



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



IV. COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN, FORMACIÓN Y PROFESIONES

Formación de habilidades comunicativas y argumentativas usando un ambiente digital denominado Dígalo

Diana Patricia Landazábal

Magíster en Educación. Docente adscrita al Proyecto académico de investigación y extensión de Pedagogía (PAIEP) de la Facultad de Ciencias y Educación. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
dplandazalc@udistrital.edu.co

María Cristina Gamboa

Doctora en Innovación e Investigación en Didáctica. Docente UNAD y catedrática de la Licenciada en Biología. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
mcgamboam@udistrital.edu.co

Diana Marcela Cuervo

Estudiante de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
loreta_96@hotmail.com

Resumen

Se presentan resultados de la investigación de un proyecto que implementó una metodología de resolución de casos, usando un ambiente digital denominado Dígaló. Las discusiones propuestas posibilitaron la metacognición, porque los estudiantes podían elegir el tipo de aporte que hacían. Participaron estudiantes de primer semestre de dos licenciaturas de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. La metodología fue cualitativa; se usaron técnicas de observación participante. Se analizaron los mapas argumentativos producto de la discusión en el ambiente digital, las observaciones y las entrevistas a los estudiantes. Los resultados mostraron que el uso de este *software* favoreció el desarrollo de habilidades comunicativas y argumentativas. Se encontró que la estrategia que el profesor propone para el debate afecta la forma en que los estudiantes argumentan. Se evidenció que el ambiente digital es una mediación que permite mejorar las habilidades argumentativas, metacognitivas; además de aprender, comunicarse con los demás y resolver problemas.

Palabras clave: *ambiente digital, habilidades comunicativas, Dígaló, habilidades argumentativas.*

Introducción

En la era actual la denominada sociedad del conocimiento, que corresponde a la evolución de la era de la información, por el trabajo en redes académicas, donde predomina la colaboración y la cooperación, las TIC sin lugar a dudas transformaron las actividades humanas y el funcionamiento de las organizaciones. Surgen entonces, los denominados ambientes digitales para el aprendizaje como nuevos espacios para la acción social, transformando el concepto habitual o etimológico de aquello que nos rodea, *ambitus*. (Echeverría, 2000).

En el año 2002 se desarrolló un proyecto europeo en el que se diseñó e implementó el ambiente digital Dígaló, desarrollado con el fin de moderar sesiones sincrónicas de discusión para desarrollar procesos argumentativos (Schwartz y Glasner 2007, De- Groot *et al.* 2007, Asterchan *et al.*) citado por (Landazábal, 2012, p.3). Éste ambiente digital, promueve procesos metacognitivos porque el participante elige de manera consciente la categoría para la discusión y direcciona sus aportes, a través de flechas o links, señalando acuerdo o desacuerdo con otra idea, lo que determina la interacción entre participante y la red que conforman entre sí. (Landazábal, 2012).

Considerando la importancia de la construcción del pensamiento crítico como competencia, para evaluar una posición o un argumento, y las características del ambiente Dígaló, se desarrolló un proyecto de investigación para analizar la implementación de un ambiente innovador en la formación inicial de docentes, en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Los estudiantes debían generar habilidades comunicativas como vía de acceso al discurso contextualizado.

Importante señalar que las habilidades comunicativas y argumentativas son parte importante para el individuo a la hora de interactuar con otro, máxime entre los docentes. Sin embargo, existen limitaciones en el momento de comunicar y argumentar, pues los estudiantes en su mayoría desconocen lo que verdaderamente significa un argumento y las implicaciones de la actividad argumentativa. Benveniste citado en Rodríguez L. (2008) afirma que se entiende por argumento un acto del sistema de la lengua, en el cual un “yo” se dirige a un “tú” con un fin específico, es decir un “emisor” se dirige a un “receptor” con

el propósito de darle a conocer sus opiniones, acciones, explicaciones, justificación y todo aquello que permita que la lengua se convierta en discurso.

Es por ese propósito lingüístico que se generan habilidades argumentativas al momento de presenciar un acto comunicativo. En este sentido, un argumento se puede generar en cualquier momento de la vida cotidiana, en el cual se presente una situación discursiva que genere el debate y la defensa de los diferentes puntos de vista. Toulmin (1958) considera como argumento todo aquello que es utilizado para justificar o refutar una proposición. En consecuencia, aprender a argumentar implica considerar de manera consciente e intencionada ciertas estrategias metacognitivas que se ponen en escena en el mismo acto argumentativo. Citado por Rodríguez (2004).

Desde otra perspectiva, Toulmin citado por Giere (1992) plantea que la argumentación en ciencias es un proceso de elección entre modelos y teorías para explicar los fenómenos de la realidad. En el aula de clase, este proceso se evidenciaría a través de las prácticas discursivas del estudiantado en las que se articulan componentes de la estructura de la argumentación, de los conceptos científicos y de la práctica discursiva, a partir de allí, se construyen procesos didácticos que contribuyen a la transformación de la práctica educativa.

De acuerdo con lo anterior y a lo largo de las últimas décadas se han ido hilvanando ciertas conceptualizaciones referentes a la argumentación, temática de investigación al que presente texto alude, en este sentido Plantín (1996), expone el argumento desde un enfoque interactivo, es decir cuando en un discurso se presenta confrontaciones contradictorias para debatir algún tema o situación determinada; para que se genere ese ambiente interactivo debe haber presencia dos o más interlocutores y que éstos tengan diferentes perspectivas. Además, Plantín (1996), expone que es fundamental en cualquier diálogo argumentativo la existencia de una pregunta problematizadora, puesto que la presencia de ésta, en cualquier situación discursiva, conlleva implícitamente a que el sujeto dé solución a dicho cuestionamiento o que lo plantee de estar ausente.

En consecuencia, la argumentación es cualquier práctica discursiva que se desarrolla mediante la formulación de una pregunta, para su posterior respuesta; lo que impulsa a que existan diferentes opiniones, se creen argumentos y a su misma vez, se desarrollen o se fortalezcan las habilidades comunicativas, de lo contrario, si las perspectivas de cada sujeto coinciden no habría necesidad de argumentar o crear una situación discursiva y por ende generar una habilidad argumentativa.

En la investigación de la cual se presentan algunos resultados en la presente ponencia, se implementó el uso del ambiente Dígalo, para desarrollar habilidades comunicativas, argumentativas y metacognitivas, con relación al aprendizaje de un curso de Química de estudiantes de Licenciatura en Biología y un curso de Desarrollo Afectivo de la Licenciatura Sociales. Se buscó hacer un seguimiento al desarrollo de las habilidades argumentativas de los estudiantes y poder observar la innovación en la práctica pedagógica y comparar si existían diferencias en la formación argumentativa en el área de ciencias y de sociales

Metodología

La metodología fue cualitativa, se usó el análisis de contenido para evaluar la actividad argumentativa en los mapas productos de la discusión en el ambiente digital. En cada uno de los cursos se desarrollaron cinco casos, relacionados directamente con las temáticas de la clase. En cada caso participaron los estudiantes del curso de Química y de Desarrollo Afectivo organizados en un número aproximado de cinco estudiantes. Al finalizar se contó con un número aproximado de 40 mapas de discusión para cada uno de los cursos.

Adicionalmente se realizaron entrevistas a los estudiantes para reconocer aspectos relevantes acerca de la percepción de los estudiantes sobre el uso del ambiente digital Dígalo. Lo que se presentará en esta ponencia se relaciona directamente con la pregunta ¿Cómo el ambiente digital dígalo puede movilizar las habilidades comunicativas y argumentativas de los docentes en formación inicial?

Resultados

A continuación, se presentan los resultados de algunos de los casos desarrollados durante las sesiones mediadas con dígalo para comprender, cómo se desarrolló la actividad comunicativa y argumentativa en los estudiantes y poder realizar observaciones frente a cada uno de los cursos. En primer lugar, se presentan dos mapas argumentativos del caso número 5 del curso de Desarrollo Afectivo de la Licenciatura en Sociales.

En este caso, figura 1, los estudiantes analizaron las situaciones familiares y de la infancia de un personaje denominado Roberto Martínez a partir del psicoanálisis. En este caso se observó que los estudiantes se sintieron motivados a participar, ya que varios de ellos estaban muy bien informados de la situación del sujeto y, además, contrastan los comportamientos del mismo con los referentes teóricos, con el fin de explicar el porqué de sus acciones.

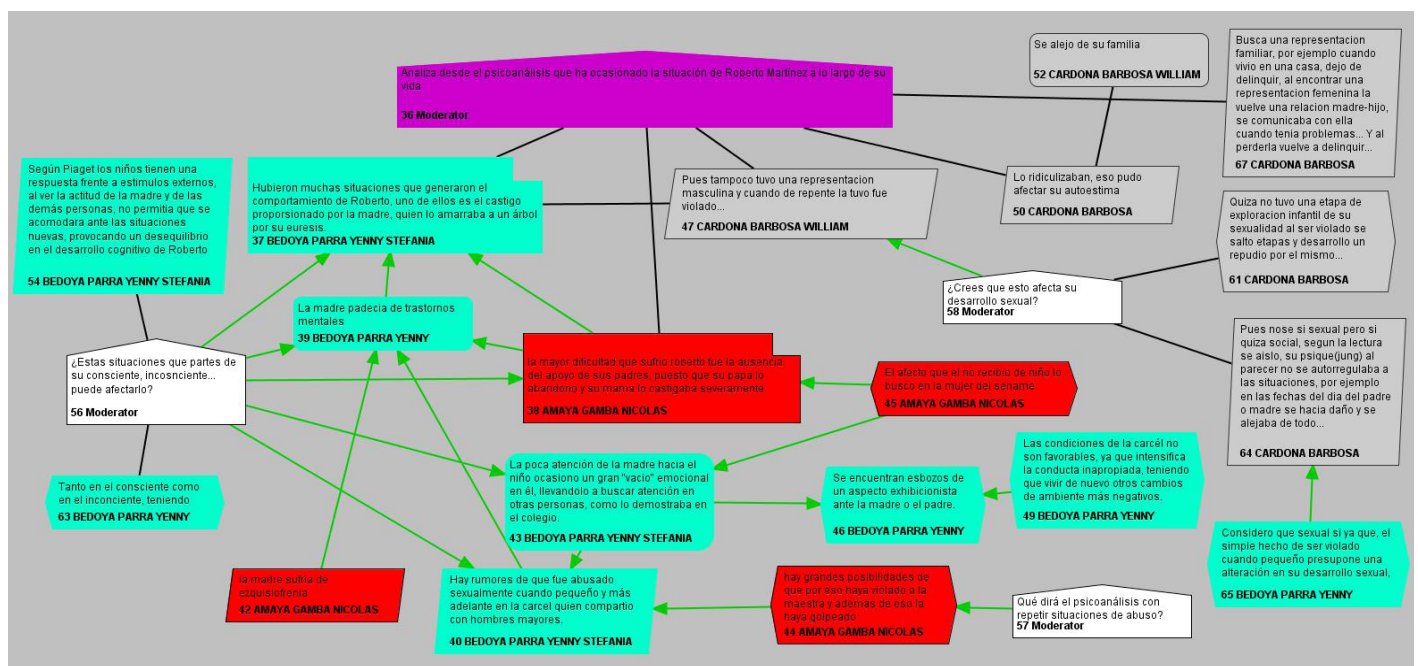


Figura 1. Grupo 1 caso 5 curso Desarrollo Afectivo y Valorativo

Un aspecto muy importante que se dio en este caso, fue la participación del moderador en la discusión y en la construcción de mapa argumentativo, lo que indicó que había interés tanto por parte del docente, como por parte de los estudiantes, pues muchos de ellos dieron respuesta a las preguntas que les hacía. Al analizar la actividad argumentativa, se encontró que los estudiantes realizaron afirmaciones de carácter factual, lo que significa que ellos buscaron explicar a través de causas los comportamientos del personaje Roberto. En las argumentaciones se encontraba como interactuaban los estudiantes entre sí para analizar como hechos relacionados con el maltrato en la infancia del personaje que se analizaba conducía a comportamiento y afectos en el presente. Los argumentos usaban como evidencia el ejemplo, pues ellos

construían sus argumentos basados en datos específicos y particulares del mismo caso. Se construyeron cuatro argumentos de manera colectiva, generando así una alta actividad dialógica.

En la figura 2, se observa el resultado de la implementación del software que posibilitó el desenvolvimiento del tema y la práctica de desarrollo de habilidades argumentativas puesto que, dentro de las participaciones de los estudiantes se despertó el interés por defender determinado punto de vista, razonarlo y discutirlo, potenciando de esta forma, a través de la herramienta, el manejo de la nuevas tecnología entorno a la educación y a la práctica de la dialéctica como punto de partida para la argumentación y comunicación, emergiendo las herramientas pertinentes, como figuras ontológicas y líneas de discusión, para darle un orden al hilo argumentativo y distinguir el tipo de opinión que se iba a consolidar en relación con otros puntos de vista referente al tema planteado.

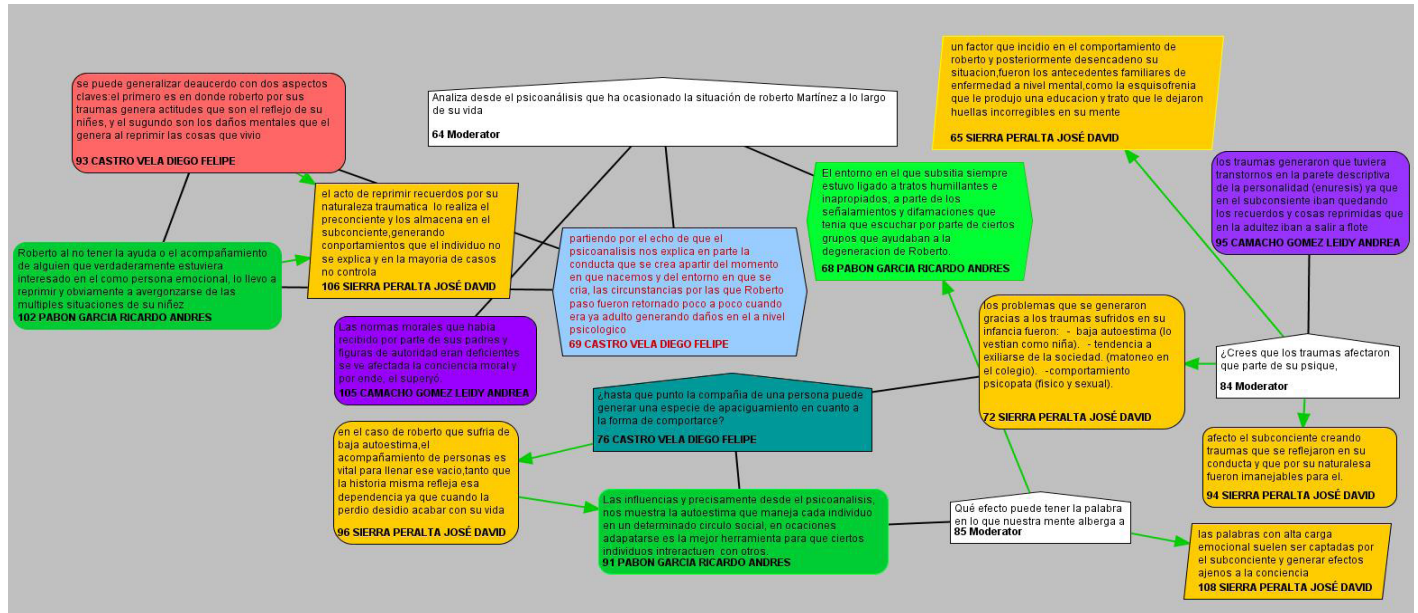


Figura 2. Grupo 2 caso 5 curso Desarrollo Afectivo y Valorativo

En la figura 3 y 4, se presenta el caso 4 que correspondió a los estudiantes de Licenciatura en Biología en la asignatura de Química, en donde los estudiantes argumentaron sobre cómo desde los catorce capítulos de Isaac Asimov sobre la Historia de la química, es posible comprender la comprensión de la materia, su naturaleza eléctrica y sus transformaciones.



Figura 3. Grupo 2 caso 4 curso Química

Las intervenciones de los estudiantes en este caso, fueron más individuales y consistieron en sólo responder la pregunta, lo cual deja ver el uso de argumentos de autoridad. Los argumentos son planteados desde lo expuesto por Asimov en la obra, hubo algunos aportes entre los participantes; la actividad en este caso se centró en la exposición de dichos argumentos. La condición de los catorce capítulos condiciona la participación y pudo generar una disminución en el debate o una discusión de la lectura,

En otros grupos, como el que se muestra en la figura 5, las líneas de discusión y uso de ontologías permite considerar que hubo gran participación por parte de los estudiantes en el diálogo y la construcción de los mapas argumentativos, donde también en algunos de ellos participa el moderador dentro del hilo argumentativo.

En la figura 4, también se observan que las líneas de discusión permitían identificar dónde se estaba creando hilos discursivos, bien sea por líneas de oposición, apoyo y neutralidad, esta herramienta permitió hallar en los mapas la cimentación de dialogismos y analizar de forma detallada la construcción dialógica. En este caso no se encuentran argumentos construidos, sí de autoridad y las líneas muestran hacia donde está dirigido el aporte o complementación entre las mismas ideas que ellos habían realizado. No se encuentran muchas líneas de oposición evidenciando así, que no hubo debate.

Para cerrar el proceso, se realizaron entrevistas a los participantes, entorno a la temática “Ambientes Digitales”. Los estudiantes manifestaron que experiencia de la práctica educativa mediada con TIC, servía mucho para reforzar las habilidades argumentativas, puesto que el software generaba mayor participación y desenvolvimiento de los puntos de vista que surgían en la discusión, además de esto, aportaron que la herramienta era útil para debatir determinado tema, en donde se puede estar o no estar de acuerdo con las opiniones de los demás participantes en la construcción del mapa argumentativo, lo que indica que es Dígalo fue innovador frente al trabajo en equipo, ya que permitió que distintos usuarios se conecten a la misma red.

Conclusiones

El ambiente digital Dígalo permitió que se rescatara los aportes, los puntos de vista, los argumentos, que los estudiantes de formación inicial de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, hacían respecto a las diferentes discusiones.

El uso de la herramienta Dígalo permitió desarrollar y potenciar la actividad argumentativa en los estudiantes. En la ponencia no se presenta todo el análisis, sin embargo, puede manifestarse que hubo avance entre los primeros casos (1,2 y 3) y los casos posteriores (4, 5, 6 y 7). Se puede observar una participación argumentativa alta relacionada con la pregunta de investigación para el caso del curso de Desarrollo Afectivo y Valorativo. No sucedió lo mismo en el caso de química analizado en la presente ponencia, porque la intencionalidad fue la evaluación, sin embargo, en análisis de lo ocurrido, permitió replantear la forma de realizar las preguntas de acuerdo con la intencionalidad de la práctica. La docente en el desarrollo del proyecto elaboró diferentes preguntas de acuerdo con la intencionalidad de la práctica y así, se generó mayor debate entre los estudiantes, analizando diferentes categorías para la argumentación, permitiendo así el logro del objetivo propuesto.

El desarrollo sistemático de casos, de estrategias explicativas sobre la argumentación, de la articulación de las lecturas con tema de debates, promovió el dialogismo y la participación, se generaron argumentos con evidencias de diferentes tipos y se facilitó el uso de contraargumentos, generando así una actividad dialógica, representada en hilos argumentativos desarrollados por varios estudiantes.

La participación de los estudiantes en este proyecto, promovió el interés por las mediaciones apoyadas en el uso de las TIC, debido a que los alumnos mostraron destreza y gusto al momento de discutir la temática propuesta, y para ello debían saber con anticipación el uso de Software Dígalo, lo que indicó que se interesaran en manejo adecuado para poderse desenvolver en el mismo.

Los estudiantes de química valoraron la innovación en el proceso de evaluación, ya que se sintieron motivados frente al proceso y los resultados estuvieron en coherencia a la práctica pedagógica -didáctica que se implementó en el curso.

Emergió con más profundidad la necesidad de argumentar en las prácticas educativas intencionadas, puesto que los estudiantes que, los estudiantes que no argumentaban sólidamente, eran de inmediato refutados y cuestionados por lo demás compañeros, generando de esa forma una cierta exigencia a la hora de justificar sus opiniones, puntos de vista y argumentos.

Referencias

- Echeverría, J. (2000). Conocimiento en el medio ambiente digital. *Nueva revista de cultura política y arte*. Recuperado de: <http://www.nuevarevista.net/contenido/070>
- Giere, R. (1992). *La explicación de la ciencia. Un acercamiento cognoscitivo*. México, D.F.: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.
- Landazábal, D. (2012). *Implementación del ambiente digital "dígalos" para la conformación de redes de aprendizaje, la actividad argumentativa y la inteligencia colectiva*. RIBIECOL. Recuperado de: http://www.ribiecol.org/embebidas/congreso/2012/documentos/doc_1336408483.pdf
- Plantín, C. (1996). *El argumento*. París: Seuil.
- Rodríguez, L. (2004). El modelo argumentativo de Toulmin en la escritura de artículos de investigación educativa. *Revista Digital Universitaria*.
- Rodríguez, L. (2008). *La argumentación*. Ciudad de México: UNAM.