

- Ramón Tirado, Juan M. Méndez y J. Ignacio Aguaded  
Huelva

# El proyecto Drog@: comunidades virtuales de aprendizaje

Drog@ project: virtual learning communities

En este trabajo se describen las intervenciones desarrolladas por un proyecto de investigación hispano-luso denominado Drog@ y que ha consistido en promover en el ámbito de la educación universitaria algo tan necesario como la prevención en drogodependencias, mediante el uso de acciones formativas a través de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y de la utilización de la Red para facilitar la información y la comunicación a los estudiantes.

This paper describes the contributions developed by a Spanish-Portuguese Research Project called "Drog@" which tries to promote drugs prevention at University. The project uses virtual teaching-learning tools including Internet to make information and communication easier to students.

#### DESCRIPTORES/KEY WORDS

Teleformación, entornos virtuales, enseñanza-aprendizaje, prevención en drogas, investigación.

E-learning, learning management systems, education-learning, prevention in drugs, research.

La Universidad de Huelva, desde el año 2003 hasta el 2006, ha participado como socio en un proyecto europeo universitario para la prevención de la drogadicción en la enseñanza superior denominado «Drog@», al amparo de la Iniciativa Comunitaria Interreg III A de Cooperación Transfronteriza España-Portugal, participando además en el mismo las siguientes instituciones:

la Diputación de Huelva por parte española y la Universidade do Algarve, el Instituto Politécnico Superior de Beja y el Instituto da Droga e da Toxicodependência, por parte portuguesa.

El principal objetivo del proyecto ha consistido en la elaboración y la implementación de un programa de

❖ Dr. Ramón Tirado Morueta, Dr. Juan Manuel Méndez Garrido y Dr. José Ignacio Aguaded Gómez son profesores del Departamento de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huelva (España) (rtirado@uhu.es) (jmendez@uhu.es) (aguaded@uhu.es).

prevención en el ámbito del consumo de drogas, mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como un instrumento de trabajo y medio de prevención de riesgo, poniendo en funcionamiento una página en Internet denominada [www.stopdrogas.net](http://www.stopdrogas.net), con la que se ha intentado desarrollar una verdadera prevención primaria en el ámbito universitario. Se ha actuado teniendo en cuenta tres vertientes:

1) Prevención del consumo, especialmente para aquéllos que nunca tuvieron contacto con las drogas.

2) Identificación y encauzamiento de estudiantes ya iniciados al mundo de las drogas, especialmente en el caso de las no legales.

3) Reintegración de los estudiantes que abandonaron el consumo.

Las estrategias utilizadas han abarcado tanto acciones de información, sensibilización y formación como consejo psicológico, apoyo psicopedagógico, orientación y derivación hacia organismos e instituciones especializadas en la atención al drogodependiente.

Para conseguir todos estos objetivos, fueron diseñadas una web de recursos sobre drogas en general, un observatorio on-line, denominado «Drog@aid», una web de recursos centrada en el tabaco y el alcohol con el nombre de «Drogalia» y una plataforma de enseñanza virtual para la formación de dinamizadores universitarios en la prevención de drogas, ya que en el proyecto se otorgó notable importancia a la formación, para lo cual en cada edición se puso en marcha un programa de enseñanza virtual bilingüe (español/portugués), para desarrollar en los estudiantes competencias relacionadas con la dinamización de acciones preventivas en el consumo de drogas (Méndez, 2006). El proceso de teleformación funcionó en régimen on-line, mediante el seguimiento de un proceso de enseñanza y aprendizaje supervisado y evaluado por un grupo de profesores del proyecto.

En este sentido, se vienen reconociendo, al menos, tres grandes tipos de modelos de enseñanza a través de redes de comunicación (Tirado, 2002; De Benito y Salinas, 2002): modelos magistrales, participativos y generativos.

El modelo por el que optamos en el proyecto fue el generativo dado que desde estos modelos los procesos de enseñanza se entienden muy abiertos en toda su configuración. Están centrados totalmente en la colaboración y generación de conocimientos por parte de los estudiantes. La finalidad es la búsqueda de soluciones a problemáticas de muy diversa índole. En nuestro caso, la problemática era el consumo abusivo y dañino de drogas entre los estudiantes universitarios

y la búsqueda de estrategias preventivas que poner en marcha en los ambientes de consumo.

Estos planteamientos se complementan con los enfoques cognitivos, teorías basadas en los trabajos de Vygotsky (1967) y más recientemente en las aportaciones de Rogoff (1993), Lave (1997) y Wenger (2001), por citar algunos.

Los teóricos del aprendizaje parten de la premisa de que el conocimiento es parte y producto de la actividad, el contexto y la cultura en que se desarrolla y utiliza. Esta visión, relativamente reciente, destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje, asumiendo la idea de que aprender y hacer son acciones inseparables. En consecuencia, un principio básico es que los alumnos deben aprender en el contexto pertinente del problema o contenido que se plantea. Por tanto, desde este enfoque la enseñanza deberá centrarse en prácticas educativas auténticas, es decir, coherentes, significativas y propositivas. La autenticidad de una práctica educativa puede determinarse por el grado de relevancia cultural de las actividades en que participa el estudiante, así como mediante el tipo y nivel de actividad social que éstas promueven (Derry, Levin y Schauble, 1995, citado por Gros, 2005).

Desde estos postulados, nuestro proceso formativo se desarrolló en cuatro fases. La primera de ellas fue la fase preparatoria, realizada de modo presencial, cuyos principales objetivos fueron la formación de los grupos interuniversitarios de trabajo y que sus miembros se conocieran, para lo cual organizamos unas jornadas de convivencia. La segunda fase consistió en el desarrollo de un curso a través de una plataforma formativa basado en el aprendizaje colaborativo que más adelante describiremos. La tercera fase consistió en la elaboración de proyectos de intervención por parte de cada grupo de trabajo. Estos proyectos podían tener un carácter preventivo, asistencial, global, alternativo, asimismo podía estar orientado para su puesta en práctica en una o varias de las regiones implicadas en el proyecto. La cuarta fase consistió en la puesta en marcha de algunos de los proyectos seleccionados por una comisión integrada por profesores y estudiantes.

El principal recurso en que se apoyó el proyecto fue la plataforma educativa WebCT. Esta herramienta nos permite entre otras cosas organizar grupos de trabajo. Esta facilidad supone, principalmente, que cada grupo puede contar con un foro particular y un espacio privado en el que sus componentes comparten sus materiales. Se organizaron grupos integrados por estudiantes de las distintas universidades, de este modo fomentamos procesos de comunicación intercultural

ral coherentes con la búsqueda del debate y sintonía entre estudiantes de diferentes países, regiones y universidades, tal y como definimos en el «Proyecto Drog@». Por tanto, lo que buscamos, en síntesis, era provocar procesos de creación de comunidades de aprendizaje tomando como punto de arranque problemáticas reales y auténticas que cada grupo tenía que resolver de manera colaborativa.

Desde un enfoque global e intercultural, cada uno de los diez equipos contó con un profesor, de una de las tres universidades integrantes del proyecto, encargado de la resolución de dudas y la evaluación de los trabajos, y un dinamizador, estudiante de anteriores ediciones del proyecto, cuya función consistió en animar y orientar la participación y el trabajo del grupo.

Todo ello requería una fuerte labor de coordina-

ción, por lo que concebimos la figura del jefe de estudios. La tarea fundamental del jefe de estudios fue la de velar por el buen funcionamiento del proceso formativo, para lo cual tenía que alentar a los dinamizadores y profesores para que mantuviesen una comunicación fluida con sus estudiantes, respondieran con rapidez a las dudas que le planteasen y animaran a los estudiantes ante la falta de participación en los foros.

Como ya hemos comentado, un proyecto de comunidad de aprendizaje, cuyo propósito fundamental es la generación colaborativa de conocimientos, es un proceso complejo difícil de articular. Para ello tuvimos en cuenta las recomendaciones de Wilson, Ludwing-Hardman, Thornam y Dunlap (2005), tomando una serie de medidas acorde con los rasgos que las definen (cuadro 1).

Principios	Estrategias usadas
<b>Expectativas comunes de aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes, tras estudiar cada uno de los módulos del programa, tenían que diseñar un proyecto de prevención ante el consumo de drogas en los entornos universitarios.</li> <li>- Se les dio la libertad para que ellos mismos organizaran su trabajo en equipo para la resolución de los problemas y proyectos planteados.</li> <li>- Se ofrecieron materiales de apoyo para que cada estudiante pudiera profundizar en cada tema en la medida que necesite o desee.</li> <li>- Establecimos una rúbrica para el trabajo en equipo y la resolución de los problemas planteados en cada módulo.</li> </ul>
<b>Condiciones de apoyo y confianza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organizaron grupos de trabajo cada uno de ellos con sus foros de discusión privados.</li> <li>- Cada grupo tenía un espacio de carpetas para colocar documentos que sólo podían cargar/descargar y acceder los componentes del grupo.</li> <li>- Cada componente del grupo asumiría en una ocasión el rol de coordinador ya sea en uno de los cinco problemas que se proponían o en el diseño del Proyecto.</li> <li>- Cada grupo tenía un dinamizador encargado de estimular la discusión del grupo.</li> <li>- Cada grupo pudo conocerse y comenzar a trabajar juntos en una jornada previa de convivencia durante dos días.</li> <li>- Cada grupo tenía un profesor encargado de resolver pronto a las cuestiones y resolver conflictos.</li> </ul>
<b>Participación respetuosa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunimos a estudiantes de diferentes universidades (Algarve, Beja y Huelva), de diferentes culturas, formación universitaria, lenguaje...</li> <li>- Hicimos que se conociesen personalmente y a través de dinámicas se entrevistasen entre sí, buscaran aspectos comunes y diferencias entre ellos.</li> <li>- Trabajaron en equipo para la resolución de un caso práctico real antes de iniciar el curso.</li> <li>- Los estudiantes colaboraron en Proyectos que requieren múltiples perspectivas, roles y opciones que estimulen la presencia de diversas experiencias y puntos de vista.</li> </ul>
<b>Colaboración e interacción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionamos herramientas adecuadas para la comunicación: e-mail de grupo, foro privado, chat y espacio compartido de carpetas.</li> <li>- Asignamos subgrupos para que se pudieran concentrar en los problemas y proyectos.</li> <li>- Les pedimos que eligieran un coordinador para cada problema y asignaran roles entre ellos para la elaboración de los trabajos propuestos.</li> <li>- Usamos problemas que no tuvieran una única solución posible.</li> <li>- Los problemas planteados fueron reales.</li> <li>- Proporcionamos una rúbrica de apoyo para facilitar el trabajo en equipo.</li> </ul>
<b>Apropiación mutua</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada estudiante asumiría el rol de coordinador de sus compañeros en uno de los módulos del programa o en el proyecto fin de curso.</li> <li>- Los estudiantes rotaron en roles de liderazgo dentro de sus grupos.</li> </ul>

Cuadro 1: Estrategias para facilitar el desarrollo de comunidades de aprendizaje en el Proyecto Drog@ (adaptado de Wilson, Ludwing-Hardman, Thornam y Dunlap, 2005)



A través de la plataforma WebCT, en coherencia con este enfoque, diseñamos un entorno de aprendizaje que facilitase nuestros propósitos. Este entorno viene configurado por una serie de herramientas pre-diseñadas como son: guía didáctica, calendario, comunicaciones, contenidos, grupos de trabajo y evaluaciones. Estas herramientas fueron adaptadas al enfoque didáctico del proyecto, de modo que la articulación de las mismas nos permitió crear un entorno útil para el desarrollo de comunidades de aprendizaje y que facilitara el aprendizaje colaborativo entre sus miembros.

La herramienta de contenidos la diseñamos como un banco de recursos en el que los estudiantes podrían encontrar materiales multimedia, documentos complementarios, sitios web relacionados, presentaciones multimedia, bibliografía... Cada uno de estos materiales se organizó en torno a cinco módulos formativos, tanto en lengua portuguesa como española, para cuya definición partimos del análisis de las competencias generales del dinamizador que queríamos formar:

- La formación social y personal del dinamizador.
- El fenómeno del consumo.
- Drogas: descripción y efectos.
- La prevención del consumo de drogas en el ámbito universitario.
- Políticas y recursos institucionales ante el consumo de drogas.

Cada módulo contaba con la siguiente estructura, tanto en lengua española como portuguesa:

- Objetivos: En este apartado encontramos la descripción de los objetivos de aprendizaje que se pretendían conseguir tras el desarrollo del módulo.
- Introducción: Su finalidad era justificar la presencia de este módulo en la formación del dinamizador, así como introducirlos en los contenidos.
- Contenidos fundamentales: Los estudiantes-dinamizadores se encontraban con los principales conceptos, principios, estrategias y hechos relacionados con la temática del módulo, presentados bajo una es-

tructura hipertexto, y con el apoyo de mapas de contenidos con enlaces para facilitar la navegación y evitar la desorientación de los estudiantes.

Dentro de cada módulo se planteaba una cuestión cuyo objetivo era generar un debate entre los componentes de cada grupo de trabajo. Se trataba de plantear cuestiones que pudiesen generar varias soluciones alternativas igualmente válidas pero que exigiesen un proceso de documentación previo, un debate entre compañeros y la elaboración de una respuesta debidamente argumentada.

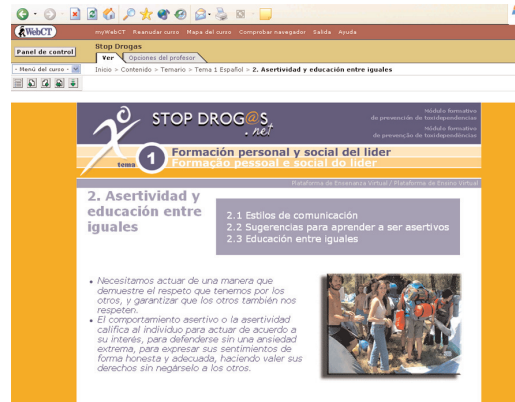
El proceso formativo finalizaba con el diseño de un proyecto de intervención para la prevención del consumo de drogas en los ambientes universitarios aplicable a cualquiera de las tres universidades implicadas en el programa.

La herramienta, «grupos de trabajo», como hemos adelantado, nos permitió organizar diferentes grupos de trabajo. Cada uno de ellos contaba con un espacio virtual para la carga y descarga de documentos de trabajo y un foro privado para el debate y la comunicación entre sus componentes. La herramienta comunicaciones contaba, también, con otros canales como el chat y el correo electrónico.

En definitiva, y como comentábamos al principio, se trataba de un entorno de recursos organizados alrededor de una serie de módulos temáticos desde el que consideramos a los estudiantes-dinamizadores como agentes de su propio conocimiento y de un conocimiento colectivo, partiendo de la asimilación previa de conceptos básicos, procedimientos y principios, para después generar ideas y reflexiones sólidamente fundamentadas, para finalizar diseñando estrategias de intervención preventivas ante el consumo de drogas en los ambientes universitarios.

En la actualidad, el grupo de dinamizadores que se formó a través del proyecto constituyó una asociación denominada Aupad para la prevención del consumo de drogas en los ambientes universitarios que ha





realizado diversos proyectos de calado entre la comunidad universitaria onubense. De igual modo está iniciando programas de información y orientación preventiva en los centros de educación secundaria de la provincia de Huelva.

## Referencias

- AGUADED, J.I. y CABERO, J. (Eds.) (2002): *Educación en la red. Internet como recurso para la educación*. Málaga, Ajibe.
- DE BENITO, B. y SALINAS, J. (2002): «Webtools: aplicaciones para sistemas virtuales de formación», en AGUADED, J.I. y CABERO, J. (Eds.): *Educación en la red. Internet como recurso para la educación*. Málaga, Ajibe.
- GROS, B. (2005): «El aprendizaje colaborativo a través de la red: límites y posibilidades» ([www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_05/n5\\_art\\_gros.htm](http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_05/n5_art_gros.htm)) (10-03-06).
- LÁVE, J. (1991): *La cognición en la práctica*. Barcelona, Paidós.
- MÉNDEZ, J.M. (2006): «Drug@: Proyecto europeo universitario

para la prevención de la drogadicción en la enseñanza superior», en *Adicciones*, Monográfico XXXIII Jornadas Nacionales Sociodrogalcohol; 63-64.

- ROGOFF, B. (1994): «Developing understanding of the idea of communities of learners», en *Mind, Culture, and Activity*, 1 (4); 209.
- TIRADO, R. (2002): *Los entornos virtuales de aprendizaje. Bases para una didáctica del conocimiento*. Granada, Grupo Editorial Universitario.
- VYGOTSKY, L. (1978): *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge, Harvard University Press.
- WENGER, E. (1998): *Communities of practice: Learning, meaning and identity*. Cambridge, Cambridge University Press.
- WENGER, E. (2001): *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona, Paidós.
- WILSON, B.G.; LUDWING-HARDMAN, S.; THORNAM, C.L. & DUNLAP, J.C. (2005): «Bounded community: Designing and facilitating learning communities in formal courses», en *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3. ([www.irrold.org/index.php/article/view/204](http://www.irrold.org/index.php/article/view/204)).