimo, por ejemplo), sí se basan en clases con un tutor, pero no se exige ningún requisito para serlo. El alumno, elige a su tutor normalmente por su currículum (un pequeño perfil y expediente, además de una primera clase piloto gratuita por lo general). No obstante, entre estos perfiles no encontramos muchos profesores de idiomas⁸³.

Estos dos puntos están estrechamente vinculados a algunas de las opiniones de los individuos entrevistados:

- A pesar de que todos los entrevistados se muestran optimistas ante el hecho de tener su propio espacio en una plataforma en la que puedan practicar la LE y conocer gente, muchos de ellos muestran desconfianza en su aprendizaje al no saber quién les está enseñando, quién ha creado esa plataforma, o si su

⁸³ En muchos casos los profesores deciden no depender de ninguna otra plataforma y no pagar una comisión (normalmente del 30% al 40% del precio que ellos deciden cobrar por sus clases).

aprendizaje o actitud es la adecuada dentro de la red.

- Algunos de los entrevistados encuentran positivo que haya un profesor, que éste tenga experiencia y que esté cualificado, aunque tengan que pagar por su servicio, lo cual encuentran normal ya que es lo que harían en cualquier otro contexto.

3. Algunas opiniones muestran que el hecho de que no haya algún tipo de seguimiento, guía o evaluación por parte de un profesor de idiomas, resulta poco motivador y puede ser la causa de que abandonen la red y su aprendizaje en ésta, ya que no lo aprovechan todo lo que podrían hacerlo.

4. Todos los entrevistados coinciden en que les gustaría un lugar con actividades más variadas y atractivas. Algunos señalan que sería interesante categorizarlas por niveles con el fin de orientar al alumno en su aprendizaje. Como señala una de las entrevistadas, los usuarios tienen perfiles e intereses muy diferentes, además de las diferencias en el nivel de LE. Por tanto, la diversidad en las actividades debería ser acorde con la diversidad de los aprendientes.

5. Relacionado con el punto anterior, también es opinión común que los materiales complementarios (vídeos, fichas gramaticales...) son escasos, si los hay, y muy poco atractivos y prácticos. Casi nadie recurre a ellos. Por tanto, podría tenerse en cuenta, ampliar estos materiales, incluyendo artículos y lugares para el debate y las opiniones, y hacerlos más acordes con los intereses de los aprendientes más participativos.

6. En cuanto a la diversidad de idiomas que se pueden practicar en la red, mientras algunos opinan que es favorable un lugar en el que puedas practicar varios idiomas, otros apuntan a que este hecho hace que se profundice menos y se le dedique menos espacio en la LE que se está aprendiendo.

7. En lo referente al diseño de la plataforma, todos coinciden en que es un aspecto importante y puede influir en la motivación en el aprendizaje. Hay diversidad de opiniones según la plataforma que estén evaluando. Así, mientras Palabea les resulta muy completa en este aspecto, Kantalk podría mejorar su aspecto y diseño.

9. Propuesta: creación del REPA

Teniendo en cuenta las conclusiones del apartado anterior (7), las ideas que guían la creación de nuestra REPA son las siguientes:

1. La REPA en la que se centra nuestro estudio está diseñada, construida y mantenida por una profesora de ELE, que tiene experiencia en la enseñanza de ELE, así como formación y práctica en el uso de las TIC en la didáctica. Además cuenta con el apoyo y la ayuda de varios profesores de este sector.

Este proyecto forma parte del trabajo de tesis en Didáctica de la Lengua y Literatura de la Universidad de Barcelona. Por tanto, este proyecto se encuentra relacionado con una institución oficial, la U.B., de la cual la tutora es alumna, pero pretende tratar con aspectos de aprendizaje en un contexto informal y de aprendizaje autónomo, lo cual responde a uno los objetivos fundamentales defendidos por algunos teóricos sobre las responsabilidades de la educación ante el desarrollo de la SIC y de la Web social: que la educación oficial y reglada pacte con el aprendizaje autónomo, informal y para toda la vida.

2. Este proyecto se centra en el aprendizaje de una única LE común: el español, a diferencia de las plataformas analizadas, que se basan en el intercambio o aprendizaje de varias lenguas. Su objetivo es ofrecer una red más especializada en el aprendizaje de ELE. Aunque la lengua principal de la red es el español, el principal objetivo de esta red es la comunicación y por tanto, está permitido el uso de cualquier lengua que lo permita. Partimos de la hipótesis de que el nivel de español de muchos de los usuarios será básico y por tanto, la utilización de la L1 o del inglés será permitida en muchos casos, así como la utilización de varias lenguas. No obstante, el objetivo de la REPA es fomentar el uso del español.

3. La red no se centra en las características de un curso, ni es su objetivo ofrecer clases en sí. No obstante, profesores también pueden formar parte de esta red y, al tratarse de una red abierta y cambiante con el tiempo y según las necesidades de los usuarios, cualquier idea o propuesta será evaluada.

4. Diversidad de funcionalidades, actividades y materiales. El estudiante meta de esta red es muy diverso en muchos sentidos ya que se trata de una red abierta en el que todo el mundo puede registrarse y participar, sin límites de edad, nivel de estudios o de ELE, nacionalidad, profesión, etc. Por tanto, se tratará de adecuar la REPA a la diversidad de estos aprendientes, teniendo en cuenta sus perfiles, nivel de ELE e intereses. Los usuarios, al registrarse deberán completar un perfil con estas características y podrán hacer una prueba de nivel orientativa para poder guiar y adecuar mejor su actividad en la REPA. Además, las actividades irán catalogadas según el nivel de ELE (MCER). En cuanto a los materiales complementarios, serán aportados o creados tanto por el tutor como por otros alumnos y el tutor fomentará su construcción entre todos colaborativamente.

5. Papel del tutor. Es complicado definir el papel del tutor en un contexto como éste caracterizado por el aprendizaje informal, autónomo y libre. No obstante, consideramos que se trata de un papel muy importante en varios sentidos y que no se debe obviar. Algunas de estas funciones son:

- diseñar y construir la REPA
- guiar y motivar el aprendizaje de los aprendientes, lo cual implica intervenir siempre que lo considere necesario.
- crear y modificar la red según el desarrollo de la misma con la participación de los aprendientes.
- Hacer una evaluación continua del funcionamiento de la REPA. Para ello, utilizará encuestas, entrevistas, preguntas y sugerencias a través de email, foros, etc.

6. Evaluación de los usuarios. Hemos visto que la mayoría de los entrevistados asocian aprendizaje y motivación a evaluación. Y en general, consideran necesario algún tipo de feedback sobre su acción en la red. Otro de los papeles principales del tutor es el de ofrecer un seguimiento continuo de las acciones de los aprendientes en la red, a través de mensajes e intervenciones en diferentes momentos y otros periódicamente (por ejemplo, una vez a la semana). En esta evaluación también pueden participar otros compañeros o ellos mismos mediante mensajes y una autoevaluación guiada -creada por la tutora- que pueden realizar periódicamente.

7. Diseño. La REPA, así como las actividades y demás funcionalidades estarán diseñadas atendiendo a los intereses de nuestros aprendientes teniendo en consideración que se trata de un aspecto importante para su aprendizaje⁸⁴. No

⁸⁴ Hemos visto a través de las entrevistas, que es un aspecto importante para los usuarios, influyendo en

obstante, las principales características serán la claridad y la sencillez de este diseño, que faciliten la participación dentro de la red, como por ejemplo, las explicaciones de las actividades, funcionalidades, a través de mensajes y artículos sobre la red, así como el poder recurrir a la L1 o al inglés como lengua vehicular si es necesario.

8. Por último, esta red estará basada en los principios de conectividad explicados a lo largo de este trabajo. Por un lado, uno de los objetivos principales será que los aprendientes elijan lo que quieren aprender, fomentando su autonomía y basándose en sus necesidades e intereses, pero relacionándose, en la medida de sus intereses con los demás usuarios y creando las conexiones (a otros espacios, conocimientos, nodos) que considere convenientes para su aprendizaje.

9.1. Descripción de la REPA de aprendientes de ELE.

La REPA que proponemos es una red social de encuentro entre aprendientes de ELE, cada uno de los cuales está construyendo un EPA propio, diferente de los demás y modificado con el tiempo. Está pensado para que los aprendientes de una LE, en este caso el español, compartan sus diferentes EPA, y por tanto, sus experiencias, intereses, maneras de aprender y conocimientos sobre la LE, y en general, comunicándose en la LE. En este espacio y en estas conexiones habrá elementos muy heterogéneos, y relacionados con múltiples aspectos de la vida y de la comunicación de cada individuo. Nos basamos siempre en la idea de que el aprendizaje no es algo separado de la vida y se da en diferentes contextos y por tanto, este REPA pretende ser reflejo de ello.

Resumamos las características principales de nuestra REPA en los siguientes puntos:

- Es un lugar de encuentro para aprendientes de ELE.
- Es una red abierta, sin límites de edad, nacionalidad, sexo, L1⁸⁵, nivel de estudios o de la lengua meta, número de alumnos, etc.
- Aunque está pensado especialmente para aprendientes de ELE, no está cerrado a profesores de ELE.
- Al no tratarse de un curso, sino de una red, no hay un número máximo de usuarios. Sólo es necesario registrarse y escribir un perfil para poder formar parte de la red y participar.
- Se ofrece a los usuarios hacer una prueba escrita de nivel orientativa para poder facilitar el trabajo en las actividades y en la red.
- Centrado en la comunicación, en la colaboración, y en la conectividad.

su motivación por aprender y practicar la L2. Nos fijaremos en el modelo de Palabea, por las opiniones positivas de los entrevistados.

⁸⁵ Lengua 1 o lengua materna.

- Utilización de herramientas “sociales”: blogs, wikis, podcast, vídeos, etc.
- Materiales y actividades colaborativas categorizadas por niveles (basándonos en el MCER), con el fin de orientar a los aprendientes.
- Creado por la autora y tutora de este proyecto
- Libre: sigue una política de uso de estándares y software libre y código abierto, por la libertad de uso, su flexibilidad de adaptación, reducción de costos y su alta funcionalidad.

9.1.1. El software

Para la creación de esta REPA se buscó un software acorde con los principios del aprendizaje y del software libre⁸⁶ o de código abierto⁸⁷ que nos permitiera la libertad de adaptar el código fuente para crear una red social que propiciase un aprendizaje social, personal y flexible. El proyecto GNU⁸⁸ explica que el Software Libre puede ser técnicamente superior a las alternativas propietarias, pero también puede promover los valores de libertad, el intercambio y la colaboración en el aprendizaje.

Una de las razones para la elección de software libre viene de la idea de que el aprendizaje es un proceso que dura la vida, no sólo los años escolares. El aprendizaje se promueve a través del acceso libre a la información y el software es hoy en día no sólo información en sí misma, sino el principal canal de acceso a la información. El software se ha convertido también en un ambiente de aprendizaje en el que se pide a los educadores y a los estudiantes que desarrollen varias competencias. Por eso es importante construir nuevos ambientes libres que reflejen estos nuevos planteamientos educativos. No se quiere promover la idea de que sólo hay una solución de software y que la solución pertenece a una empresa en particular. Tras probar otros gestores, se elige Drupal, de licencia GPL por ofrecer un amplio rango de opciones y capacidad de adaptación.

9.1.3. Las actividades:

Con el fin de fomentar el aprendizaje colaborativo dentro de nuestro REPA, se crean actividades para que los usuarios puedan participar si lo consideran conveniente, aumentando las conexiones entre los nodos que crean su EPA. Estas actividades no son estáticas, sino que se desarrollan con el tiempo.

Las actividades son creadas por la autora de este trabajo, pero con la idea de contar con el trabajo de los aprendientes y también de otros profesores de español

86 http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_libre

87 http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_abierto

88 Iniciado por Richard Stallman con el objetivo de crear un sistema operativo completamente libre.

interesados en el tema. Irán categorizadas por niveles y otro tipo de etiquetas que informen a los usuarios sobre el tipo de actividad que es por si les interesa participar en ella.

Dado que nuestro principal objetivo es crear un espacio colaborativo y conectivo, nos preguntamos cómo pueden servir a esta finalidad las siguientes herramientas para prever posteriormente el aprendizaje colaborativo que pueden promover, teniendo en cuenta algunos trabajos e investigaciones previas otros autores, previas. Las herramientas que se utilizan en esta red social son las siguientes:

- Herramientas de comunicación síncrona (chat y mensajería instantánea) y asíncrona (correo, foros, blogs, wikis).
- Herramientas para la gestión de los materiales de aprendizaje.
- Herramientas para la gestión de las personas participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes.

Éstas son las hipótesis de actividades pensadas para la REPA:

Wikis: sobre aspectos culturales, relacionados con la LE u otros temas que permitan practicar la LE. Por ejemplo, un wiki sobre comida española u otro sobre rutas turísticas.

Un wiki es un sitio web colaborativo llevado adelante por el trabajo colectivo de varios autores. Tiene la posibilidad añadida que que cualquiera puede añadir, editar y borrar contenidos, aunque haya sido creado por otros autores. Está ligado a conceptos de colaboración y comunidad. Su carácter colectivo fomenta la interacción que es un factor clave en el aprendizaje de lenguas. Los wikis permiten:

- Interactuar y colaborar dinámicamente con el estudiante.
- Compartir ideas, crear aplicaciones, proponer definiciones, líneas de trabajo para determinados objetivos.
- Recrear o hacer glosarios, diccionarios, libros de texto, manuales, repositorios de aula, etc.
- Ver todo el historial de modificaciones, permitiendo al profesor evaluar y calificar la evolución.
- Generar estructuras de conocimiento compartido, colaborativo, que potenciará la creación de círculos de aprendizaje.

(Santamaría, 2005)

No obstante, hay que tener en cuenta que no basta con abrir un wiki para que surja la interacción y el trabajo colaborativo, hay varias estrategias que se pueden emplear para facilitar y animar la participación (Manuel Gross⁸⁹, 2008).

Blogs: además del blog personal de cada alumno, también hay blogs grupales temáticos.

89 http://manuelgross.blogoo.com/content/view/216006/Las_Wikis_como_herramientas_de_trabajo_colaborativo.html

Los blogs pueden permitir un aprendizaje colaborativo por medio de los seguimientos y comentarios. Pero sobre todo, si estos blogs no existen de forma aislada, sino que se encuentran conectados entre sí, por medio de comentarios y la creación de una red de blogs, integrada también en el conjunto de la red de los EPAs de los aprendientes.

Foros⁹⁰: en los que todos pueden crear y participar en conversaciones sobre diferentes aspectos y dudas. El trabajo colaborativo dependerá del uso que se haga de ellos y de las conexiones con otros nodos de información (individuos, conocimiento) se realicen.

Mapas construidos por todos (asincrónicamente) con información sobre diferentes aspectos de interés general, como restaurantes, bares y discotecas en Barcelona, rutas de interés por España, particularidades sobre lugares de Barcelona, etc. Pueden favorecer la colaboración a través de actividades de creación de mapas de contenido cultural sobre la lengua en las que los aprendientes pueden integrar texto, imágenes, audio y vídeo, así como etiquetas que conecten con otros nodos de información, formando así parte del conjunto de la red.

Chat⁹¹ y videoconferencia⁹²: para conversaciones privadas ente los aprendientes. Son las herramientas principales en las que se basan las tres plataformas de idiomas observadas y la mayoría de estos servicios. Según Blanco (2002) una sala de chat es un entorno que permite la comunicación simultánea en tiempo real y entre sus ventajas se encuentran:

- los estudiantes interactúan con gente real
- usan y leen lenguaje real

Blanco (2002) afirma que es un medio muy efectivo de promover el aprendizaje colaborativo en el aula. En los debates electrónicos se rompe con la discusión centrada en el profesor; ya que al aumentar los turnos de los estudiantes, se reduce la participación del docente.

Olga Juan (2005) define el chat como “un servicio que sirve para comunicarse en tiempo real con otra persona u otras personas usando el teclado como medio de introducción del mensaje”. Según esta autora, la comunicación en tiempo real que proporciona el chat o la audioconferencia favorece la relación interpersonal y la relación de grupo. Pero una característica negativa que señala es que el chat no

90 Es una aplicación web que le da soporte a discusiones u opiniones en línea.

91 Es la comunicación escrita a través de internet entre dos o más personas que se realiza instantáneamente.

92 Es la comunicación simultánea bidireccional de audio y vídeo, permitiendo mantener reuniones con grupos de personas situadas en lugares alejados entre sí. Adicionalmente, pueden ofrecerse facilidades telemáticas o de otro tipo como el intercambio de informaciones gráficas, imágenes fijas, transmisión de ficheros desde el pc, etc...

intervienen los elementos proxémicos (suplidos por otros recursos, como los emoticones o elementos lingüísticos). Además, hay que tener en cuenta que el el chat no se puede hacer una revisión del texto, a diferencia de los wikis, foros o emails. Y también que el el chat, a pesar de ser una herramienta de comunicación sincrónica, da un poco más de tiempo al hablante para pensar en la conversación, a diferencia de lo que ocurre cara a cara.

Vídeos y vídeo-respuesta: los alumnos pueden grabar vídeos y contestar, por medio de mensajes escritos o también grabados en vídeo.

9.1.4. Página del aprendiente.

Una de las partes más importantes de esta REPA es la de la página del aprendiente, en la cual además de crear su perfil, es un lugar donde ofrece el acceso a su EPA, a través de enlaces a otras fuentes, otros nodos de información que le permiten practicar la LE. También es un espacio de organización de su propio aprendizaje, de creación de contenido y de registro de la propia actividad, así como de gestión de la red de contactos. Se trata de un espacio, por tanto, en constante desarrollo, al igual que el aprendizaje -y los contextos en los que se realiza ese aprendizaje- del alumno.

9.2. Hipótesis sobre los instrumentos de recogida de datos en la REPA.

Nos planteamos también las cómo vamos a poder obtener la información que necesitamos para responder a nuestra pregunta de investigación, y qué instrumentos y herramientas vamos a utilizar:

- Observación por parte de la tutora “desde dentro” del propio REPA, ya que es un usuario del mismo y participa como tutora en el mismo, teniendo la posibilidad de observar la participación y la evolución de los aprendientes.
- Sistema de seguimiento en todos los servicios, que permiten observar los cambios realizados, la evolución y la conexión entre unas ideas y otras.
- Cuestionarios y evaluaciones a los usuarios al principio y periódicamente.
- Foros sobre el funcionamiento del REPA y sobre el aprendizaje en ella.
- Email de consulta sobre dudas y opiniones sobre el REPA
- Blog del REPA sobre asuntos relacionados con los servicios que ofrece la red social, consejos de utilización y aprendizaje y que permite a los alumnos escribir comentarios y hacer un seguimiento de los mismos

10. Apéndice: entrevistas

Modelo de entrevista:

1. ¿Por qué utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
3. ¿Cuántos idiomas practicas?
4. ¿Te resulta fácil de utilizar?
5. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas más frecuentemente?
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
8. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
9. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
10. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
11. ¿Es ésta la única forma de aprender y practicar una L2 que utilizas en internet? Explícalo.

Kantalk 1

1. ¿Por qué elegiste esta plataforma para aprender idiomas?
Porque quería practicar mi inglés y empezar a aprender portugués en un

principio, aunque con portugués dure dos días porque era muy complicado empezar de cero, yo no sabía nada. Busqué hace un año y entre las dos que encontré, esta parecía que funcionaba mejor que la otra, más moderna y participativa y podía practicar mi inglés oralmente también por Skype.

2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Desde hace seis meses más o menos, pero de forma muy irregular
3. ¿Cuántos idiomas practicas?
Empecé con inglés (mi nivel era intermedio alto) y portugués (no sabía nada), pero pronto dejé el portugués porque no me gustaba lo poco que había.
4. ¿Te resulta fácil de utilizar?
Sí, porque las herramientas que utilizo son muy fáciles y estoy acostumbrado a ellas: Skype y chat.
5. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas más frecuentemente?
Chateo y hablo por Skype con algunas de las personas que he encontrado. Sobre todo chateo porque hablar a veces es complicado si no se conoce a la otra persona o no se sabe de qué hablar.
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
No, pero depende de si luego tú organizas algo pro tu cuenta con alguno de tus contactos. Por ejemplo, un amigo y yo llevamos un blog donde ponemos también enlaces a ejercicios, o lecturas que nos parecen interesantes para aprender. Pero es algo que hacemos nosotros.
7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
No demasiado, sólo contacto con dos personas con las que hablo.
8. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
Me envían al correo una o dos veces al mes mi progreso, es decir, lo que he hecho y en qué nivel estoy, pero no me sirve de mucho porque no refleja muy bien lo que de verdad aprendo. Esta evaluación no tiene en cuenta lo que yo hablo con las personas con las que hablo, que en realidad, es lo que me interesa mejorar.
9. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
Hablar por Skype y que es gratis
10. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
Podría ser más atractivo el diseño, ofrecer más variedad de actividades y servicios, así como materiales complementarios (lecturas, gramática, etc.). También podría mejorar el feedback, ser un poco más motivador. Echo de menos un tutor.
11. ¿Es ésta la única forma de aprender y practicar una L2 que utilizas en internet? Explícalo.

No, también aprendo en la web de mi academia de idiomas y mantengo relación con gente de habla inglesa en Facebook, gente que conocí en Estados Unidos y con los que ahora mantengo el contacto.

Kantalk 2

1. ¿Por qué utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Porque me la recomendó una amiga, para practicar mi inglés.
2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Desde hace cuatro meses
3. ¿Cuántos idiomas practicas?
Uno, inglés
4. ¿Te resulta fácil de utilizar?
Sí, aunque me gustaría no recibir tantos mensajes de otras personas, tengo el correo lleno y no sé si se puede quitar esa opción.
5. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas más frecuentemente?
Skype y chatear. He mirado las lecciones que hay pero son muy poco atractivas y ya sé esa gramática
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
No, las actividades son muy aburridas. Está bien si te pones tú de acuerdo con alguien que conoces y organizas algo, pero fuera de la plataforma.
7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
Bueno, me dejan algunos mensajes y yo veo si me interesa o no hablar con esa persona más adelante.
8. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
Me mandan mi nivel y una nota de lo que he hecho ese mes, pero no le hago mucho caso.
9. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
Puedo conocer gente de otros países
10. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
Muchos. Que fuera visualmente más atractivo y que ofreciera otro tipo de actividades más divertidas, no sólo gramática. Así en las conversaciones por Skype podríamos hablar sobre ello. Añadiría un apartado con lecturas, artículos y foros, organizado por lengua y niveles.
 1. ¿Es ésta la única forma de aprender y practicar una L2 que utilizas en internet? Explícalo.
Sí, por ahora.

Palabea 1

1. ¿Por qué elegiste esta plataforma para aprender idiomas?
Leí un artículo en un periódico sobre Palabea y me gustó cómo lo enfocaban, el hecho de practicar una lengua y aprender de los otros esta lengua y otras culturas. Además, cuando entré en la página, me gustó mucho el diseño y las facilidades que permitía a primera vista.
2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Desde hace dos meses
3. ¿Cuántos idiomas practicas?
Sólo español, y un poco de inglés. Creo que casi todo el mundo quiere practicar inglés o español. Creo que me voy a quedar sólo con el inglés.
4. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas más frecuentemente?
El chat, que funciona como el messenger. Está bien, porque hablas con las personas que tú quieres y te da una oportunidad para hablar la lengua que quieres practicar, y sin pasar vergüenza. El audio me corta más.
5. ¿Te resulta fácil de utilizar?
Sí, es fácil y el equipo de Plabea te ayuda. Están en fase beta y se nota que ellos quieren mejorar, y para eso les hace falta la opinión de los alumnos.
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
No demasiado, al menos por ahora. Puede que lo más colaborativo sea la página del usuario, donde los demás pueden escribir mensajes.
7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
Ver sus perfiles, videos, fotos y comentarios me motiva a sentarme un rato y querer hablar con alguien.
8. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
No, por ahora no obtengo comentarios, pero quién me los iba a dar.
9. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
Conocer gente nueva y tener un sitio específico donde practicar una lengua. Pero además, me ha permitido conocer gente española antes de venir a vivir aquí, y ahora quedamos y me han ayudado a integrarme en esta sociedad más rápidamente.
10. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
Más variedad de actividades y materiales o lecturas más interesantes. Se podrían dividir por intereses, o por edades, porque creo que hay mucha

gente diferente y a cada uno les interesa una cosa. Cuando hablamos por el messenger por ejemplo, podríamos hablar sobre algo de la web, sobre algún material, como artículos o vídeos, pero lo poco que hay es muy aburrido y no da para mucha conversación.

Particularmente, a mí me gustaría una web sólo para aprender español, que es la lengua que quiero mejorar, y que todas las actividades y materiales fueran específicos para aprender español.

11. ¿Es ésta la única forma de aprender y practicar una L2 que utilizas en internet? Explícalo.

No. Estoy matriculado en un curso semi-presencial de inglés que tiene una parte online. Y otro, además de contactos en facebook, myspace y en una red de blogs, LiveJournal⁹³ (en el que escribía y leía en inglés los demás, formaba parte de otra plataforma de idiomas en la que practicaba también inglés y he empezado a escribir un e-portfolio propio de idiomas.

Palabea 2

1. ¿Por qué utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Leí sobre esta plataforma y me pareció muy novedosa y moderna. Estudié inglés hace años y no quiero que se me olvide. Así lo practico sin irme fuera y sin tener que desplazarme y pagar a una academia donde lo más probable es que no hable mucho inglés y pague mucho.
2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Desde hace un mes más o menos.
3. ¿Cuántos idiomas practicas?
Inglés
4. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas más frecuentemente?
El chat, agregar a amigos y comentarios en sus páginas. Me gusta leer los perfiles de la gente y ver la foto (si no hay foto no me atrae tanto) y si me interesa la persona, la agrego y empezamos a intercambiar mensajes (en inglés y español).
5. ¿Te resulta fácil de utilizar?
Sí, simplemente te pasas un día probando y luego ya es fácil.
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
No demasiado.
7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
Es divertido y motivador. Te das cuenta de que aprender una lengua

93 <http://www.livejournal.com/> Servicio gratuito de blogs.

puede estar relacionado con otras cosas que te interesan y que las compartes con otras personas, lo cual ayuda luego a romper el hielo si quieres hablar con ellos.

8. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
No, nada, no es para aprender un idioma, simplemente lo practico. Aunque a veces me gustaría un poco de corrección sobre mis errores.
9. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
Conocer gente, y otras culturas. Hacer amigos y practicar la lengua que quieres aprender.
10. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
*Pondría más actividades. Los materiales que hay no me gustan y nunca los utilizo. Ya tengo libros de inglés, de gramática y son más claros. Además, me gustaría encontrar verdaderos profesores de idiomas dentro de estos servicios, para fiarme más de qué es lo que estoy aprendiendo...o alguien que controlara las informaciones que los usuarios van escribiendo. También sería interesante alguien que revisara y ayudara a crear los materiales complementarios, categorizándolos por niveles o tipo de actividades.
Además, es interesante un lugar con muchas culturas y lenguas diferentes, pero me gustaría encontrar una plataforma enfocada sólo al aprendizaje de una lengua en concreto, creo que sería más práctico si lo que te interesa es mejorar esa lengua. Yo lo preferiría aunque no fuera gratuita.*
12. ¿Es ésta la única forma de aprender y practicar una L2 que utilizas en internet? Explícalo.
Tengo contactos en facebook, myspace y también tengo un blog de cocina en LiveJournal, donde escribo y leo en inglés y así practico. Además, soy alumno también de otra plataforma de idiomas. Y ahora estoy empezando a escribir un e-portfolio de lenguas, por recomendación de una amiga mía, profesora de inglés.

Myngle 1

1. ¿Por qué utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Por mi trabajo, los horarios que puedo ir a clase no coinciden con los de las academias en general. Porque me la recomendó un profesor y me gusta porque puedo buscar un profesor a mi medida, en cuanto a horarios, sus intereses, su currículum.
2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Un mes
3. ¿Cuántos idiomas practicas?

Inglés

4. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas más frecuentemente?
Las videollamadas y el email, porque mando deberes a mi profesor, o dudas.
5. ¿Te resulta fácil de utilizar?
Sí, pero es muy diferente a una clase normal, no puedes aprovechar tanto el tiempo.
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
No
7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
Bueno, en este espacio tienes la posibilidad de elegir un profesor y compartir este espacio te ayuda en la elección.
11. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
Sí, de mi profesor.
8. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
Que el profesor puede ser bueno, pero también puede que no...porque creo que todo el mundo puede ser profesor ahí y además pagas, lo cual está bien si el profesor es bueno, claro.
9. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
La red social es muy poco atractiva. No sé para qué sirve todavía...No me gusta el material que hay, con mi profesor vamos a otras webs y de ahí sacamos información: dibujos, artículos, etc. Añadiría un apartado con actividades por niveles (orientativos) en las que pudieran participar los estudiantes, conjuntamente.
13. ¿Es ésta la única forma de aprender y practicar una L2 que utilizas en internet? Explícalo.
Sí, creo que sí.

Myngle 2

1. ¿Por qué utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Porque tenía poco tiempo libre y a unas horas muy raras. Además las academias son muy caras. Porque en las demás no encontré perfiles de profesores tan bien definidos. En Myngle puedo elegir yo el profesor viendo antes su experiencia y sus datos. Es una forma muy cómoda de practicar una lengua que estás aprendiendo de forma periódica y sin necesidad de desplazarte para ir a clase.

2. ¿Desde cuándo utilizas esta plataforma para aprender idiomas?
Dos semanas
3. ¿Cuántos idiomas practicas?
Inglés y español, aunque me voy a centrar en el español, porque lo necesito más y por ahora, llevar dos idiomas es un poco complicado.
4. ¿Qué herramientas y actividades de las que ofrece esta plataforma utilizas más frecuentemente?
Videollamadas por Skype, por ahora nada más
5. ¿Te resulta fácil de utilizar?
Sí, es raro, pero te acostumbras.
6. ¿Encuentras actividades colaborativas que te permitan trabajar con otros usuarios?
No, pero sería interesante.
7. ¿En qué crees que te ayuda compartir un espacio de aprendizaje con otras personas?
A elegir un profesor.
8. ¿Obtienes feedback de tu aprendizaje? ¿Obtienes feedback de otros usuarios, mediante consejos en comentarios, por ejemplo?
Bueno, no mucho, mi profesora me hace correcciones por Skype, pero no demasiadas y no obtengo evaluaciones para saber cómo voy o qué nivel tengo.
9. ¿Qué aspectos son los que encuentras más positivos en esta plataformas?
Practicar una lengua oralmente sin moverte de casa.
10. ¿Qué aspectos mejorarías, si los hay?
*Los precios son un poco caros para lo que es. Pondría más materiales para poder practicar aunque no estés dando la clase en ese momento. La red social por ahora no la utilizo.
También me comunico con gente que habla la lengua que aprendo por medio de Facebook, messenger, blogs y veo vídeos de Youtube. Además, busco materiales online y periódicos para leer. Me gusta leer las opiniones en los foros de las noticias del periódico para ver diferentes estilos.*

11. Bibliografía

- Arina, T. (2007). *Serendipity 2.0. Missing the Third Places of Learning* (slideshare). Disponible en: <http://www.slideshare.net/infe/serendipity-20-missing-third-places-of-learning/>. (Última consulta: 15-08-08)
- Arina, T. (2008). *Zeitgeist Learning: The Future of Education is Just-in-time, Multidisciplinary, Experimental, Emergent*. Disponible en: http://www.masternewmedia.org/news/2008/02/13/learning_zeitgeist_the_future_of.html. (Última consulta: 15-08-08)
- Barros, B. y Verdejo, M.F. (2001). Entornos para la realización de actividades de aprendizaje colaborativo a distancia. *Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 12, 39-49. Disponible en: <http://aepia.dsic.upv.es/revista/numeros/12/Barros.pdf> (Última consulta: 15-08-08)
- Brown, A; Metz K.; y Campione, J. (2000). La interacción social y la comprensión individual en una comunidad de aprendizaje. En Tryphon, A. y Vonèche, J. comps. (2000). *Piaget – Vygotsky: la génesis social del pensamiento*. Buenos Aires: Paidós
- Brown, Ellery y Campione (1998). Creating zones of proximal development electronically. En J. G. Greeno y S. V. Goldman (Eds.), *Thinking practices in mathematics and science learning* (pp. 341-367). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cabero, J. (2000). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Madrid: Síntesis.
- Cabero, J.; Martínez Sánchez, F. y Salinas, J. (coords.) (2000). *Medios Audiovisuales y Nuevas Tecnologías para la Formación en el s. XXI*. Murcia: Edutec.
- Cabero, J. y Román, P. (2006) (coords.). *E-actividades*. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): Eduforma.
- Cabero, J. y Llorente, M^a C. (2006). Círculos de aprendizaje. En J. Cabero

- y P. Román (coords.). *E-actividades*. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): Eduforma, 139-181.
- Cabrero, J. y Castaño, C. (2005). Bases pedagógicas de la Teleformación. En Cabrero, J.: *Formación del profesorado universitario para la incorporación del aprendizaje en red en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Universidad de Sevilla y Ministerio de Educación y Ciencia. Publicación electrónica. ISBN: 84-96377-32-6
 - Castaño, C. y Palacio, G. (2005). Edublogs para el autoaprendizaje continuo en la web semántica. En Cabero, J. y Román, P. (Coords.): *E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet*, Trillas-Eduforma, Sevilla, pp. 95-112
 - Coll, C. (2004). Las Comunidades de Aprendizaje. IV Congreso Internacional de Psicología y Educación *Calidad Educativa*, 1047-1060.
 - Cook, J. (2002). The Role of Dialogue in Computer-Based Learning and Observing Learning: An Evolutionary Approach to Theory. *Journal of Interactive Media in Education*, 5. Disponible en www.jime.open.ac.uk/2002/5 (Última consulta: 15-08-08)
 - Crook, Ch. (1998). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo*. Madrid:Morata/MEC Ministerio de educación y cultura (Título original: *Computer and the collaborative experience of learning*, London: Routledge, 1994)
 - Cross, J. (2006). *Informal Learning. Rediscovering the natural pathways that inspire innovation and performance*. Pfeiffer.
 - Díaz Barriga, F. (2005). *Enseñanza situada*. UNAM. México.
 - Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning? P. Dillenbourg (Ed) *Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches*. Oxford: Elsevier.
 - Dillenbourg, P.; Self, J. (1995). Designing human-computer collaborative learning. In C. E. O'Malley (Ed.), *Computer Supported Collaborative Learning*. Hamburg: Springer-Verlag.
 - Downes, S. (2006). Education 2.0. National Research Council of Canada. En *Elearning Magazine*. Disponible en: <http://elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>. (Última consulta: 15-08-08)
 - Downes, S. (2007). *The personal Network Effect*. Disponible en: <http://halfanhour.blogspot.com/2007/11/personal-network-effect.html>. (Última consulta: 15-08-08)
 - Downes, S. (2007). How the Net Works, *CEGSA RAMpage Magazine*. Disponible en: <http://halfanhour.blogspot.com/2007/10/how-networks.html>. (Última consulta: 15-08-08)
 - Downes, S. (2005). *An Introduction of Connective Knowledge*. Disponible en: <http://www.downes.ca/post/33034>. (Última consulta: 15-08-08)
 - Elbok, C. y otros (2002). *Comunidades de aprendizaje. Transformar la educación*. Barcelona, Graó.

- Fernández, F. y otros (1999). Un entorno para aprendizaje colaborativo. Sistemas hipermedia y aula virtual. *Revista de Enseñanza y Tecnología*, Mayo-Agosto, 14-20.
- Free Software Foundation (2008). *Free Software in Education*. Disponible en: <http://www.gnu.org/education/>. (Última consulta: 15-08-08)
- Gatarski, R. (2003). *Marketing and Public Education: Multimutual Benefits?*, Paper for the NFF 2003 conference .
- Good, R. (2007). *Understanding New Media: Marshall McLuhan Tetrad Questions - My Answers*. Disponible en: http://www.masternewmedia.org/news/2007/12/21/understanding_new_media_marshall_mcluhan.htm. (Última consulta: 15-08-08)
- Gros, B. (2007). *El aprendizaje colaborativo a través de la red. Límites y posibilidades*. Universidad de Barcelona.
- Gros, B. (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje, *Revista de Educación*, 328, 225-247.
- Gros, B (2004). Estudio sobre el uso de los foros virtuales para favorecer actividades colaborativas en la enseñanza superior. *Revista Electrónica de Teoría de la educación*. Disponible en: <http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/default.htm>. (Última consulta: 15-08-08)
- Gros, B., Guerra, V. y Sánchez, J. (2005). The Design of Computer-Supported Collaborative Learning Environments in Higher Education. *Encounters on Education* .Volume 6, Fall 2005 pp. 23 – 42 . Universidad de Barcelona.
- Holec, H., (1981). *Autonomy and Foreign Language Learning*. Oxford. Pergamon, 1979 Strasbourg: Council of Europe.
- Jochems, W. M. G.; Martens, R. L. y Strijbos J. W. (2004). Designing for interaction: Six steps to designing computer-supported group-based learning, *Computers & Education*, 42, 403-424.
- Johnson, D.; Johnson, R. y Johnson, E. (1999). *Los nuevos círculos del aprendizaje*. Buenos Aires: Aique.
- Jonson, D. Johson, R. & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires, Barcelona, México:Paidós [Título original: Cooperative Learning in the Classroom, 1994, Association for Supervision and Curriculum Development
- Kaye, A.R. (ed.) (1991). *Collaborative Learning Through Computer Conferencing*. Berlín: Springer-Verlag.
- Keats D.W., Schmidt J.P. (2007). The genesis and emergence of Education 3.0 in higher education and its potential for Africa, *First Monday*. Disponible en: http://firstmonday.org/issues/issue12_3/keats/index.html. (Última consulta: 15-08-08)
- Koschmann, T. (1994). Toward a theory of computer support for collaborative learning. *Journal of the learning sciences*, 3, 219 – 225. Disponible en: <http://www.newmedia.colorado.edu/cscl/31.html>.

(Última consulta: 15-08-08)

- Lucero, M^a (2004). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. Disponible en <http://www.campus-oei.org/revista/deloslectores/528Lucero.PDF>. (Última consulta: 15-08-08)
- Neo, M. (2003). Developing a collaborative learning environment using a web-based design, *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 462-473.
- Papert, Seymour (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. The Harvester Press Limited.
- Pérez-Mateo, M.; Guitert, M. (2007). La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual. *RED. Revista de Educación a Distancia*, número 18. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/18> . (Última consulta: 15-08-08)
- Taylor, S. J.; Bogdan, R. (2002). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Pérez Mateo, M. y Guitert, M. (2008). *Wikis, debate, chat...herramientas para el aprendizaje colaborativo virtual en la educación superior*.
- Pick, M. (2008). *Learning Paths, Collaboration Tools, Social Software: A Video Interview With Teemu Arina*. Disponible en: http://www.masternewmedia.org/news/2007/04/19/learning_paths_collaboration_tools_social.htm. (Última consulta: 15-08-08)
- Prendes, M^a P. (2000). Trabajo colaborativo en espacios virtuales. En J. Cabero, F. Martínez y J. Salinas (eds.) (2000). *Medios Audiovisuales y Nuevas Tecnologías para la Formación en el s. XXI*. Murcia: Edutec, 223-245.
- Pujolà, J. T. (2000). *CALL for the Help: A study of the use of help facilities and language learning strategies in the context of a Web-based CALL program*. PhD in Applied Linguistics. The University of Edinburgh.
- Rena M. Palloff y Keith Pratt (1999). *Building Learning Communities in Cyberspace*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Román, P. (2002). El trabajo colaborativo mediante redes. En J. Aguaded y J. Cabero. *Educación en Red. Internet como recurso para la educación*. Málaga: Aljibe, 113-134.
- Salinas, J. (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación. En J. Cabero (ed.) (2000). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Madrid: Síntesis, 199-227.
- Santamaría, F. y Abraira Fernández. C. (2006). *Wikis: posibilidades para el aprendizaje colaborativo en Educación Superior*. SIIE: 8º Simposio Internacional Informática Educación.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism. A learning theory for the Digital Age*. Disponible en: <http://elearnspace/Articles/connectivism.htm>. (Última consulta: 15-08-08)
- Siemens, G. (2007). *Knowing Knowledge*. Disponible en: http://knowingknowledge.com/2006/10/knowing_knowledge_pdf_files.php. (Última consulta: 15-08-08)

- Siemens, G. (2007). *Collective Intelligence? Nah. Connective Intelligence*. Disponible en: <http://www.elearnspace.org/blog/archives/003269.html>. (Última consulta: 15-08-08)
- Siemens, G (2008). *Learning and Knowing in networks: Changing roles for educators and designers*. Presented in the ITFORUM for Discussion.
- Quiroz, E. (2007). *Las interacciones en un entorno virtual de aprendizaje para la formación continuada de docentes de enseñanza básica*. Tesis dirigida por Gros, B. Universidad de Barcelona.
- Stallman, R. (1999). *Free Software Foundation*. Cambridge, MA: Free Software Foundation.
- The New Media Consortium and the eduCause Learning initiative, an eduCause Program (2008): *The 2008 Horizon Report, a collaboration between, The New Media Consortium*.
- Vygotsky, L. S. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Taylor, S. J.; Bogdan, R. (2002). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Torres, L. (2007). *El uso de los blogs en la enseñanza-aprendizaje de ELE. Una experiencia con alumnos adultos*. Universidad de Barcelona.
- Torres, L. y Quintana, E. (2008). *The New Disorder of Knowledge. Freedom, Chaos and Learning. Free Knowledge and Free Technology in Education*. Educating in Freedom, Barcelona.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona, Paidós.
- Wilson, Scott (2005). *Architecture of Virtual Spaces and the future of VLEs*. Disponible en: <http://zope.cetis.ac.uk/members/scott/blogview?entry=20051004162747> (Última consulta: 15-08-08)