



4 al 14 de noviembre de 2010

LAS TIC'S EN EL MARCO EDUCATIVO Y LOS CAMBIOS IMPLICADOS EN LA SOCIALIZACIÓN

Eje temático 1: La implementación de la EaD en diferentes niveles educativos: Desafíos para lograr la calidad.

Autora: Susana Ramírez García. Institución: Universidad Virtual del ITESM.

sramirezg@itesm.mx

Resumen

La finalidad de la presente artículo es presentar un panorama general sobre los cambios que se han producido con la inclusión de las tecnologías de información y comunicación en el campo educativo, y de las nuevas acciones y modalidades que se han implementando para la formación integral del individuo en sus diversas esferas de desarrollo dentro de la sociedad actual.

A mediados del siglo XX, la educación se encontró envuelta en un panorama social que se caracterizó por el desarrollo e impacto de las tecnologías de información y comunicación (TIC'S), encaminando a una nueva sociedad concebida como escenario de transformaciones globales en el actuar social que incorpora y demanda diferentes espacios y procesos en el sector de las relaciones sociales, redes de comunicación, procesos de producción e investigación, que replantea nuevas formas sociales de vida y de desarrollo ante ésta acelerada incursión y aplicación de las tecnologías que han incitado cambios en las distintas



4 al 14 de noviembre de 2010

tareas de la vida del ser humano (afectivo, productivo y social), e impactando principalmente al ámbito educativo. De esta manera, aparecen los entornos virtuales que actualmente se aplican en distintos sectores de la sociedad, siendo: el campo educativo el de mayor impacto, entre otros.

Por lo tanto, hoy en día vivimos una época donde predomina la búsqueda de la innovación y cambio en las formas y prácticas en las esferas de vida de todo individuo con apoyo de la tecnologías digital, reconociendo el ámbito educativo como una de ellas, donde la socialización e interacción juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje, acompañado de las demandas psicológicas, didácticas y sociales de sus protagonistas. Con base a ello, se considera que las TIC´S cumplen la función de medios o recursos en los procesos educativos, más no determinan el logro de los mismos, es decir, no es conveniente otorgarles que la transformación e innovación en la educación dependen de ellos, pero si reconocer que marcan nuevas tendencias y retos en los contextos educativos.

Palabras clave: Educación en línea, comunidades virtuales, TIC´S, socialización y cambios sociales.

A. Siglo XXI, nuevos escenarios educativos.

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación (*TIC*) a la educación han trazado nuevas demandas hacia los educadores, los usuarios, las instituciones educativas y en general a las distintas esferas de la sociedad, abriendo procesos de reajuste y transformación que se manifiestan en nuevos usos culturales que encaminan a la innovación. Llegando a reconocer que ha transformado la manera de entender las diversas tareas y/o actividades que desarrolla el individuo en la sociedad, e incluso ha generando nuevas metas individuales y grupales a medida que se han extendido a la práctica de la socialización en nuestra sociedad. Algunos de los espacios sociales de incursión de la tecnología son el área comercial (*e-business*), del trabajo (*e-work*), de la gobernabilidad (*e-governance*) y de la educación (*e-learning*).



4 al 14 de noviembre de 2010

Las nuevas tecnologías han cambiado nuestra sociedad como en otro tiempo lo hicieron los Mass Media. Lo cual implica que la capacidad de las redes telemáticas para modificar la organización social, las relaciones del individuo y de los grupos sociales desvaneciendo los factores de espacio-tiempo, es impresionante, ya que ha movilizadado sociedades, culturas y grupos a la vez. Como señala Cabero (2007), las nuevas tecnologías están modificando la forma de pensar y hacer las cosas: en el trabajo, en los momentos de ocio, en la manera de relacionarse y de aprender. Esta relación del individuo con la tecnología es compleja, ya que la usa para aumentar y adaptar sus experiencias y satisfacer sus necesidades, y por otro lado, la tecnología influye en la modificación del individuo y de la sociedad, por ende, la tecnología ha tenido y continúa presentando un papel fundamental en la configuración de la sociedad.

Ahora bien, debido a la interconexión entre los aparatos digitales e Internet se llega a la denominación de la Sociedad de la Información (SI), que se define como estadio de desarrollo de la sociedad que se caracteriza por la capacidad de sus miembros para obtener y compartir información de manera instantánea (Coll, 2008), alejándose cada vez más al ambiente de aprendizaje tradicional, lo que va creando nuevas formas sociales que impactan en las estructuras básicas de la sociedad. Esta nueva realidad ha hecho que surja la Sociedad de Conocimiento (SC) como instrumento eficaz para la mejora social, a través de su crecimiento cultural y económico, es decir, pasar de la recuperación de la información a la construcción interior del conocimiento propio, considerando la capital intelectual como la fuerza motriz de la nueva era (García, 2007)

En este sentido, se visualizan nuevos escenarios sociales en los que aparecen acontecimientos, situaciones y procesos como en cualquier otro escenario que está integrado por sus protagonistas, objetivos, formas de interacción, modalidades de organización en tiempo y espacio y, aplicación pertinente y óptima de sus propios y nuevos recursos.

Con lo anterior, la educación se ha visto obligada a cambiar ante la situación de un mundo en el que las distancias se reducen, los problemas se comparten, la heterogeneidad y movilidad de las personas aumentan y las comunidades trabajan conjuntamente para solucionar problemas comunes mediante entornos virtuales.

Por su parte, Escudero (1995) menciona... “las nuevas tecnologías de la información y comunicación representan un contenido o elemento importante de nuestro entorno social, cultural, tecnológico y económico, que está afectando las nuevas modalidades de tratamiento, expresión, representación y difusión del conocimiento y la información como a la conformación de actitudes y modelos de comportamiento social y personal”.



4 al 14 de noviembre de 2010

De este modo, se consideran como virtuales todos los fenómenos mediante la red en conjunto con las tecnologías de la comunicación digital, que en el sector educativo se aplican a través de la modalidad en línea (*online*), aprendizaje virtual (*e-learning*), sitios web (*web site*), páginas electrónicas (*home page*), libros electrónicos (*e-books*), el recurso del correo electrónico (*e-mail*), el diálogo didáctico (*foros*) y diálogos sonoros (*chat, videoconferencias y teleconferencias*), entre otros.

Como define Levy (1999)... “lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio y lo imaginario. Lo virtual, no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata”.

En este sentido Coll (2008) apunta hacia una dirección en la que se pueden distinguir tres escenarios en la educación paralelos e interdependientes: el primero, unas aulas y centros educativos más “virtualizados”, es decir, con mejor infraestructura en tecnología, proyectos pedagógicos y didácticos que se beneficien de potencialidad de dichas tecnologías; el segundo, es la extensión de centros educativos a otros espacios que sea posible llevar a cabo actividades y prácticas con el apoyo de las TIC; y el tercer escenario es global y dinámico, una especie de “mega-centro-educativo”, apoyado por el desarrollo de las tecnologías móviles y de redes inalámbricas hagan posible el aprendizaje prácticamente en cualquier lugar y situación.

Considerando que los escenarios virtuales se presentan equipos o grupos para realizar tareas, actividades formales o informales, Coll (2004) sintetiza en cuatro grupos, la propuesta de siete grupos virtuales de Mittleman y Briggs (1998).

A continuación se presentan los cuatro tipos básicos de equipos virtuales:

	Demanda esperada	Demanda inesperada
Relación de independencia	Equipos de trabajo en red. Equipos de servicio. A	Equipos paralelos. Equipos de acción inmediata. C
Relación de interdependencia	Desarrollo de proyectos. Equipos de producción. B	Equipos de gestión. D

Tabla 1. Tipos básicos de equipos virtuales de Coll, 2004 (adaptación de Mittleman y Briggs, 1998)



4 al 14 de noviembre de 2010

- A. Actúan sobre demandas previstas, establecen las relaciones con base a roles y funciones independientes entre sus miembros.
- B. Las demandas son conocidas previamente, cuyos miembros establecen relaciones de cooperación para alcanzar las metas deseadas.
- C. Actúan frente a situaciones inesperadas y en los que se fortalecen las relaciones de independencia entre sus componentes.
- D. También están frente a situaciones inesperadas, pero se basan en relaciones de interdependencia entre sus miembros.

Actualmente Simonson (2009), define educación a distancia como institución basada en la educación formal de aprendizaje donde hay separación del grupo, y donde los sistemas de telecomunicaciones interactivas se utilizan para conectar los alumnos, recursos e instructores.

Otra conceptualización es de Arboleda (2005) la educación a distancia es una estrategia metodológica legítima para configurar un modelo educativo y administrativo que permita adelantar el proceso de enseñanza- aprendizaje de manera no presencial, en cualquier nivel y modalidad, ampliando la cobertura del servicio educativo sin quebrantar la calidad. Implicando que la educación a distancia hay apertura espacio- temporal y social, es decir, llegar a un número grande de personas geográficamente esparcidos cubriendo necesidades de formación, capacitación, actualización y orientación. Existen dos formas de mediación de la educación a distancia:

- 1) Por medios convencionales: correo, telefax, teléfono, radio y televisión.
- 2) Po medios virtuales: apoyos didácticos en multimedia interactiva, y tutorías mediante por internet en forma instantánea, en tiempo real (sincrónico) o en forma no instantánea (asincrónica).

Está última incluye el término virtual, que procede del latín virtualis, que a su vez deriva de virtus que traduce fuerza o potencia. Lo potencial es algo que está latente y que se puede manifestar mediante una dinámica progresiva. Definiendo la educación virtual como el contexto en los nuevos ambientes telemáticos que hacen posible la comunicación humana mediada por la computadora, lo cual acorta la distancia entre la enseñanza- aprendizaje ya que gracias a este nuevo sistema de interacción global, profesores y estudiantes pueden compartir todo tipo de mensajes educativos en tiempo real o en forma asincrónica (Arboleda 2005).

Al referirnos a la educación como proceso interactivo, obtiene mayor dificultad cuando se hace alusión a la educación virtual mediante chats, videoconferencias, audio conferencias, correos electrónicos y foros de discusión entre otros. Siendo el trabajo en grupo o en equipo, unas de las características más interesantes de los



4 al 14 de noviembre de 2010

entornos virtuales. Con lo anterior, Cabero (2007) menciona que la creación de espacios virtuales colaborativos puede responder a distintas estrategias:

- Una estrategia de aprendizaje para la educación en la que pequeños grupos de trabajo intercambian sus investigaciones y aprenden a trabajar productivamente con el recurso de las Nuevas Tecnologías.
- Una estrategia típica de una empresa o institución que cuenta con empleados dispersos en localidades lejanas y que con los cursos online pueden compartir el aprendizaje, distintas tareas y resolución de problemas.
- Las estrategias de profesionales que trabajan juntos en un proyecto común desde localidades distintas.
- El resultado de grupos que crean su propia “comunidad virtual” en la que intercambian todo tipo de ideas o propuestas.

A partir del dominio de las TIC en la educación es necesario establecer características que diferencien los tradicionales y nuevos ambientes de aprendizaje, (Cabrero y Llorente 2006):

Ambientes de Aprendizaje Tradicional	Nuevos Ambientes de Aprendizaje
Instrucción centrada en el maestro	Aprendizaje centrado en el estudiante
Estímulo de un solo sentido	Estímulo multi-sensorial
Progresión por un solo camino	Progresión por muchos caminos
Medio de comunicación único	Medios múltiples (“multimedia”)
Trabajo individual aislado	Trabajo cooperado
Transmisión de información	Intercambio de información
Aprendizaje pasivo	Aprendizaje activo/exploratorio basado en la indagación
Aprendizaje fáctico, basado en los saberes	Pensamiento crítico y toma de decisiones con conocimiento de causa
Respuesta reactiva	Acción proactiva/planeada
Contexto artificial, aislado	Contexto auténtico, del mundo real

Tabla 2. Características de los nuevos y tradicionales ambientes de aprendizaje Cabrero y Llorente (2006).

B. Cambios en el contexto: las herramientas tecnológicas y la socialización.

Resulta evidente que en épocas anteriores, las relaciones sociales se ajustaban básicamente al espacio y al tiempo inmediato, la mayoría de estas relaciones eran personales y tenían lugar en el seno de pequeñas comunidades, donde la socialización se llevaba a cabo a partir de las relaciones entre los



4 al 14 de noviembre de 2010

diferentes sistemas. Sin olvidar, que las tecnologías propias de cada momento histórico han contribuido a promover las relaciones sociales, las metas colectivas y las prácticas cotidianas en diversos contextos que han sido mediadas por sus respectivas herramientas. Lo que permite considerar que está estrechamente ligados los cambios históricos con los tecnológicos, y los procesos evolutivos que suponen modificación en las formas de pensamiento (juicios) valorados por la sociedad, reflejadas en la orientación del desarrollo cognitivo, social y emocional de los miembros que la integran.

No hay duda que el contexto social tiene un impacto fundamental en el desarrollo humano, y por ende la tecnología como parte del mismo contexto, lo cual se encuentra en interrelación con otros factores y procesos sociales y psicológicos de los propios individuos. Todo está estrechamente ligado, lo cual se hace necesario plantearse ¿cómo se presentan las conexiones entre ellos?, ¿qué impacto tiene el proceso de socialización mediante la tecnología digital?, ¿qué ambientes se han configurado a partir de las incorporación de las TIC? Sin duda, para todo proceso de construcción, las personas requieren aprender la tecnología como herramienta cultural para utilizarla en la interacción en su propio contexto, y optimizarla en su aplicación. Pero al parecer las tecnologías suponen un lenguaje específico, un particular sistema de representaciones, como todo lenguaje que se adquiere a través del uso de situaciones sociales, mediante tareas dirigidas a metas. Frente a ello se considera que la práctica social, y no la herramienta tecnológica en sí, es la que define los contextos de actividades en toda comunidad, y en particular las educativas virtuales, como nuevos escenarios de socialización e interacción.

En este sentido (Cole, 1999; Nilsson y Nocon, 2005) a través de su uso definen contextos de actividad como áreas de acción e interacción, que presentan un sentido y objetivo compartido por los participantes, en los que se desarrolla el intercambio simbólico y el uso de herramientas culturales para la solución de una actividad o tarea a cumplir.

No hay duda, que la expansión actual de las TIC está configurando nuevas estructuras sociales y formas de organización en las que se desafían los límites espacio- temporales tradicionales (Coll y Monereo, 2008). Esto amplía la versatilidad de las relaciones que se aplican, la frecuencia potencial del contacto humano, el ímpetu expresado en dichas relaciones y su saturación, lo que crean nuevas formas de relaciones en el marco de la socialización.

De ahí, que la primera formulación teórica que destacó que las comunicaciones mediadas por computadora eran capaces de proveer formas de interacción muy rica y de proporcionar el espacio idóneo para la conformación de comunidades es la de Rheingold (citado por Coll, 2008). Definiendo el término de comunidad



4 al 14 de noviembre de 2010

virtual como... “agregaciones sociales que emergen de Internet cuando suficientes personas se mantienen en una discusión pública, durante suficiente tiempo, con suficiente sentimiento humano como para establecer redes de relaciones personales en el ciberespacio”

Ahora bien, hay otros autores como Engestrom (citado por Cole, 1999) que introduce la noción de comunidad en el estudio de la actividad humana. Las relaciones entre los individuos y objetos mediante herramientas no se muestran a través de acciones solitarias, sino en un contexto de relaciones comunitarias, donde los cambios, reglas y modalidad de trabajar transforman radicalmente la actividad y, por consiguiente, al individuo.

Desde esta visión, tiene importancia el papel de las TIC no solo como herramienta, sino como factor que contribuye a la transformación de la comunidad como marco de socialización.

Bajo este mismo lente, Coll y Monereo, (2008), manifiestan que las TIC contribuyen a redefinir la comunidad como espacio social en que participa el individuo en desarrollo, con cuyos miembros instauran un sistema de significados compartidos –intersubjetividad- y donde se dan las prácticas mediante las que se apropiará de las herramientas propias de su grupo social.

Los nuevos caminos de socialización, están introduciendo en estos momentos a observar los escenarios de individuos donde la interacción cultural es mediada por diversos tipos de medios digitales, siendo el principal escenario, la educación.

Para Arboleda (2005), hay tres rasgos que caracterizan a la educación virtual: la personalización, la interactividad y la conectividad.

- 1) La personalización: forma como se instaura el acceso a internet que personaliza la relación mediante la computadora personal, lo cual requiere una atención educativa personalizada. La personalización lleva al sentido de responsabilidad, compromiso personal, disciplina, habilidades en métodos de estudio y técnicas de lectura, indispensables por parte del alumno para asumir el aprendizaje autónomo y autogestionario mediante los materiales didácticos diseñados para aprender por su propia cuenta.
- 2) La interactividad: se refiere a la comunicación establecida entre el individuo y la computadora, es decir, las posibilidades de comunicación digital, multilateral, en tiempo real y en diferido que tienen posibilidad de establecerse entre los alumnos, y entre docente y alumno. Relacionado a este contexto está la integración entre todos los actores del proceso educativo detrás de una comunicación participativa, dialogal, colaborativa,



4 al 14 de noviembre de 2010

reflexiva y crítica que promueva un aprendizaje constructivista en contextos significativos.

- 3) La conectividad: tiene que ver con características y condiciones técnicas de las redes de computadoras entre sí, especialmente en lo que tiene que ver con el alcance y eficacia de su funcionamiento, es decir, la infraestructura tecnológica.

Uno de las principales características de la sociedad actual es la existencia de herramientas sincrónicas o asincrónicas que se aplican en la educación virtual, las primeras permiten la comunicación instantánea e interactiva entre el docente que está en un determinado lugar con alumnos que se encuentran en sitios remotos permitiendo tener una comunicación en tiempo real. Algunos ejemplos son: la videoconferencia y chat; y las asincrónicas son aquellas en que los participantes interactúan no en forma instantánea, sino a distintos tiempos, ejemplo de ello son los foros de discusión y correos electrónicos.

Con este planteamiento desde el enfoque educativo, nos dirigimos a uno de los espacios de mayor dinamismo interactivo que se denominan comunidades, identificando tres básicamente: la comunidad de práctica (CP), la comunidad de aprendizaje (CA), y la comunidad virtual de aprendizaje (CVA). Por lo anterior, es pertinente conocer la definición de comunidad, lo cual para Coll (,2008), es un conjunto de personas con características e intereses comunes, que comparten reglas y un objetivo específico, a la vez que se comunican para mantenerse mediante sus actividades y prácticas llegando a desarrollar un sentido de identidad y estrategias para socializar, y a menudo comparten un espacio geográfico. Esto implica considerar que una comunidad se apoya en las interacciones entre sus miembros, y la forma en que cada uno de ellos la descifra. A través de la red es posible compartir experiencias, ideas, juicios de valor, reflejar actitudes, conocer y establecer acuerdos para una tarea u objetivo a lograr.

Para obtener una visión más completa es pertinente presentar la conceptualización de Barab (citado en Coll, 2008), una comunidad es... “una red persistente y sostenida de individuos que comparten y desarrollan una base de conocimientos, creencias, valores, historia y experiencias, enfocados a una práctica común y/o una empresa compartida”.

Antes de continuar con las distinciones entre comunidades, es pertinente destacar los factores de mayor interés de abordaje con base al tema de las comunidades.

- 1) Importancia al conocimiento y aprendizaje en la llamada sociedad de la información. Lo anterior con la perspectiva de la UNESCO (2005), el objetivo de la sociedad del siglo XXI, se enfoca al aprovechamiento



4 al 14 de noviembre de 2010

colectivo del conocimiento, en la ayuda mutua y en la gestión de los modelos de desarrollo cooperativo.

- 2) Enfoques, planteamientos y teorías psicológicas y psico educativas que enfatizan la importancia de los factores contextuales, sociales, culturales, relacionales y colaborativos en los procesos de aprendizaje.
- 3) El acelerado desarrollo de las TIC y su incorporación a todos los ámbitos de la vida cotidiana, especialmente a la educación basados en las nuevas formas de comunicación e interacción.
- 4) Transformación y mejora de los sistemas educativos escolares y los centros de enseñanza.

Una de las distinciones es la que manifiesta Wenger (2001), las denominadas comunidades de práctica... “que son grupos de personas que comparten un interés, un conjunto de problemas, o una pasión acerca de un tema y quienes profundizan su comprensión y conocimiento interactuando a partir de la práctica”. Con base a la revisión teórica, una comunidad de práctica no necesariamente es una comunidad de aprendizaje.

Para ello, Cuthbert, Clark y Linn (citado en Coll, 2008) mencionan que una comunidad de aprendizaje es entendida como aquella que favorece la comprensión y desarrolla un sistema común de criterios para la evaluación de ideas. Siendo la principal diferencia entre comunidades de aprendizaje y de práctica.

En cambio Lewis y Allan (2005) definen a la comunidad de aprendizaje como... “un grupo de personas que colaboran y aprenden juntas y que, frecuentemente, son guiadas o ayudadas a alcanzar una meta específica o cumplir objetivos de aprendizaje”.

De acuerdo a Coll (2004), se establecen tres criterios para establecer las comunidades de aprendizaje: las dos primeras se refieren a las aulas y las instituciones educativas organizadas como CA, y el tercer criterio al contexto social y comunitario, adoptando el concepto de aprendizaje a lo largo de la vida como principio organizativo y como objetivo comunitario. Lo cual aplicando dichos criterios lleva a clasificar a las CA en cuatro categorías:

- 1) Comunidades de aprendizaje referidas al aula.
- 2) Comunidades de aprendizaje referidas a la escuela o centro educativo.
- 3) Comunidades de aprendizaje referidas a una ciudad, región o zona territorial de extensión variable en la que reside una comunidad de personas.
- 4) Comunidad de aprendizaje que operan en un entorno virtual o en línea.



4 al 14 de noviembre de 2010

Sin embargo, con el acercamiento de las TIC, las comunidades se forman independientemente de los factores de espacio y tiempo, es decir, estas tecnologías hacen posible que un individuo pueda formar parte de múltiples comunidades con distintos grados de implicación y pertenencia en cada una de ellas.

Basándose en lo antes expuesto, las CA y CVA tienen un importante componente de cambio apuntando a las necesidades de revisar los objetivos y los contenidos de la educación, el rol del docente y alumno e incluso los escenarios virtuales en los que tienen lugar la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, las comunidades virtuales se abordan como comunidades que comparten las mismas características: generan sociabilidad y redes de relaciones humanas formando parte de una red social que quiebra los límites de una comunidad física, ahora existe un sin número de sistemas virtuales cada uno de ellos generando sus propias características (Coll 2008).

Junto al ámbito de lo virtual, la comunidad retoma otros elementos, por ejemplo el aspecto psicológico y social del individuo, están involucrados como parte fundamental del desarrollo y proceso en toda comunidad educativa virtual, ésta última definida como espacios de interacción humana de forma asincrónica en espacio y tiempo reales para cada uno de sus miembros de la comunidad, es decir, que puedan relacionarse sin coincidir en el tiempo ni en espacio entre sus miembros, y constituir un entorno virtual (Duart, J. M., 2000).

De acuerdo con Shumar y Renninger (2002) , ...” las comunidades virtuales implican una combinación física y virtual, de imaginación social y de identidad. Pueden distinguirse de las comunidades físicas en que permiten ampliar el alcance de la comunidad y en que los individuos pueden construir sus comunidades personales”. Además, mencionan que la virtualidad presenta estructura en las relaciones sociales de acuerdo con las siguientes características:

- La relación, no únicamente se define por la proximidad, sino por los contenidos de interés.
- El tiempo de interacción puede ser prolongado o reducido.
- El espacio se extiende desde tipo, forma y recursos para interactuar y comunicarse.
- Aparecen nuevas posibilidades de interacción, desde relación con los contenidos hasta con los otros, pasando por las formas de organización y distribución de recursos, tareas, responsabilidades, las ayudas;
- Las ideas compartidas, creadas, escritas pueden acumularse, almacenarse, es decir, adquieren permanencia.



4 al 14 de noviembre de 2010

Estas características, posibilitan la diferencia en las comunidades virtuales: comunidades virtuales de interés, comunidades virtuales de participación y comunidades virtuales de aprendizaje. Lo cual lleva a las comunidades virtuales a responder a los objetivos de sus miembros, los requerimientos de afiliación, los roles y estatus de sus miembros, y la construcción de reglas de participación, lo cual algunos autores mencionan la pertenencia a dicha comunidad virtual. (Haythorwaite, 2003; Lewis y Allan, 2003)

Para crear todo espacio virtual, hay que considerar los distintos recursos tecnológicos que forman parte de las plataformas virtuales, por mencionar: algunos de ellos: los chat, foros de discusión, correo electrónico, entre otros que se pueden utilizar de forma conjunta o por separado lo cual configuran los entornos virtuales de aprendizaje. Las plataformas tecnológicas son sustanciales para el desarrollo de las comunidades virtuales que proveen a sus miembros a la comunicación e interacción entre ellos.

Para Coll (2008), las plataformas adecuadas es la que provee a la comunidad los siguientes servicios:

- Un espacio en internet como espacio para la comunidad, el cual pueda hacer público su dominio y campo de interés;
- Un espacio de trabajo para reuniones, discusiones y colaboración síncrona y asíncrona;
- Herramienta de preguntas a la comunidad o a los subgrupos;
- Directorio de miembros con la información pertinente para el área de interés y objetivo;
- Repertorio de documentos para su base de conocimiento;
- Con herramientas de búsqueda para consulta eficiente en la base de conocimientos;
- Calendario o agenda de actividades o tareas a realizar;
- Herramientas para la administración de la comunidad y base de datos que permita conocer, de acuerdo a los roles de los participantes, cómo evoluciona la comunidad en conjunto y cuáles son las características de las actividades y tareas que en ella se lleva a cabo.

Por lo tanto, hablar de comunidades virtuales de aprendizaje es abordar nuevos escenarios donde los aspectos psicológicos, sociales y emocionales están expuestos a la modificación y presentación a través de las redes de interacción entre sus miembros.



4 al 14 de noviembre de 2010

C. Retos y desafíos en las comunidades virtuales de aprendizaje.

Una mirada hacia la educación virtual, lleva a reconocer retos y desafíos en los cambios que se producen en general, pero con mayor énfasis en los participantes de dichos escenarios, en particular a los alumnos y docentes, como protagonistas directos en este contexto, que mediante sus formas de interacción, comunicación, negociación de acuerdos, toma de decisiones por mencionar algunos, es fundamental identificar y analizar las formas de llevarlas a cabo en los entornos creados mediante las TIC, por medio de las diversas situaciones y procesos desarrollados para efectuar sus tareas, actividades y metas a lograr.

Ante la diversidad de las situaciones y características en los entornos virtuales se encuentran diversos tipos de comunidades, que involucra retos al momento de planificar, diseñar, organizar y desarrollar una comunidad apoyada en las TIC. Es por esta razón, que se considera pertinente asimilar y comprender los cambios suscitados por la inclusión, adaptación y accesibilidad de la tecnología en el ámbito educativo, y en la esfera general del ser humano.

Otro de los retos son los cambios que se están produciendo en la estructura del mercado del trabajo, y en las profesiones cada vez crece el sector de servicios relacionados con la información (Coll, 2004). Con base a ello, se aplica el término de "calidad", el cual en el sistema educativo está teniendo fuerza para el replanteamiento de sus objetivos e innovaciones. Sin duda, no se puede dejar a un lado la vigencia en la necesidad de la formación permanente y continua.

Sin embargo, el acelerado desarrollo de la tecnología está transportando el aprendizaje en línea (*e-learning*) al aprendizaje nómada (*m-learning*). Este último término presentado por Steger (en Coll, 2004). Siendo el aprendizaje nómada, denominado también "móvil", uno de los nuevos escenarios de trabajo en la educación virtual, abriendo nuevas posibilidades de trabajar, interactuar y comunicarse al instante mediante dispositivos tecnológicos móviles.

Por lo tanto, estamos en una nueva cultura informática que implica accesos nuevos de interacción, un ejemplo, son las redes sociales, que día a día, son cada vez más los individuos que se integran a ellas. Que juegan un papel en la construcción o reconstrucción de una realidad social, lo cual lleva a nuevas formas de interacción y comunicación, o simplemente a modificarse mediante la exposición de formas de pensamiento que se reflejan a través del proceso interactivo.



4 al 14 de noviembre de 2010

Lo fundamental ante estos retos depende por un lado, de las oportunidades ofrecidas por la educación formal, es decir, las opciones que proporcionen y por otra parte de las motivaciones individuales y de las posibilidades que tiene cada persona en su contexto.

Coll y Martí (citado en Coll, 2004), el impacto de las TIC sobre la educación tiene tres vertientes de análisis:

- I. Presencia y ubicuidad de las TIC, han contribuido a nuevos espacios y escenarios educativos cada vez más influyentes y decisivos en los procesos de desarrollo y socialización de las personas.
- II. Estos nuevos escenarios incitan a la revisión de papeles, funciones y organización del sistema educativo.
- III. No solo la educación escolar, sino que también una redefinición de las relaciones entre los tres elementos interactivos como el profesor-contenidos- alumnos, y en consecuencia a la concepción, adquisición y construcción del conocimiento.

No basta con solo enfocarse a lo educativo, sino actuar de forma simultánea y coordinadamente en otros entornos de desarrollo del individuo. Recordar que constantemente se habla de una formación integral. Dar frente a una comunicación multidireccional.



4 al 14 de noviembre de 2010

D. Referencias bibliográficas

- Arboleda, N (2005) ABC de la educación virtual y a distancia. Bogotá, INTERCONED.
- García A, L (2007) De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona, Ariel.
- Cabero, J (2007) Tecnología Educativa. México, Mc Graw Hill.
- Coll, C. (2004) Las comunidades de aprendizaje. Nuevos horizontes para la investigación y la intervención en psicología de la educación. IV Congreso Internacional de Psicología y Educación. Simposio: Nuevos horizontes en Psicología de la Educación. Almería, 30-31 de marzo y 1-2 de abril de 2004. (Consultado 30/04/10) en: http://www.ub.edu/grintie/GRINTIE/Library/public/CC_Almeria_04.pdf Coll, C;
- Monereo, C (2008) Psicología de la educación virtual. Madrid, Morata. Coll, C;
- Bustos, A y Engel, A. (2007). Configuración y evolución de la comunidad virtual: retos y dificultades. Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 8, nº3. Universidad de Salamanca. (Consultado: 1/05/10) en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_03/n8_03_coll_bustos_engel. ISSN 1138-9737.
- Duart, Joseph M y Sangrá, Albert (2000) Aprender en la virtualidad. Gedisa, España.
- Elboj S, C y otros (2006) Comunidades de aprendizaje: transformar la educación. Barcelona, Graó.
- Lewis, D y Allan, B (2005) **Virtual learning communities: a guide for practitioners.** England, Open University Press.
- Simonson, M (2009) Teaching and Learning at a Distance. USA, Pearson.
- UNESCO (2005) Informe mundial de la UNESCO. Hacia las sociedades del conocimiento: París: Ediciones UNESCO. Consultado (30. 04.2010) en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> Wenger, E (2001) **Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad.** Barcelona, Paidós.

3º Congreso Virtual Iberoamericano
de Calidad en Educación a Distancia



EduQ@ 2010

4 al 14 de noviembre de 2010

Curriculum Vitae

Candidata a Doctora en Educación de la UANL. Asesora Educativa en los programas de posgrado virtuales en Educación. Diseñadora instruccional en curso académicos, empresariales y sociales. Certificada como profesora tutora por el Sistema Tecnológico de Monterrey.

