

# Las comunidades virtuales de aprendizaje

Eurípides Triana Tacuma  
 Universidad Surcolombiana  
 Neiva, Colombia  
 euripides.triana@usco.edu.co

**Abstract**—Learning has been a continuing need in the history of mankind. However, there have been various ways of diffusing and acquiring knowledge through the passage of time. Currently, technology at the service of education can break the space-time barrier facilitating knowledge sharing due to the rapid growth of communications and the high level of penetration that reaches all over the world.

**Keywords**—Virtual learning communities; virtual networks; on-line education.

**Resumen**— El aprender ha sido una necesidad permanente en la historia de la humanidad, sin embargo, a través del paso del tiempo se han presentado diversas formas de difundir y adquirir el conocimiento. En la actualidad, la tecnología puesta al servicio de la educación permite romper las barreras de espacio y tiempo facilitando compartir el conocimiento gracias al acelerado auge de las comunicaciones y el gran nivel de penetración que llega a todos los lugares del mundo.

**Palabras claves**—comunidad virtual de aprendizaje; redes virtuales; educación on-line.

## I. INTRODUCCIÓN

El auge acelerado de la tecnología, la proliferación de redes sociales, la facilidad con la cual podemos acceder a la información, la disminución de costos y la facilidad de acceso a la conectividad, se constituyen en elementos que deben ser aprovechados al máximo por la comunidad educativa. El docente, no es hoy el centro de atención en la clase. El estudiante de hoy cuenta con infinidad de opciones para conocer las temáticas antes de ingresar a la clase, la tecnología hace parte de su cotidianidad y por consiguiente su uso se convierte en una actividad que disfruta y explota al máximo durante buena parte del día. El acceso a la tecnología se hace cada día más fácil para el estudiante, pero más difícil de controlar para el docente. El estudiante actual disfruta en cierta manera del aislamiento social y prefiere interactuar de manera virtual con la comunidad a la cual pertenece.

No podemos olvidar que el ser humano es un ser social por naturaleza y su convivencia siempre se ha enmarcado en comunidades y asociaciones, por lo tanto, se debe propiciar la creación de escenarios apoyados en la tecnología para que los estudiantes compartan, aprendan y conformen sociedades virtuales con diferentes propósitos. De lograrlo, estaremos dando un mejor aprovechamiento a la infraestructura tecnológica instalada y seguramente, estaremos formando una

sociedad en la cual la adquisición de conocimiento es un proceso agradable, permanente y enriquecedor.

La educación no puede ser ajena a los adelantos tecnológicos y debemos aprovechar los nuevos escenarios de aprendizaje apoyados por la tecnología, donde el concepto de espacio físico, ubicación geográfica y horarios entre otras cosas, no tendrán ninguna influencia en el deseo de adquirir nuevos conocimientos. Debemos entender que la infraestructura por sí sola no mejora la educación, debemos buscar contenidos y escenarios apropiados para lograr una mejor apropiación del conocimiento y crear una cultura de comunidades virtuales de aprendizaje para alcanzar los resultados esperados. Se debe buscar cómo aprovechar la pasión por la tecnología que sienten los estudiantes, para que esta se convierta en elemento fundamental en su formación; la tarea la debemos emprender la comunidad educativa conformada por estudiantes, docentes y padres de familia fundamentalmente.

Este artículo pretende resaltar la importancia que el trabajo en comunidad ha mostrado en todos los tiempos, y como el conocimiento se facilita a partir de la interacción de las personas a través de diferentes mecanismos y técnicas hasta llegar a la tecnología que hoy nos invade y nos hace más fácil el proceso de comunicación. El hombre aislado no puede adquirir conocimiento y la integración en comunidades le facilita un aprendizaje permanente.

## II. EL APRENDIZAJE ES UN PROCESO NECESARIO Y PERMANENTE

Desde el momento del nacimiento de un nuevo ser, éste siente el deseo y la necesidad permanente de aprender algo nuevo y emplearlo inicialmente en provecho propio y más adelante ponerlo al servicio de la sociedad. El aprender a caminar genera una satisfacción personal muy grande que motiva iniciar el proceso de aprender a correr, posteriormente a jugar y día a día se siente la necesidad de aprender algo nuevo: aprender un lenguaje, aprender a contar, a cruzar una calle, etc (Camara, Rincon, & Shimada, 2004). Cuando alcanzamos un aprendizaje se siente la necesidad de comunicar ese descubrimiento y una necesidad de cotejarlo con el juicio de sus semejantes. Compartir lo aprendido es más que el orgullo de mostrarlo y nos motiva para animar a otros a entenderlo como lo entendió el aprendiz. Aristóteles afirma que nada se entiende con tanta profundidad como cuando se enseña.

Podemos decir entonces que la necesidad de aprender es un deseo permanente y no podemos afirmar en ningún momento que “ya lo hemos aprendido todo”. También es claro que nadie aprende solo, y compartir lo aprendido nos lleva a adquirir nuevos conocimientos de manera permanente. Si pensamos en un humano que acaba de llegar al mundo y tuviera que aprender todo por sí solo sin la ayuda de nadie, podemos imaginarnos que sus posibilidades de supervivencia son escasas. Es difícil imaginar cómo sería la vida de la sociedad sino recibiéramos el aprendizaje de alguien, y si no sintiéramos la necesidad de compartir lo aprendido.

En la obra “Aprender en la vida y en la escuela” (Delval, 2006) se manifiesta que el aprendizaje puede darse de dos maneras distintas: de una forma genética y de una forma cultural. En el primer caso se hace referencia a la manera como ciertas especies animales transmiten sus conocimientos de generación en generación siendo este un proceso que limita la propagación del mismo únicamente entre los descendientes de quien posee el conocimiento y que se realice solo de un individuo a la generación siguiente con la cual se esté directamente relacionado. Por muchos descendientes que existan, la eficacia de la transmisión es reducida. Para el segundo caso, es decir, cuando el conocimiento se propaga de una manera cultural, se realiza por medio del aprendizaje y la enseñanza, y el poseedor del conocimiento lo puede transmitir a muchos con quienes no necesariamente está relacionado, se encuentran en diferentes épocas o en diferentes regiones geográficas. Hoy, cualquier individuo puede aprender de Aristóteles, Shakespeare o Einstein con quienes nunca ha tenido alguna relación o contacto directo. Esta facilidad de aprender se logra gracias a la cooperación entre los individuos y gracias al desarrollo de formas de comunicación muy poderosas como el lenguaje y la escritura.

Teniendo en cuenta que las cosas que aprendemos son numerosas y variadas, es un error reducirse a un solo tipo de enseñanza y considerar la escuela como el único templo de aprendizaje, pues el aprendizaje escolar es solo un tipo de aprendizaje, pero en la vida real la gente aprende permanentemente y en muchos casos fuera de la escuela. Siendo el aprendizaje un proceso continuo, y que no se limita a un solo tema o tipo de enseñanza, la forma como se logra ese aprendizaje ha sufrido diferentes transformaciones ajustándose a los diferentes contextos y situaciones por las cuales ha transcurrido la humanidad.

### III. LA EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS EDUCATIVOS

Aprender ha sido una necesidad que se originó con la misma humanidad. La forma como se aprende hoy no es la misma que se utilizó en el siglo anterior, y mucho menos parecida a cientos de años atrás. Estamos en un mundo donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han logrado un avance que no habían alcanzado anteriormente ningún otro desarrollo por parte del hombre. Igual que ocurrió con el surgimiento de la imprenta, la tecnología de hoy, ha transformado nuestra

forma de relacionarnos, nuestra forma de ver el mundo y la forma de desenvolvernos en él (Cabrera Almenara, 2006).

Tradicionalmente el sistema educativo se ha organizado con una visión muy limitada entregando la responsabilidad de la formación de los educandos únicamente a la educación formal y a las instituciones que conforman el sistema educativo, es decir, las escuelas, centros de educación secundaria, universidades y centros especializados de formación. No se ha entendido la educación como un proceso compartido en cual toda la sociedad es responsable de la misma. Se debe ampliar el concepto de educación en el marco de un nuevo escenario social, económico, político y cultural en el cual la globalización, las nuevas tecnologías de información y comunicación y una nueva economía basada en el conocimiento, plantean que la educación es una responsabilidad de toda la sociedad y se hace necesario un cambio profundo para replantear no solo lo que se enseña, sino también como se enseña, donde se enseña y para que se enseña (Gairín Sallán, 2006). El aprendizaje debe estar disponible en un reloj de 24 horas 7 días a la semana y no puede limitarse a un aula de clase, sino que debe posibilitarse en la oficina, la casa, el aeropuerto, el cuarto de hotel, etc. (Rosemberg, 2001). Hoy, ofrecer educación permanente es una prioridad tanto de las instituciones educativas como de las empresas y la educación se convierte en un medio para adquirir mayor calidad de vida y relevancia, por tanto la necesidad de contar con medios permanentes para aprender se hace presente en un mundo donde la necesidad de nuevos conocimientos surge a cada instante (Silvio, 1999).

### IV. ¿QUE SON LAS COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE?

Hablamos de comunidad en diferentes escenarios tanto científicos como populares. Así por ejemplo es común mencionar la comunidad de naciones, la comunidad europea, la comunidad académica, etc. En el campo de la psicología una comunidad es un tipo especial de grupo social que persigue un fin común estableciendo una red de relaciones como resultado de su interacción y comunicación y definiendo unas reglas de conducta que permiten compartir intereses, creencias y valores comunes. Estas normas, intereses, creencias y valores establecen la identidad y los límites del grupo y lo diferencian de su entorno, permitiendo además un componente afectivo, de solidaridad mutua y de pertenencia al grupo. Los sociólogos hablan de comunidad cuando se refieren a un grupo de personas que además de las consideraciones anteriores, comparten un territorio geográfico que les sirve de asiento. Una ciudad, un pueblo o una aldea, constituyen ejemplos claros de comunidad para los sociólogos.

Sin embargo, actualmente el concepto de comunidad es muy diferente según los contextos y se utiliza de una forma más variada y amplia. Hablamos de comunidades científicas y profesionales cuyos miembros se encuentran dispersos por el mundo y se reúnen para compartir intereses comunes, intercambiar experiencias y conocimientos y realizar

actividades de concertación de diversa índole. Una comunidad se define en términos de comunicación; existe comunidad si se comparte y se intercambia información, sin embargo y a pesar que la comunicación sirve como base de la comunidad, ambos conceptos no pueden confundirse, pues una persona puede comunicarse con otro individuo sin que los dos pertenezcan a la misma comunidad (Salinas, 2003).

Cuando hablamos de comunidades virtuales podemos imaginarnos algo irreal, producto de nuestra imaginación o que solo está presente de manera momentánea cuando me conecto con la tecnología. Sin embargo, es importante entender que una comunidad virtual se forma a partir de un grupo de personas reales, una comunidad real que pueden ser profesionales, estudiantes o un grupo con aficiones comunes quienes usan la tecnología para mantener y ampliar la comunicación. Es el hecho de la no presencia física de personas reales quienes interactúan por medio de diferentes canales de comunicación soportados por la tecnología, lo que lleva a hablar de comunidades virtuales.

Autores como (Silvio, 1999) y (Salinas, 2003) coinciden en afirmar que el término de “comunidad virtual” se le atribuye a Howard Rheingold quien en su libro *The Virtual Community* la define como "...agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio".

Hoy podemos afirmar que las comunidades virtuales existen gracias a las grandes posibilidades de socialización y de intercambio personal que son posibles gracias a los adelantos que nos ofrecen las tecnologías de información y comunicación y el gran nivel de penetración de internet en la sociedad. El ciberespacio se ha convertido en el territorio de las comunidades virtuales, un territorio que no es geográfico, sino electrónico. Las comunidades virtuales son más exitosas en cuanto estén ligadas a tareas, objetivos o a perseguir intereses comunes y no necesariamente se deben suscribir a los conocimientos que se manejan en un aula pre-diseñada. (Aires, Teixeira, Azevedo, & Gaspar, 2006). Es importante señalar, que si bien las comunidades virtuales existen gracias al auge de la tecnología y el manejo de ésta es condición necesaria para cada uno de sus miembros, el solo hecho de utilizar la tecnología por un grupo de personas o instituciones, no basta para que se configure de manera automática una comunidad virtual (Meirinhos & Osório, 2009).

La importancia de las comunidades virtuales de aprendizaje se hace cada día más evidente en el proceso educativo, en razón, a la pasión que sienten por la tecnología los educandos de hoy, a la facilidad de acceso a la misma, la disminución de los costos de conectividad, las políticas estatales para llevar conectividad a toda la sociedad y al acelerado auge de cursos en línea, muchos de ellos gratis, lo cual hace que estemos frente a un universo de posibilidades de formación permanente. El

concepto de inteligencia distribuida nos permite conocer que ya no existe un único centro generador de información, y gracias a internet, se incrementan las posibilidades y se altera el concepto tradicional de escuela o centro de formación donde se acudía para recibir conocimientos sobre un determinado tema, gestándose un nuevo y más amplio espacio para la búsqueda de dicho conocimiento que algunos han optado por llamar cibercentro, el cual permite el acceso a la información ubicada no solo en un área local, sino en cualquier lugar del mundo. (Grupo CIFO. Departamento de Pedagogía Aplicada. Universidad Autónoma de Barcelona, España, 2006).

Quienes están compenetrados con la educación de hoy, no puede crear un mundo cerrado con los estudiantes, diferente y separado del mundo real exterior. Deben ser conscientes que los computadores, la multimedia, el internet y todo un mundo tecnológico no entran a las instituciones educativas y en general a nuestras vidas porque sean o no buenos instrumentos para mejorar la educación; entran porque están ahí, porque a los docentes y estudiantes les toca vivir en una sociedad tecnológica en la cual las innovaciones aparecen día a día y los estudiantes llevan un mundo tecnológico dentro de él. Nada más apasionante para un estudiante de hoy que permanecer conectado con la tecnología, y aunque algunos llegan a creer que se trata de personas aisladas socialmente, es importante entender que este tipo de usuarios de la tecnología ha creado un mundo diferente al mundo real que la mayoría conocemos, un mundo con un lenguaje diferente, con etiquetas y normas de comportamiento propias de cada comunidad, con horarios flexibles para compartir y donde día a día crece el número de personas a quienes ellos suelen llamar “amigos”.

La facilidad de acceso a la tecnología es un factor clave para la aparición y auge de las comunidades virtuales. Ninguna otra tecnología ha logrado un nivel de penetración tan acelerado como la tecnología de internet y todos sus servicios. Inicialmente se formaron grupos de discusión en torno a News o Servicios de distribución y de discusión en diversas temáticas o IRC, cuyo objetivo era congregarse personas en torno a un tema común. Hacia el año 1974 aparece la EIES (Electronic Information Exchange System) como una red que facilitaba la toma de decisiones de grupo basada en la inteligencia colectiva. Para la misma época se desarrolla el primer sistema de conferencia electrónico a través de computadores denominado EMISARY. La aparición de la Web dio origen a verdaderas ciudades virtuales que experimentan la misma concentración humana que las ciudades reales, pero en este caso mediante comunicación digital. Así AlphaWorlds, WorldsAway, VirtualPolis, Cybertown, etc., constituyen ciudades virtuales que proporcionan distintos servicios a sus ‘ciudadanos virtuales’, comportándose éstos como una verdadera comunidad virtual (Salinas, 2003).

La razón de ser de una comunidad virtual de aprendizaje es la colaboración y la creación de conocimiento de manera compartida. El tema no es solo la comunicación o el trabajo en equipo, sino el aprendizaje colaborativo, logrando que cada

uno de sus miembros participe de manera autónoma en un proceso de aprendizaje desligándose de las fronteras geográficas, la profesión, el sexo, la raza, religión o edad. Con la creación de comunidades virtuales de aprendizaje podemos pasar de las aulas donde tradicionalmente se produce el aprendizaje formal, a un escenario en el cual se fomenta el autoaprendizaje, el trabajo en grupo y la puesta en común de conocimientos y experiencias.

Desde luego pensar en las comunidades virtuales, de aprendizaje debe conducirnos a reconocer nuevas características que deben tener el estudiante y el docente que participan en esta nueva modalidad de educación resaltando en el estudiante y el docente las siguientes según (Guánchez & Pantano).

Habilidades en el estudiante que participa en una comunidad virtual de aprendizaje:

- Saber evaluar y clasificar la información
- Sin temor a expresar sus dudas y opiniones argumentándolas
- Respetuoso de las opiniones de los demás
- Conocedor de sus propias posibilidades y limitaciones
- Con capacidad para trabajar con los demás, en la búsqueda de un objetivo común.

Habilidades que debe tener el docente que participa en una comunidad virtual de aprendizaje

- Estilo de comunicación no autoritario
- Animar permanentemente la participación de todos los miembros de la comunidad
- Resaltar en público las conductas ositivas y llamar la atención de manera privada cuando las conductas no sean adecuadas
- Capacidad para sintetizar las diferentes ideas expuestas por los integrantes de la comunidad virtual.
- Respetar las ideas de los miembros de la comunidad.
- Saber formular preguntas.

Para finalizar es importante resaltar las políticas de estado del gobierno colombiano que propician el uso de la tecnología y la acercan al ciudadano del común, lo cual sin lugar a dudas, hace propicio la conformación de comunidades virtuales de aprendizaje, siendo las más importantes:

**Ciudadano digital:** (<http://www.ciudadanodigital.org.co>) “Ciudadano Digital es una iniciativa del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC) e ICDL Colombia, tiene como objetivo capacitar y certificar internacionalmente, por primera vez en la historia, las competencias digitales de los colombianos, para utilizarlas de

forma productiva y generar oportunidades valiosas alrededor de las mismas” (Ministerio de Educación Nacional, s.f.).

### **Computadores para educar**

(<http://www.computadoresparaeducar.gov.co>) “Es el Programa del Gobierno Nacional de mayor impacto social que genera equidad a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, fomentando la calidad de la educación bajo un modelo sostenible. Es una asociación integrada por la Presidencia de la República, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional, el Fondo TIC y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, para promover las TIC como un factor de desarrollo equitativo y sostenible en Colombia”. Dentro de sus políticas está la conformacion de comunidades tales como: Educador digital, Nativo digital, Papá digital, Gestor y formador digital (MINTIC, s.f.).

### **Vive digital**

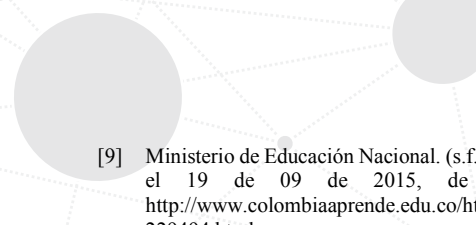
(<http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-channel.html>) “El Plan Vive Digital impulsa el gran salto tecnológico a través de la masificación del uso Internet con el fin de reducir la pobreza y generar empleo. Para lograrlo el Plan impulsa el ecosistema digital del país conformado por 4 grandes componentes: Infraestructura, Servicios, Aplicaciones y Usuarios” (Mintic, s.f.)

### **Proyecto nacional de fibra óptica**

(<http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-647.html>) busca beneficiar con conectividad a internet a los habitantes de 753 municipios de Colombia, llegando igualmente a dos mil instituciones públicas con internet gratuito por un periodo de cinco años. El gobierno de Colombia busca así pasar de un 29% a un 96% de municipios interconectados con red de fibra óptica (MINTIC, s.f.)

### REFERENCIAS

- [1] Aires, L., Teixeira, A., Azevedo, J., & Gaspar, M. I. (2006). Alteridad y emociones en las comunidades virtuales de aprendizaje. Revista Electrónica Teoría de la Educación, 7(2), 74-91.
- [2] Cabrera Almenara, J. (01 de 2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. Eductec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa(20), 1-34.
- [3] Camara, G., Rincon, S., & Shimada, G. (2004). Comunidad de aprendizaje. Mexico D.F: Siglo veintiuno editores.
- [4] Delval, J. (2006). Aprender en la vida y en la escuela. Madrid: Ediciones Morata .
- [5] Gairín Sallán, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. Educar(37), 41-64.
- [6] Grupo CIFO. Departamento de Pedagogía Aplicada. Universidad Autónoma de Barcelona, España. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. nuevas fórmulas, viejos retos en los procesos educativos. Current Developments in Technology-Assisted Education, 1462-1466.
- [7] Guánchez, D., & Pantano, G. (s.f.). Universidad Central de Venezuela. Recuperado el 19 de 09 de 2015, de Facultad de ciencias: [http://www.ciens.ucv.ve:8080/genasig/sites/topicosihc/archivos/Expo4\\_Aprendizaje.pdf](http://www.ciens.ucv.ve:8080/genasig/sites/topicosihc/archivos/Expo4_Aprendizaje.pdf)
- [8] Meirinhos, M., & Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje:el papel central de la colaboracion. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 35, 45-60.

- 
- [9] Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Colombia Aprende. Recuperado el 19 de 09 de 2015, de La red del conocimiento: <http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-229494.html>
- [10] MINTIC. (s.f.). Míntic. Recuperado el 19 de 09 de 2015, de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-647.html>
- [11] MINTIC. (s.f.). MINTIC. Recuperado el 20 de 09 de 2015, de <http://www.mintic.gov.co/>
- [12] Míntic. (s.f.). Vive Digital Colombia. Recuperado el 19 de 09 de 2015, de <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-channel.html>
- [13] Roseberg, M. (2001). E-Learning. Estrategias para transmitir conocimientos en la era digital. Bogotá: McGrawHill.
- [14] Salinas, J. (2003). Comunidades virtuales y aprendizaje digital. EDUTEC, 1-21.
- [15] Silvio, J. (1999). Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente. Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC) , 1-65.

