

Construcción colaborativa de diálogos, en contexto “juego de rol”, a través de la web 2.0

Ana María Vacca¹
Julio Bonelli²

367

Palabras clave: narrativa educativa, argumentación, resolución conflictos, juego de rol, colaboración, autoreflexión, web2.0

Resumen

El escritor uruguayo Hugo Burel, se refería recientemente al “deterioro notable” de la lengua por el uso que se hace del “chat” y de los mensajes SMS (short message service) a través de la telefonía móvil, caracterizados por no tener en cuenta la ortografía, suprimir vocales, signos de puntuación y usar un vocabulario empobrecido.

Por su parte, la psicóloga Sherry Turkle (2012), del MIT (Massachusetts Institute of Technology) reflexiona sobre el uso actual de la tecnología de comunicación y transcribe lo que le dice con nostalgia un adolescente de 18 años “que usa mensajes para casi todo”: “Algún día, algún día que ciertamente no será hoy, me gustaría aprender a tener una conversación”.

Turkle (2012) convoca a desarrollar la autoreflexión, para generar relaciones más profundas con nosotros mismos y con los demás, usando la tecnología de un modo más consciente.

Nuestra propuesta es explorar el uso de una aplicación Web 2.0, que promueva la construcción colaborativa de diálogos por parte de los estudiantes, en el marco de un estilo de “juego de rol”.

Nuestra idea es que la aplicación permita crear historias que incluyan una presentación general, perfiles aproximados de los personajes y algunos diálogos preconstruidos, que ayuden a configurar esos perfiles. Luego, el planteo de una situación conflictiva a resolver, interactiva en tiempo real a través de la Web, en la que los participantes intervienen en un diálogo, asumiendo el rol de uno de los personajes.

¹ Universidad Católica del Uruguay, anamv@ucu.edu.uy.

² Universidad Católica del Uruguay, julio.bonelli.beretta@gmail.com.

Dos elementos adicionales son claves, un foro asociado a la preparación de la participación en el diálogo, una vez elegido el personaje, que permita intercambiar interpretaciones de los diálogos preconstruidos para adecuarse a su perfil y otro, final, de autoreflexión y autoevaluación, donde se analizan los aprendizajes, la colaboración y las mejoras en la calidad de los diálogos y las argumentaciones.

1. El Problema

El 8 de abril pasado, en un artículo periodístico, titulado “La escritura peligra”, el escritor uruguayo Hugo Burel, se refería al “deterioro notable” de la lengua por el uso que se hace del “chat” y de los mensajes SMS (short message service) a través de la telefonía móvil, caracterizados por no tener en cuenta la ortografía, suprimir vocales, signos de puntuación y usar un vocabulario empobrecido. También menciona la red social twitter donde “se lanzan simplificaciones sobre temas que merecen profundidad y seriedad y no apresurados titulares”.

Por su parte, la psicóloga Sherry Turkle (2012), del MIT (Massachusetts Institute of Technology) reflexiona sobre el uso actual de la tecnología de comunicación y transcribe lo que le dice con nostalgia un adolescente de 18 años “que usa mensajes para casi todo”: [“Algún día, algún día que ciertamente no será hoy, me gustaría aprender a tener una conversación”](#).

Turkle (2012) hace un llamado a trascender los “oyentes automáticos” que tenemos en las redes sociales, desarrollando la capacidad de estar solos y la autorreflexión, para generar relaciones más profundas con nosotros mismos y con los demás, usando la tecnología de un modo más consciente.

Encontramos una gran sintonía de estas ideas, con lo que expresan algunos autores de nuestro tiempo, de distinta procedencia, que presentan una actitud crítica frente a los usos poco reflexivos de las tecnologías. Uno de ellos es el argentino Sergio Sinay, quien en su libro, de significativo título, “Conectados al vacío-la soledad colectiva en la sociedad virtual” (2008), nos hace tomar conciencia de la diferencia entre **estar conectados** y **realmente comunicados**. Destaca que la comunicación se **construye** en un proceso que caracteriza como “artesanal, delicado y complejo, que requiere tiempo, atención, dedicación y cuidado” y el escritor estadounidense Nicholas Carr, quien en entrevista (2011), expresa que Internet nos alienta a ser “multitareas, rápidos y cambiar nuestro foco de atención con facilidad. Y mientras más lo hacemos, nos volvemos mejores en ello. Pero lo que se pierde en el camino es la habilidad de filtrar distracciones e interrupciones y mantener la mente en una idea”.

Por otra parte, una investigación de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina (Sanz et al., 2006) sobre telefonía móvil y la posibilidad de integrarla a los ambientes virtuales de enseñanza y de aprendizaje, destaca el impacto social y cultural de los SMS entre los adolescentes. Señala que los mensajes se caracterizan por una “oralidad escrita” que desplaza incluso el uso de la voz, constituyéndose en “una nueva forma de conversación”.

Paralelamente, desde nuestra experiencia en formación docente, venimos estudiando algunas formas habituales de procesar la información, Vacca (1999). Analizando monografías de estudiantes de distintos niveles de enseñanza, hemos observado algunas características que son muy frecuentes:

- Recortan y pegan información elaborada por otros, sin inconveniente alguno.
- Transcriben textualmente información elaborada por otros, sin citar la fuente.
- A veces reorganizan ideas elaboradas por otros, pero presentan dificultades para distinguir lo más relevante de lo que no lo es.
- Tienden a los enunciados descriptivos y generales, con débil compromiso personal (las listas).
- Parecería que no discriminan entre información, conocimiento elaborado por otros y el construido por sí mismos.
- En general, muy poca elaboración propia de conocimiento.

Así, nos parecía encontrar toda una “metodología de la superficialidad”, en la que nosotros, como educadores, muchas veces también participamos, por no cuestionarla.

En vista de lo expuesto, junto con Ferrés (2000) creemos que debemos aceptar el reto, como educadores, de tender puentes entre la institución educativa, la cultura popular y los intereses de las nuevas generaciones.

Nuestra propuesta es explorar el uso de una aplicación Web 2.0, que aproveche y potencie la motivación de los jóvenes por el intercambio de mensajes, para promover la **construcción colaborativa de diálogos** que permitan trascender la metodología de la superficialidad citada y que sean **gradualmente perfectibles**, tanto en cuanto al **manejo de la lengua**, como en cuanto a la **profundización de la comunicación interpersonal**, aspectos que entendemos íntimamente relacionados.

Lo planteamos en un **estilo “juego de rol”** porque creemos que es una opción, que además de ser atractiva para los jóvenes, les da oportunidad de protagonismo, ampliando perspectivas y trascendiendo los abordajes lineales.

El usuario podrá participar generando un diálogo entre personajes y escenarios creados por otros, así como produciendo una nueva historia con personajes y escenarios creados por él, para que él mismo u otros compañeros participen de las situaciones planteadas.

Finalmente, el registro que permite el medio informático, de los perfiles de personajes, situaciones, escenarios y diálogos, ofrece la posibilidad de análisis reflexivo colaborativo, que es uno de los principales énfasis de la propuesta.

2. La educación y los medios digitales

En trabajos anteriores (Vacca, 2011), aludíamos a la tentación de creer que el simple uso de las tecnologías bastaría para solucionar todos los problemas educativos, en este presente que se ve cada vez más invadido por tecnologías. Expresábamos nuestra convicción de que las tecnologías en sí no constituían una revolución en educación, sino que presentaban posibilidades y potencialidades, que se harían efectivas al poner el foco en el proceso educativo, en el entendido de que entonces lo tecnológico podría alcanzar su máxima optimización en su aporte para la educación.

Agregábamos que focalizarnos en el proceso educativo exige fuertes rupturas y mencionábamos entre ellas, el trascender el “imperativo tecnológico” dominante; la estrategia de “agregar tecnología” a un contexto que permanece inalterado en todo lo demás y sobre todo, ir más allá de las ideas previas de los docentes, quienes, según hemos estudiado (Vacca, 2010), muchas veces no toman conciencia de que aún sigue vigente el uso del computador para reforzar lo que se venía haciendo antes sin él, inefectivamente. Es nuestra convicción que son los modelos pedagógicos los que realmente contribuyen al aporte transformador de los proyectos que incluyen la tecnología y en éstos, el medio tecnológico, en lugar de ser un fin en sí mismo, debe ser un “socio intelectual” potenciador de la propuesta didáctica, aprovechando sus funciones específicas para desarrollar nuevas formas de aprender.

Coincidentemente con lo expuesto, la aplicación que hemos desarrollado está en la línea CSCL (Computer Supported Collaborative Learning), en tanto genera un espacio colaborativo para producir conocimiento, en la forma de historias y diálogos, definiendo perfiles de personajes y brindando la oportunidad para analizar lo generado.

3. Entorno de aprendizaje

Tal como dijimos anteriormente, la fortaleza de la aplicación estará en la filosofía didáctica subyacente.

En nuestro caso, se busca la interrelación de una serie de elementos didácticos que resultan de nuestra experiencia docente en interacción con investigaciones de varios autores. Estos elementos son los que intentamos potenciar con la aplicación digital que proponemos. Ellos son el **juego de rol**, el **diálogo**, la **argumentación**, la **colaboración**, la **autorreflexión**. A continuación los explicamos y hacemos referencia sintética a algunos trabajos que los tienen en cuenta.

Los juegos de rol, como dicen (Bonelli, Pioli y Vacca, 2006) más allá de su gran diversidad, tienen en común, la posibilidad de ofrecer escenarios, donde pueden interactuar diversos personajes. Es en ellos que tienen lugar los diálogos.

Es un ambiente que favorece los ambientes didácticos actualizados, basados en teorías constructivistas y socio culturales como las propugnadas por Vygotsky, que trascienden los tradicionales, de transmisión- recepción. En el mismo, los estudiantes son activos protagonistas involucrados intelectual y afectivamente a través de la identificación con el personaje seleccionado. Como elemento adicional, está la motivación por la simulación lúdica.

Otro elemento importante es la promoción del diálogo y la argumentación. En el artículo de Pilkington & Walker (2003) se describe un proyecto llevado adelante por la Chapeltown and Harehills Assisted Learning Computer School (CHALCS), centro comunitario de Leeds, Inglaterra, con el objetivo de mejorar el lenguaje de adolescentes, de 10 a 15 años, para quienes, en su mayoría, el inglés era su segunda lengua. El proyecto plantea el uso del Chat (CMC-Computer Mediated Communication), para construir justificaciones de sus opiniones a través del debate escrito.

Los autores dicen que las teorías sobre andamiaje, como las de Vygotsky, sugieren que los escritores pueden mejorar más fácilmente, trabajando con sus pares, pero citan a Burnett (1993), quien dice que la colaboración es solamente efectiva cuando los coautores se comprometen en “conflictos”, más que cuando hay “consenso”. Según los autores, para que se trate de “argumentación” se requiere que los “argumentos” estén orientados a la resolución de un conflicto y según ellos, la noción de conflicto y argumento, son centrales en la teoría de Piaget, para desarrollar comprensión. Dicen que la argumentación consiste en el avance de aseveraciones enlazadas, con la intención de convencer a alguien del propio punto de vista.

Ello supone para los estudiantes, según los autores, acostumbrarse a seleccionar los argumentos relevantes para la cuestión en discusión, a exponer argumentos examinando la consistencia con los ya expuestos por sí mismo, a reconocer las inconsistencias en general, a aceptar una argumentación, aunque la conclusión no sea la deseada.

Por su parte, Bryson & Scardamalia (1991) nos hacen pensar en el tipo de escritura que queremos promover, en el papel de la colaboración y en la importancia de la autorreflexión.

370

En cuanto al tipo de escritura, distinguen dos modelos de escritores, los “expertos” y los “novatos”, analizando protocolos de pensamiento en voz alta. Los primeros revelan dedicar tiempo previo a la escritura para pensar en cómo adaptarse a determinada audiencia, en cómo expresar su propio pensamiento, en jerarquizar las ideas principales, por ejemplo. En cambio, los “novatos” parecen comenzar a escribir “tan rápido como pueden mover el lápiz”, sin ese tiempo previo de pensamiento y planificación, contando todo lo que saben sobre un tema.

Lo más difícil, según los autores, para el “novato”, es transformar una lista de hechos desconectados en una idea poderosa, una historia evocadora o una estructura conceptual elaborada.

Los autores citan un trabajo de Scardamalia y Bereiter (1983) en el que trataron de promover el estilo de revisión característico de los expertos. Hacían que los alumnos detuvieran la escritura, para evaluar lo generado. Los resultados revelaron que las revisiones realizadas ayudaron a mejorar significativamente las composiciones escritas.

Sin embargo, los autores reconocen que la enseñanza de las estrategias de los expertos no es suficiente y deben combinarse con la posibilidad de trabajar en contextos de intercambio social con los pares, donde cada uno es al mismo tiempo maestro/aprendiz y lector/escritor.

Destacan la importancia de integrar las actividades de escritura en contextos comunicativos significativos, que trasciendan motivaciones artificiales tradicionales, como medio de generar procesos de pensamiento de orden superior. Por eso citan a Vygotsky (1978), p.117:

“La enseñanza debe organizarse de tal modo que la lectura y escritura sea necesaria para algo. Si se usa solamente para escribir saludos o lo que se le ocurra al maestro, entonces el ejercicio será puramente mecánico y puede aburrir pronto al niño, su actividad no se manifestará en su escritura y su personalidad en desarrollo, no crecerá”.

De acuerdo con lo expuesto, pretendemos promover la construcción colaborativa y comprometida de diálogos, en los que el participante intervenga argumentando con fundamento, para resolver situaciones conflictivas de su interés. Dentro de este planteo, juega un papel fundamental el énfasis en la reflexión metacognitiva, que hará posible la superación continua de la calidad de los diálogos.

4. Características específicas de la aplicación

La aplicación intenta ser coherente con la filosofía didáctica y entorno de aprendizaje que se intenta generar.

En una “historia”, visualizamos dos niveles de usuario, “editor” y “participante”. El “editor” es el creador de la “historia” y el que determina qué usuarios registrados pueden participar en ella.

El usuario “participante” en una “historia” creada por el “editor”, tiene acceso a una presentación general, a algunos diálogos preconstruidos entre “personajes”, en determinados “escenarios” y a una situación conflictiva a resolver. A continuación, describiremos los tres ítems:

- **Presentación general:** Se trata de una descripción general de la historia, que incluye una descripción textual de los perfiles aproximados de los personajes, acompañada de imágenes asociadas a los mismos. Es elaborada por el “editor” trabajando individualmente o en equipo. Luego de visualizar la misma, el usuario “participante” debe seleccionar un personaje de la historia con quien identificarse para intervenir posteriormente.
- **Diálogos preconstruidos:** Son diálogos elaborados por el “editor”, que aparecen en formato texto, entre personajes de la historia, en determinados escenarios, asociados a imágenes. La interpretación de las intervenciones de los distintos personajes en ellos sirven para ayudar a completar la configuración de los perfiles de los personajes.
- **Situación conflictiva a resolver:** Se presenta en forma textual en un determinado escenario. Es la ocasión para la intervención de cada usuario “participante” asumiendo el rol del personaje que cada uno seleccionó previamente. Se desarrollará entonces un diálogo en tiempo real, a través de la Web, durante un tiempo que se predetermina. En el mismo, cada “participante”, deberá argumentar, justificar sus opiniones y comprometer una posición con respecto a la situación conflictiva planteada.

Dos elementos adicionales son claves, un foro asociado a la preparación de la participación en el diálogo de la situación conflictiva a resolver, una vez elegido el personaje y otro, final, de autorreflexión y autoevaluación.

Decimos que son claves, porque precisamente en ellos reside el diferencial didáctico de la aplicación para el logro de los objetivos principales de aprendizaje.

Con respecto al primero de ellos, se espera que si el rol de un personaje se asume en equipo, se permita intercambiar en ese foro, interpretaciones de los diálogos preconstruidos, para decidir una intervención coherente con el perfil que se deduce de la actuación del personaje en ellos. Si el personaje se asume en forma individual, el foro registrará la explicitación de la interpretación de cada participante sobre su propio personaje.

Ambos registros sólo serán conocidos por los demás participantes, al finalizar la experiencia.

En el segundo foro, en el que expondrán todos los participantes, con un moderador, se analizará:

- La coherencia de las intervenciones de los personajes en el diálogo de la situación conflictiva a resolver, con los perfiles resultantes de los diálogos preconstruidos y con lo que cada participante expresó en el primer foro.
- La calidad de los diálogos tanto en cuanto al uso de la lengua como en cuanto a la profundidad de la comunicación interpersonal. En particular, si la argumentación para resolver el conflicto fue constructiva, si tuvo en cuenta la opinión del otro, si se centró en el tema, si se plantearon alternativas creativas, si el enlace de proposiciones fue coherente.
- La colaboración en la edición de la autoría de la historia y en el primer foro de debate.
- Las autoevaluaciones y autorreflexiones generadas por toda la experiencia.

Algunas líneas posibles de desarrollo futuro de la aplicación:

Tanto desde el punto de vista técnico, como didáctico y en cuanto al contenido, tiene varias posibilidades de desarrollo futuro. Mencionamos algunas a continuación:

- Facilitar la selección de imágenes y avatares en distintas posturas, para representar escenarios y personajes seleccionables según el tema de cada historia.

- Actualmente cada usuario escribe lo que dice el personaje y elige una imagen del personaje o de la escena para construir la “story-board”. Se piensan enriquecer las posibilidades de construcción de imágenes. También se podrán introducir voces y sonidos.
- Desde el punto de vista del contenido, nuestra idea es agregar diálogos correspondientes a películas y obras literarias, lo cual ampliaría mucho las posibilidades educativas de la aplicación. En tal sentido, será fundamental contar con la autoría en equipo de los propios estudiantes, eligiendo temas de su interés.
- Aunque esta aplicación fue pensada a partir de una problemática dentro del área de la comunicación y de la lengua, es indudable que ambos dominios son inseparables de otros, como el de la filosofía, por ejemplo. Las posibilidades de entablar diálogos simulados asumiendo roles de distintos pensadores sería sumamente interesante.

Asimismo, dentro del área de las ciencias, existen antecedentes históricos remarcables, como son los diálogos de Galileo para exponer sus ideas científicas, en sus obras “Dos nuevas ciencias” y “Diálogo sobre los grandes sistemas del mundo”, introduciendo a tres personajes ficticios, Simplicio, Salviati y Sagredo.

Del mismo modo, se podrían plantear diálogos que permitieran “sacar a luz” preconceptos científicos arraigados de los propios estudiantes, asumidos por personajes imaginarios, para poderlos contrastar con nuevas perspectivas, argumentando.

5. Referencias bibliográficas

- Bonelli, Julio, Pioli, Ana & Vacca, Ana M. (2006). *Los juegos de rol como objetos de aprendizaje*. III Simposio Pluridisciplinar sobre Objetos y Diseños de Aprendizaje Apoyados en la Tecnología (od@06). ISBN: 978-84-611-5186-8, (septiembre de 2006).
- Bryson, Mary & Scardamalia, Marlene (1991). *Teaching writing to Students at Risk for Academic failure*. En “Teaching advanced Skills to Educationally Disadvantaged Students”.
- Burel, Hugo (2012). *La escritura perdida*. Artículo en diario “El País”, Montevideo, 8 de abril. Acceso por: http://www.elpais.com.uy/suplemento/ds/la-escritura-peligra/sds_634865_120408.html
- Carr, Nicholas (2010). *The shallows*. New York, W. W. Norton and Company
- Carr, Nicholas (2011). *Desconectarse es una lucha*. Entrevista diario El País, Montevideo. Acceso por: http://www.elpais.com.uy/suplemento/ds/desconectarse-es-una-lucha/sds_548127_110220.html
- Sanz, Cecilia et al. (2006). *Integración de la tecnología móvil a los entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje*. III LIDI- Instituto de Investigación en Informática-Facultad de Informática- Universidad Nacional de La Plata. Facultad Regional de Avellaneda-Universidad Tecnológica Nacional. Acceso: <http://www.utn.edu.ar/templates/sms/docs/PaperTE&ET.pdf>
- Sinay, Sergio (2008). *Conectados al vacío. la soledad colectiva en la sociedad virtual*. Buenos Aires, Ediciones B.
- Turkle, Sherry (2012). ¿Conectados pero solos? TED Talk. Acceso: http://www.ted.com/talks/lang/es/sherry_turkle_alone_together.html
- Pilkington, R. & Walker, A. (2003). *Using CMC to develop argumentation skills in children with a “literacy deficit”* en Andriessen, J., Baker, M. and Suthers, D. (Ed.) “Arguing to learn”. Dordrecht, Kluwer.
- Vacca, Ana M. (1999). *Criterios para el empleo de la tecnología Internet en el aula. Algunos intentos exploratorios de aplicación de los mismos en la Enseñanza Secundaria*. Trabajo final para Centro Regional de Nuevas Tecnologías de Información. Comisión Nacional de UNESCO-Uruguay.
- Vacca, Ana M. (2010). *Estudio de las ideas previas de docentes, acerca del uso de los computadores en educación, usando mapas conceptuales*. En J. Sánchez, A.J. Cañas, J.D. Novak, (Eds.), *Concept Maps: Making Learning Meaningful*, Proceedings of Fourth Int. Conference on Concept Mapping. Viña del Mar, Chile: Vol2, p.115.
- Vacca, Ana M. (2011). *Claves para la integración de la tecnología en el proceso educativo*. En Báez, M., García, J. y Rabajoli, G. (Comp.), *El modelo CEIBAL, Nuevas tendencias para el aprendizaje*. Montevideo, ANEP/CEIBAL.