

6. LAS COMUNIDADES ACADÉMICAS VIRTUALES COMO ESPACIO PARA LA EDUCACIÓN PERMANENTE

Ana Beatriz Martínez G.

Nayesia María Hernández C.

Rosa Mariana Melo

Ivonne Harvey

Norelkis Riera

María Alejandra Torres

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, y particularmente Internet, ha permitido generar nuevos escenarios de convivencia, en los cuales la noción tradicional de tiempo y espacio desaparece y surgen formas de comunicación e interacción no sólo entre las personas que acceden a la red, sino también con la información que se genera en ella. Desde esta perspectiva, todas las dimensiones sociales han sido afectadas y la educación, como parte de ellas, no ha escapado de esta realidad.

Los procesos educativos toman un rumbo gracias a las posibilidades comunicacionales que ofrece Internet. Las organizaciones escolares tradicionales, tal como las conocemos, ya no representan los únicos espacios donde poder generar procesos de enseñanza y aprendizaje. Por otra parte, las opciones que brindan las tecnologías hacen que la

concepción de tiempo cambie, transformando las estructuras de organización para la formación de los individuos, quienes ahora poseen otros modos de aprender, teniendo la potestad de decidir el qué, el cómo y el cuándo hacerlo.

Los individuos que constituyen esta dinámica social y educativa forman parte de esta nueva estructura, en la cual el desarrollo tecnológico, la generación de información y la construcción de conocimientos juegan un papel fundamental. Desde las organizaciones escolares y educativas, en sus distintos niveles y modalidades, particularmente aquellas dirigidas a la enseñanza de adultos, es posible la conformación de comunidades, donde las relaciones entre los integrantes puedan sobrepasar el plano de la enseñanza y el aprendizaje, y en donde este “espacio virtual” representa el sitio permanente para “conocer, hacer, ser y convivir”, es decir, representan las nuevas redes permanentes de formación y educación.

En la medida en que se amplía el campo de las tecnologías de la información y la comunicación, se crean nuevos espacios para el intercambio social, donde la información, la comunicación y la jerarquización se constituyen en ejes fundamentales que generan sitios para la búsqueda, selección y sistematización de la información, y producción de conocimientos. Esto lleva a una reconceptualización del término aprendizaje en su sentido cultural y social.

De acuerdo con Dillenbourg (2000), la cultura es clave en este asunto al considerar que el proceso de aprender se articula con la experiencia de formar parte de una comunidad, adquirir sus habilidades para comunicarse y actuar. Por ello, estos ambientes virtuales son considerados como la nueva generación de sistemas educacionales. La tendencia, desde el punto de vista tecnológico, apuntaría hacia la integración de las diferentes herramientas que ofrece Internet para establecer nuevos canales de comunicación, lo que llevaría a desaparecer gradualmente la apreciación extrínseca de la tecnología, al considerarla como parte natural del entorno del individuo.

Por otro lado, se está evidenciando, más allá de la frontera escolar, un redimensionamiento de los espacios de aprendizaje que suponen una redefinición de la educación a distancia, tal como ha sido concebida hasta ahora. En tal sentido, nos encontramos con diversas herramientas que enriquecen la comunidad a distancia y que posibilitan espacios para el aprendizaje colaborativo (Martínez, 2003). La educación a distancia adquiere una dimensión mucho más tecnológica que la educación tradicional y que la educación a distancia, tal como se concebía hace unos años atrás, en la medida en que se enriquecen los canales de comunicación.

Con base en esta realidad se han venido conformando y estructurando espacios mediados por el uso de Internet, que algunos denominan comunidades virtuales y que desde la perspectiva educativa se le han asignado diferentes nombres: comunidades virtuales de aprendizaje, entornos de enseñanza y aprendizaje, entornos telemáticos de formación, entre otros. Esto significa revisar las dimensiones involucradas desde cada una de estas perspectivas para determinar cómo en Iberoamérica se vienen conformando estos espacios y el rol que desempeñan como “potenciadoras” de procesos educativos permanentes y como fuentes constantes de creación y de divulgación de conocimientos e iniciativas, que contribuyen a extender la acción de los espacios académicos tradicionales.

Este trabajo forma parte de una investigación más amplia, cuyo título es “Las comunidades académicas virtuales en Iberoamérica en el contexto de la educación permanente”, que persigue determinar las tendencias que se vienen estructurando en el comportamiento de las comunidades académicas virtuales (CAV) en Iberoamérica, como espacios académicos en el contexto de la educación permanente, y desarrollar en el marco del portal CAV-UCV experiencias que generen procesos de enseñanza y aprendizaje novedosos y significativos.

El presente trabajo representa un primer acercamiento a la variedad de definiciones relacionadas con el tema de las comunidades

académicas virtuales (CAV) y un intento de construcción teórica acerca de las CAV como espacios de formación permanente. Se articula de la siguiente manera: la primera parte se refiere a una aproximación a la definición de las comunidades virtuales y comprende un acercamiento a sus características. La segunda parte tratará sobre la importancia de las CAV en el contexto de la educación permanente.

UNA APROXIMACIÓN A LA DEFINICIÓN DE COMUNIDADES VIRTUALES

Una de las tendencias de la sociedad actual es el auge en el uso de Internet y sus servicios. Esto es un proceso que ha tenido alcances y efectos importantes en diferentes ámbitos debido a su creciente presencia, desarrollo y expansión en la vida social, en actividades cotidianas, en las formas de comunicación y en las interacciones humanas, individuales y colectivas.

El concepto de comunidad remite generalmente a un conjunto de relaciones sociales que operan dentro de límites específicos o locales; también, tiene un componente ideológico en cuanto se refiere a un sentido de carácter, identidad e intereses comunes. Estas nociones de comunidad ilustran que el término comprende tanto las dimensiones materiales como las simbólicas.

En este marco de referencia, el concepto de comunidad sirve de punto de partida para el análisis de algunas definiciones. Bernal (2005) considera que lo que une a la comunidad es la búsqueda del bien común. Este autor la define como un conjunto de personas que se reúnen y relacionan alrededor de un interés compartido que está construido sobre la base de los intereses particulares. En este sentido, las comunidades se relacionan fundamentándose en los intereses y contribuciones conjuntas de los individuos que la conforman, lo que constituye los intereses del colectivo.

La red Internet ofrece diferentes opciones y potencialidades para la socialización y el establecimiento de redes de relaciones personales y grupales, utilizando para ello un conjunto de servicios o herramientas, tales como el correo electrónico, las listas de discusión, la videoconferencia, el chat, entre otros. Así se generan los espacios sociales mediados por entornos telemáticos, creándose de esta forma las comunidades virtuales. Al respecto, Londoño (2002) señala que una comunidad virtual es una compleja red de unidades sociales con suficiente flexibilidad para trascender las limitaciones geográficas. Silvio (1999) agrega que éstas tienen en el denominado "ciberespacio" su territorio no geográfico, su territorio electrónico, a través del cual se comunican e interactúan.

Desde la perspectiva de Internet como espacio social, surgen las comunidades virtuales en las que coinciden grupos de personas con intereses comunes, que intercambian opiniones, información, proyectos, expresan deseos, necesidades, puntos de vista, en definitiva, establecen relaciones. En su carácter de redes sociales, las comunidades virtuales basan su presencia, conformación y permanencia, tanto en los recursos tecnológicos y el material que transmiten o comparten como en las personas, en su relación con otros y en el ambiente de reciprocidad que se origina. Autores como Rheingold (1993) y Hagel y Armstrong (1997) vinculan a las comunidades virtuales más con las personas que las constituyen, ya que consideran que son ellas las que crean un ambiente atractivo para relacionarse, una atmósfera de confianza, un espacio en el que se satisfacen algunas necesidades del ser humano, como el interés en la información, la producción de conocimientos y en el intercambio, entre otros.

Es así como la existencia de las comunidades virtuales se fundamenta en la interacción social de personas conectadas en red. Pazos, Pérez y Salinas (2001) afirman que el concepto de comunidad virtual está íntimamente vinculado con la existencia de Internet y que éstas, al igual que las comunidades físicas, sustentadas en otro tipo de lógica y de relaciones, generan redes humanas con componentes afectivos y

mecanismos de organización. En la literatura encontramos diversos intentos de definición que se pueden agrupar en la referencia a *comunidades de aprendizaje* (Cabero, 2000; Barberá, 2003); *comunidad virtual* (Rheingold, 1993; Foster, 1996; Paccagnella, 1997; Powers, 1997; Silvio, 1999; Salinas, 2003); *entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje* (Gisberth, Adell, Anaya y Rallo, 1997) y *entornos virtuales de formación* (Cabero, 2000).

Estas definiciones vinculan conceptos tales como comunidad, redes, virtual, entornos, formación, aprendizaje y enseñanza; conceptos que articulados aluden a la posibilidad de comunicación e interacción entre individuos y colectivos que proporciona la red Internet. Todo ello genera comunidades que se vinculan debido a que poseen fines similares relacionados con el área educativa. De esta manera, se pueden desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje basados o no en el sistema educativo formal. Es decir, desde comunidades que se fundamentan en el intercambio de información, la comunicación entre pares (tales como estudiantes, docentes, profesionales u otros), pasando por el apoyo a la instrucción presencial (por medio de correos electrónicos o listas de discusión) y la formación continua a través de cursos en web, hasta experiencias de enseñanza y aprendizaje sistemáticas totalmente a distancia.

Partiendo de esta idea, son muchos los autores que han intentado definir lo que es comunidad desde diversos enfoques (social, cultural, político y económico). Sin embargo, para el presente análisis abordaremos los criterios que nos permitirán luego establecer las diferencias y/o semejanzas entre las comunidades en su sentido tradicional y aquellas mediadas por Internet.

La llegada de la era digital, el desarrollo de la red Internet y del denominado ciberespacio posibilitaron la consolidación y expansión de estas comunidades, disminuyendo las limitaciones del espacio y el tiempo. Esto permite fortalecer sus relaciones debido a la relatividad, la interactividad, la facilidad e instantaneidad en las comunicaciones.

Además del bien común y del espacio físico como características inherentes al concepto de comunidad, Silvio (1999) y Belenardo (2001), entre otros autores, plantean que en las comunidades también hay componentes afectivos, de solidaridad, que identifican y le confieren un sentimiento de pertenencia al grupo, lo que permite a sus integrantes identificarse con él, con sus creencias y valores culturales.

Se originan, así, las comunidades virtuales, que surgen cuando un conjunto de individuos como grupos sociales poseen objetivos comunes, trascienden las fronteras espaciales y temporales, se comunican e intercambian experiencias y conocimientos y “dialogan” en espacios virtuales.

A Rheingold (1993) se le atribuye haber acuñado por primera vez el concepto de comunidades virtuales, como el conjunto de personas que interactúan, trabajan y socializan en Internet. Ello nos remite al ciberespacio, donde encontramos un mundo móvil, distribuido, mediado electrónicamente y globalizado para aprender y desarrollarse, y cuya continuidad o éxito dependerá en definitiva de la persistencia en la búsqueda de metas comunes.

Es importante acotar que en este tipo de comunidades el aspecto virtual no suprime la experiencia real. Por el contrario, en muchos casos potencia, enriquece, profundiza y estimula a la comunidad “física” o a las comunidades cercanas geográficamente a continuar con sus actividades, alcanzar sus objetivos e incluso mejorar o desarrollar sus procesos de comunicación y su intercambio. En estos casos, la práctica en espacios virtuales puede acompañar las experiencias de tipo presencial.

Lo virtual es la expresión, con tecnología, de la vida de la comunidad física tradicional a la que se agregan dos dimensiones: 1) hacer que la vida en comunidad sea más asequible para los miembros, posibilitando el acceso a todo lo que se hace en común y no sólo a

aquello en lo que participan y 2) permite que la vida en comunidad virtual pueda ser compartida con otras comunidades a nivel mundial (Rodríguez, 2000). Al respecto, Colina (2002) señala que en un mundo o entorno virtual el usuario tiene la sensación de presencia, de “estar ahí” en el ambiente informático. Así, las tecnologías de la información y la comunicación son la interface entre la comunidad, sociológicamente conocida como interacción cara a cara entre las personas sociales y la comunidad llamada virtual, cuya definición no tiene nada que ver con la acepción de “lo aparente”.

De esta manera, lo distintivo de las comunidades virtuales es su conformación en un espacio que físicamente no existe, pero que siguen estando constituidas por individuos que ahora se comunican a través de la red, lo que genera una nueva forma de vivirla, diferentes patrones de conducta, nuevos códigos, sencillamente nuevas formas de socialización (Marqués, 2005; Powers, 1997).

Considerando los planteamientos anteriores, resaltamos tres aspectos que servirán como aporte para comprender con mayor amplitud el significado de las comunidades virtuales; ellos son: requisitos de los miembros, características de una comunidad virtual y principios que la rigen.

REQUISITOS DE LOS MIEMBROS

Entre las cualidades que identifican a las comunidades virtuales tenemos que los miembros (Whittaker, Issacs y O’Day, 1997):

- Comparten un objetivo, interés, necesidad o actividad. Esto les ofrece la razón fundamental para pertenecer a la misma comunidad.
- Tienen una actitud de participación muy activa e, incluso, comparten lazos emocionales y actividades comunes muy intensas.

- Poseen acceso a recursos compartidos y políticas que rigen el acceso a esos recursos.
- Existe reciprocidad de información, soporte y servicios, entre ellos.
- Comparten un contexto, un lenguaje y unas convenciones y protocolos (las denominadas *netiquette*).

CARACTERÍSTICAS DE UNA COMUNIDAD VIRTUAL

Pazos, Pérez y Salinas (2001) consideran que los elementos fundamentales de una comunidad virtual, tales como la presencia de una red de intercambio de la información y el intercambio de ésta dentro de la comunidad, obedecen a características como:

- Cultura de participación y colaboración
- Destrezas disponibles entre los miembros
- Contenido relevante a un tópico

García (2003), por su parte, le agrega las siguientes características éticas:

- Confianza entre los gestores de la comunidad y el resto de los miembros y de éstos entre sí
- Respeto
- Voluntariedad
- Multidireccionalidad
- Multidisciplinariedad
- Libertad a la hora de expresarse

PRINCIPIOS

Todas las características mencionadas conforman un perfil de lo que son las comunidades virtuales. Sin embargo, para que perduren en el tiempo deben existir algunos principios, entre los que se destacan (Ostrom, 1999) los siguientes:

- Los límites y objetivos tienen que estar claramente definidos.
- Las reglas que regulan el uso de las herramientas deben ser adecuadas a las condiciones específicas.
- Se puede proponer, por parte de los miembros, el cambio de estas reglas.
- Los derechos de los miembros a expresarse deben ser respetados por los administradores de la comunidad.
- Debe existir un sistema de supervisión del comportamiento de los miembros.
- Podría existir un sistema de sanciones.

Para mantener sus relaciones e interactividad, las comunidades virtuales se soportan en los denominados espacios electrónicos, entornos virtuales, entornos telemáticos o entornos basados en web, en los cuales las personas socializan, intercambian información, establecen sus mecanismos de comunicación y “dialogan” en la red Internet. Según Londoño (2002), los entornos telemáticos que propician la creación de las comunidades virtuales son espacios metafóricos que simulan espacios físicos, con determinadas características relacionadas con la interactividad que en ellos se presenta.

Finalmente, se puede acotar que, de acuerdo con sus características específicas, se encuentran distintos tipos de comunidades virtuales que

desarrollan dinámicas particulares en cuanto a su funcionamiento, llegando incluso a devenir o transformarse en otras diferentes (Salinas, 2003). Así, pues, existen comunidades virtuales de usuarios, de construcción de conocimiento, de discurso, entre otras.

LAS COMUNIDADES ACADÉMICAS VIRTUALES (CAV) COMO ESPACIO PARA LA EDUCACIÓN PERMANENTE

En el contexto educativo son innumerables las alternativas de comunidades virtuales que podemos encontrar en Internet. Las mismas se han venido desarrollando como respuesta a múltiples necesidades, por lo que su naturaleza puede partir desde grupos de profesores y alumnos que discuten en torno a algo, hasta cursos, carreras que están totalmente en línea.

Ahora bien, cuando las comunidades virtuales tienen propósitos educativos o se basan en el logro de aprendizajes por parte de sus integrantes a través de la colaboración, y emplean como medios los entornos electrónicos en el ciberespacio, se crean las comunidades virtuales de aprendizaje. Éstas se entienden como “la comunión entre estudiantes y profesores en torno a un determinado tópico con el fin de experimentar nuevas o menos nuevas formas de integración del currículo a través del aprendizaje colaborativo para la construcción del conocimiento” (García, 2003:173). Para Salinas (2003), el elemento clave en estas comunidades lo constituye la colaboración. Por eso, las comunidades virtuales de aprendizaje han creado ambientes que redefinen y potencian nuevos medios para compartir el conocimiento (Hernández, 2004).

Tenemos que las comunidades virtuales de aprendizaje se componen de un grupo de personas, las cuales, a través de las comunicaciones telemáticas, comparten y promueven el conocimiento de ciertos temas entre sus miembros. Estas comunidades son gestionadas por un coordinador (el profesor, por ejemplo), quien se encarga de organizar

las interacciones en el grupo y promover las actividades cooperativas. En este medio, la interacción entre los estudiantes forma parte integral del proceso de aprendizaje. Asimismo, los estudiantes aprenden a trabajar en equipos, descubriendo que pueden extraer significados y conocimientos a partir de sus propias experiencias de aprendizaje (Tomplkigs, Perry y Lippincott, 1998).

El desarrollo de la experiencia compartida de aprendizaje en estas comunidades se realiza a través de la utilización de entornos virtuales de formación. Cabero (2000) los define como entornos tecnológicos de formación y comunicación creados a través de redes de computadoras conectadas entre sí. Gisberth, Adell, Anaya y Rallo (1997) los consideran como sistemas de comunicación mediada por computadoras que posibilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos autores amplían su definición, sólo que esta vez se refieren a los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje como el entorno adecuado para aplicar y reforzar técnicas del aprendizaje a distancia y aprendizaje cooperativo, usando de forma eficiente todos los recursos tecnológicos disponibles.

En resumen, para Palloff y Pratt (1999) las comunidades virtuales de aprendizaje deben reunir las condiciones siguientes: trabajo en equipo; interacción y retroalimentación; facilitación del aprendizaje cooperativo; fines compartidos entre sus miembros; creación activa de conocimientos y significados; equidad de participación para todos sus miembros; resultados focalizados; orientación por parte del facilitador; normas y lineamientos negociados.

Este redimensionamiento de los escenarios de acción educativa ha generado un cambio de paradigma de los actores involucrados en ese hacer, quienes han tenido y tienen que enfrentarse día a día a los retos y necesidades que la llamada sociedad de la información y del conocimiento exige. Mayor (citado por Morín, 2000) señala que hoy día los fundamentos tradicionales de la educación han entrado en conflicto:

...la educación –en su sentido más amplio– juega un papel preponderante. La educación es “la fuerza del futuro”, porque ella constituye uno de los instrumentos más poderosos para realizar el cambio. Uno de los desafíos más difíciles será el de modificar nuestro pensamiento de manera que enfrente la complejidad creciente, la rapidez de los cambios y lo imprevisible que caracterizan nuestro mundo. Debemos reconsiderar la organización del conocimiento (p. 14).

Este panorama ha exigido profunda reflexión sobre las teorías que venían sustentando los sistemas tradicionales de educación, y vuelve a tomar vida el concepto de educación permanente, cuya concepción del aprendizaje representa uno de los ejes fundamentales en los que se sustenta este concepto, ya que es la manera de expresar que lo importante es el individuo que aprende y la forma cómo lo hace a través de los nuevos canales de comunicación mediados por las tecnologías. Así, la Organización Internacional del Trabajo (1998) señala que:

La definición del concepto de aprendizaje se puede articular en torno a los resultados obtenidos, a las competencias adquiridas y/o al proceso en sí. La cuestión principal que se plantea en el debate sobre la educación permanente –que volvió a plantear el informe de Faure y otros autores, *Learning to Be* (1972)– es si lo que cuenta es el fin o los medios (p. 10).

Dos décadas más tarde vuelve a retomarse el debate a través del informe “La educación encierra un tesoro”, elaborado por Jacques Delors (1996). En él se brinda un panorama diferente acerca de la nueva función que debe cumplir la educación, la cual, más allá de la formación de individuos para el mercado de trabajo, debe permitir la construcción de un individuo integral, considerando el ser, el hacer, el conocer y el sentir, y su consecuente enfrentamiento con los nuevos retos sociales.

Todos estos debates generaron gran impacto en lo relacionado con el diseño de políticas, lineamientos y nuevos enfoques con los

cuales asumir los procesos educativos, sobre todo redimensionando las concepciones de aprendizaje, porque lo permanente implica comprender que el contexto en el cual se han desarrollado las sociedades ha sido de cambios constantes, y las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente Internet, han jugado un papel protagónico, ofreciendo nuevas alternativas para que los individuos se comuniquen y se informen.

Ahora bien, luego de haber considerado las dimensiones trabajadas acerca de las CAV, y de haber establecido algunos aspectos teóricos relacionados con la educación permanente, podemos señalar que las CAV, por su dinámica de actuación, pueden potenciar procesos educativos (académicos) permanentes, en los cuales los actores involucrados establecen relaciones de permanencia, colaboración y comunicación, para la construcción y generación de alternativas que satisfagan problemáticas particulares, pero que también permitan espacios para la difusión del conocimiento, lo que representa un aporte, tanto para individuos como para instituciones y organizaciones educativas; lo que en palabras de Delors (1996) sería:

...la sociedad educativa basada en la adquisición, la actualización y el uso de los conocimientos. Éstas son las tres funciones que conviene poner de relieve en el proceso educativo. Mientras la sociedad de la información se desarrolla y multiplica las posibilidades de acceso a los datos y a los hechos, la educación debe permitir que todos puedan aprovechar esta información, recabarla, seleccionarla, ordenarla, manejarla y utilizarla (pp. 19-20).

Si consideramos estos planteamientos, la educación en su sentido más amplio ha venido generando experiencias a través de la red, que reflejan la conformación de nuevos escenarios que traspasan el plano formal de la enseñanza y el aprendizaje tradicional y que se han convertido en comunidades de individuos que comparten y conviven en un nuevo territorio, el virtual.

La función principal de las comunidades es la de ser espacio de encuentro entre personas con intereses comunes, procurándoles herramientas y servicios que contribuyan con el desarrollo de su área de interés. Estas herramientas y servicios pueden clasificarse en dos ámbitos generales: el de la comunicación y el de la información. En torno a estas áreas se ofrecen diferentes servicios y herramientas de acuerdo con el nivel de desarrollo y de complejidad tecnológica de la comunidad. Es posible clasificar a las comunidades a partir de los productos y servicios que éstas ofrecen. En tal sentido, Fernández, Fernández y Maldonado (2000) señalan cinco apartados: datos generales que comprenden la descripción de las comunidades; aspectos técnicos de acceso a la información; documentación referencial; documentación de contenido y servicios. Por otra parte, Pazos, Pérez y Salinas (2001) hacen una distinción de las comunidades atendiendo a la dependencia que tenga la comunidad virtual con respecto a la lista de distribución. En tal sentido señalan dos tipos de servicio: documentación, que incluye los enlaces a recursos, y los de comunicación e intercambio, que supone la lista de distribución, el chat y cualquier otra zona de trabajo colaborativo.

Es interesante citar el caso de RedIris (<http://www.rediris.es>), red virtual que hasta hace poco tiempo ofrecía la lista de distribución como herramienta para el trabajo colaborativo. Ante la limitación de las listas y el número creciente de miembros y la falta de una masa crítica mínima que le diera contenido a la red, se oferta el servicio de comunidades virtuales de usuarios con el objetivo de brindarles un punto de encuentro y de coordinación en torno a temáticas concretas, la posibilidad de coordinar encuentros entre científicos e investigadores abocados a la misma temática, servir de nexo entre asociaciones y sociedades científicas, entre otros.

Ahora bien, a pesar de la intencionalidad, en el estudio presentado por Ontalba (2002), de quince comunidades integradas en RedIris, se encontró que hay una gran dependencia de las listas de distribución y, en general, una subutilización de las CAV y sus servicios. Ninguna

de las comunidades analizadas llega a utilizar todos los productos y servicios y se constata la infrautilización de muchos de ellos. A ello se suma lo señalado por Hawa Attourah (1999), quien observa en las CAV una dispersión y redundancia de herramientas y servicios que crean confusión al usuario. Pareciera que la clave reside, como lo señalan Pazos, Pérez y Salinas (2001), en la claridad en cuanto al fin de la comunidad, de manera que se intensifique la participación y el sentido de pertenencia con el paso del tiempo.

Como aporte del presente artículo, y utilizando el criterio de Pazos, Pérez, y Salinas (2001) sobre comunidades que se basan en listas de distribución, y comunidades que tienen su propio sitio web, describiremos algunas comunidades virtuales de diversa naturaleza, que permitirán evidenciar las características que hasta ahora hemos establecido. Algunos ejemplos son los siguientes.

• **TTM-L Lista de Tartamudos (<http://www.ttmib.org>)**

Esta comunidad virtual tuvo sus orígenes en noviembre de 1998, y surge en un primer momento a través de una lista de discusión que pretendía satisfacer las demandas de una investigación realizada en torno al tema de la tartamudez. Este primer espacio se conformaba buscando nuevas alternativas que permitieran la recolección de información a través de ese grupo virtual (Rodríguez, 2005). Sin embargo, el comportamiento del grupo al transcurrir el tiempo generó nuevas demandas que sobrepasaron el plano de la investigación y que permitió que un grupo de personas encontraran el terreno perfecto para ser, convivir, conocer y hacer. Es por ello que seguidamente del manejo de una lista electrónica se comenzaron a desarrollar nuevos espacios y, como consecuencia, también nuevas experiencias a través de la red, que permitieron que hoy día esta comunidad sea asumida como la primera comunidad virtual de tartamudos en español y que además haya conformando lo que se conoce hoy día como la Asociación Iberoamericana de Tartamudez.

• **Renadit (Red Nacional de Actualización Docente mediante el Uso Educativo de la Informática y la Telemática)**

Esta red virtual es otro ejemplo que vale la pena mencionar, porque representa una iniciativa importante dentro del sector educativo venezolano. Es la comunidad virtual de Renadit, cuyo objetivo es el de “impulsar la formación permanente del docente a través de la articulación de esfuerzos en pro de la incorporación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (Renadit, 2005). Esta red está conformada por miembros de todo el país y se desarrolla a través de un sitio web <http://renadit.me.gov.ve/> y de un portal educativo <http://www.portaleducativo.edu.ve/>, donde se desarrollan experiencias tanto de intercambio de información como de formación continua.

• **Ministerio de Ciencia y Tecnología (<http://mct.gov.ve/>)**

Para este caso, las comunidades que conforman esta institución tienen una naturaleza distinta de las anteriores, ya que intenta fomentar redes sociales a través del uso de las tecnologías, es decir, involucrar a mayores sectores de la sociedad con intereses comunes a las áreas que ofrecen como, por ejemplo, tecnología de negocios, software libre, energías renovables, desarrollo del talento, entre otras. El objetivo de estas comunidades es fomentar espacios sociales para el intercambio de información que permita alcanzar niveles de desarrollo sustentable.

• **Fe y Alegría (<http://www.feyalegria.org/>)**

Las comunidades de aprendizaje en red de Fe y Alegría surgen para potenciar la conformación de redes de innovación habilitadas por las TIC entre los educadores de los 17 países donde tienen presencia. Son concebidas como espacios de desarrollo conjunto entre varios

participantes que se agrupan en una comunidad sobre la base de un interés común, permitiendo intercambiar diferentes puntos de vista, experiencias, problemáticas, ideas y recursos en función de temas de aprendizaje. Se diferencia de una clase o seminario en la organización y metodología de trabajo, pues no existe un profesor responsable de los conocimientos de los demás; por el contrario, todos son corresponsables de las construcciones de los compañeros, con el apoyo de un facilitador o moderador quien colabora en la mediación del proceso. Esto implica una organización flexible que estructura temas de discusión y algunos materiales de referencia, que luego son desarrollados y completados con las experiencias de todos los participantes. La metodología de trabajo es fundamentalmente colaborativa, pues los participantes dialogan permanentemente y construyen actividades, proyectos y acuerdos generales.

La revisión de este conjunto de experiencias pone en evidencia el hecho de que cada vez más contamos con alternativas para convivir, ser, hacer y conocer a través de la red. Esto conduce a una reflexión permanente, acerca de cómo entonces los sistemas educativos deberán responder a estas nuevas demandas y estos nuevos escenarios que intentan unir desde la distancia, y que sea cual sea su naturaleza (educativa, social, económica, política, cultural, etcétera) y los soportes que utilice (listas, portales, sitios web, ...) están generando procesos permanentes de educación.

Finalmente, entendemos a las comunidades académicas virtuales como grupos de personas (investigadores, profesionales, estudiantes u otros) que se constituyen en colectivos organizados a través de Internet, cuyos objetivos, normas y mecanismos de funcionamiento están orientados al aprendizaje colaborativo, la investigación, el intercambio de información, la docencia de algún tipo de estudio (en el ámbito educativo formal o no), la generación de conocimiento compartido y la educación permanente. Las comunidades académicas virtuales constituyen, así, espacios de encuentro para el aprendizaje. Su permanencia en el tiempo está determinada por su utilidad, al tiempo

que su proliferación remite a la significación que el espacio virtual ha venido adquiriendo. La evolución de estos espacios de aprendizaje constituye, en consecuencia, una interrogante por resolver.

CONCLUSIÓN

Luego de este análisis es necesario preguntarse cómo iniciar la creación y gestión de una comunidad académica virtual en el contexto de la educación permanente. Las potencialidades que brindan las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de nuevos entornos educativos, y los nuevos roles del docente y el estudiante en contextos de enseñanza y aprendizaje basados en redes tecnológicas, ofrecen escenarios para la generación y desarrollo de estos nuevos espacios para el aprendizaje.

Es así como estos entornos de formación ofrecen la posibilidad de aprovechar y sincronizar todos sus recursos y potencialidades disponibles en el grupo, convirtiendo el aprendizaje en una necesidad de todos y reconociendo que todos tienen algo que aprender y algo que enseñar, propiciando espacios de formación permanente que garanticen la democratización y difusión del conocimiento, mediante el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas de sus miembros para seleccionar, aprovechar y darle sentido a la información, lo que les permite construir y reconstruir su propio aprendizaje.

No obstante, es necesario que la reflexión se oriente hacia las posibilidades que ofrecen los entornos tecnológicos virtuales, los cuales no garantizan por sí mismos la activación de su potencial técnico y educativo. Es necesario su incorporación con juicio crítico, desde los contextos educativos donde se enmarcan, hacia el diseño, aplicación y evaluación de lo instruccional, sustentado en la reflexión y acción pedagógica, a fin de generar espacios interactivos efectivos para la comunicación, la colaboración, la construcción y consolidación de

conocimientos y evitar la utilización de prácticas educativas tradicionales con innovaciones tecnológicas.

En este sentido, el papel del docente y del alumno en estas comunidades académicas virtuales no debe ser como usuarios pasivos que incorporan las tecnologías digitales en su quehacer educativo, ajenos a las transformaciones que se están gestando en lo social, en lo cultural o en lo académico, sino que implica la adopción de nuevas estrategias instruccionales que puedan dinamizar grupos virtuales, nuevas actitudes hacia el aprendizaje, la utilización de la investigación y la colaboración como procesos que enriquecen el uso de estos espacios de formación permanente, donde el estudiante asuma el aprendizaje como un proceso autónomo, consciente y continuo.

Por tales razones, un reto actual lo constituye el cómo crear y gestionar comunidades académicas virtuales que respondan a los desafíos del aprendizaje permanente. Para ello se debe tomar conciencia que las dificultades ya no se refieren a las posibilidades tecnológicas, ya que las plataformas y recursos están disponibles en función de nuestras necesidades, sino a su uso bajo una perspectiva crítica, flexible, creativa y dinámica, considerando el contexto social en el cual se gestan estos escenarios virtuales, con el propósito de que los participantes puedan concebir el aprendizaje de forma reflexiva y consciente, como un hábito, una cultura, que se desarrolla de manera continua a lo largo de toda su vida.

Finalmente, es necesario destacar que la evolución de una CAV es un proceso complejo; no es cuestión de seguir normativas fijas o rígidas, sino de estar atentos a su gestión y desarrollo, para ir haciendo los ajustes durante el proceso, que permitan que su funcionamiento sea sustentable en el tiempo y propicie la educación permanente.

REFERENCIAS

- BARBERÁ, E. (2003). *La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Paidós.
- BELENARDO, S. J. (2001). Practices and conditions that lead to a sense of community in middle schools. *NASSP Bulletin*, 85, 33-45.
- BERNAL, L. (2005). Las comunidades virtuales. Extraído el 15 julio, 2005, de: http://www.luisalejandrobernal.com/escritos/comunidades_libres/out-pdf/comunidades_libres.pdf#search=LuisAlejandroBernalRomeroComunidadesVirtuales
- CABERO, J. (2000). La formación virtual: principios, bases y preocupaciones. Extraído el 15 octubre, 2005, de: <http://tecnologiaedu.us.es/publicaciones/jca/la%20formacion%20virtual.htm>
- COLINA, C. (2002). *El lenguaje de la red, hipertexto y postmodernidad*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- DELORS, J. (1996). La educación encierra un tesoro (Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI). Madrid: Santillana/Unesco.
- DILLENBOURG, P. (2000). Virtual learning environments. Paper presented in EUN schoolnet conference 2000. *Learning in the New Millenium: Building New Educational Strategies for Schools*. Brussels: EUN (March).
- DILLENBOURG, P.; BAKER, M.; BLAYE, A. y MALLEY, C. (1996). The evolution of research on collaborative learning, en E. Spada; P. Reiman, eds. *Learning in humans machine: Towards an interdisciplinary learning science*, 189-211. Oxford: Elsevier.

- FERNÁNDEZ, E.; FERNÁNDEZ, I. y MALDONADO, A. (2000). Comunidades virtuales especializadas: un análisis comparativo de la información y servicios que ofrecen al usuario, en *VII Jornadas Españolas de Documentación: la Gestión del Conocimiento: Retos y Soluciones de los Profesionales de la Información*. Bilbao.
- FOSTER, D. (1996). Community and identity in the electronic village. En Porter, D., ed. *Internet culture*, 23-38. New York: Routledge.
- GARCÍA, L. (2003). Comunidades de aprendizaje en entornos virtuales. La comunidad iberoamericana de la CUED. En M. Barajas, coord. *La tecnología educativa en la enseñanza superior: entornos virtuales de aprendizaje*. Madrid: McGraw-Hill.
- GISBERT, M.; ADELL, J.; ANAYA, L. y RALLO, R. (1997). Entornos de formación presencial, virtual y a distancia. Extraído el 18 octubre, 2005, de <http://www.rediris.es/rediris/boletin/40/enfoque1.html>
- HAGEL, J. y ARMSTRONG, A. (1997). *Net. Gain: Expanding markets through virtual communities*. Boston: Harvard Business School Press.
- HAWA ATTOURAH, M. (1999). The virtual communities and the integrated virtual thematic services. *First International Congress of Neuropsychology in Internet*. Extraído el 4 de septiembre 2005 de <http://www.uninet.edu/neurocon/congreso-1/conferencias/int-neuro-hawa.html>
- HERNÁNDEZ, N. (2004). Desarrollo de una comunidad literaria virtual para la asignatura Expresión Verbal y Literaria. *Agenda Académica*, 11 (1-2), 17-29.

- LONDOÑO, F. (2002). Interficies de las comunidades virtuales. Formulación de métodos de análisis y desarrollo de los espacios en las comunidades en red. Extraído el 15 de febrero 2006 de http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UPC/AVAILABLE/TDX-0124103-082628//25CAPITULO23.pdf
- MARQUÉS, P. (2005). Glosario de tecnología educativa. Extraído el 09 febrero, 2006, de <http://dewey.uab.es/pmarques/glosario.htm>
- MARTÍNEZ, A. (2003). Colaborando en red. Ponencia. Edutec'03. VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación: Gestión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Diferentes Ámbitos Educativos. Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela. Extraído el 25 noviembre, 2004, de http://gte.uib.es/pages/castella/comunidades_virtuales.pdf.
- MORÍN, E. (2000). *Los siete saberes de la educación del futuro*. Caracas: Ediciones Faces/UCV y Unesco-Iesalc.
- ONTALBA, J. (2002). Las comunidades virtuales, académicas y científicas españolas: el caso de RedIris. *El Profesional de la Información*, 11, nº 5 (septiembre-octubre 2002). Extraído el 13 de octubre, 2005 de http://www.rediris.es/cvu/publ/EPI_115-328-338.pdf
- ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL DEL TRABAJO (1998). La educación permanente en el siglo XXI: nuevas funciones para el personal de educación. Informe para el debate de la reunión paritaria sobre la educación permanente en el siglo XXI. Extraído el 15 de octubre, 2005 de <http://www.ilo.org/public/spanish/dialogue/sector/techmeet/jmep2000/jmepr1.htm>

- OSTROM, E. (1999). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. New York: Cambridge University Press.
- PACCAGNELLA, L. (1997). Getting the seat of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (1). (En línea) http://www.ascusc.org/jCOMUNICACIÓN_MEDIADA_POR_COMPUTADORA/vol3/issue1/paccagnella.htm
- PALLOFF, R. y PRATT, K. (1999). *Building learning communities in cyberspace: Effective strategies for the online classroom*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- PAZOS, M.; PÉREZ, A. y SALINAS, J. (2001). Comunidades virtuales de las lista de discusión a las comunidades de aprendizaje. Extraído el 11 de octubre, 2005 de <http://www.edutec.es/edutec01/edutec/comunic/TSE63.htm>
- POWERS, M. (1997). *How program a virtual community*. New York: Ziff-Davis Press.
- RENADIT (2005). Red nacional de actualización docente mediante la informática y la telemática. Extraído el 9 de noviembre, 2005 de <http://renadit.me.gov.ve/index.php>
- RHEINGOLD, H. (1993). The virtual community. [Versión electrónica] Extraído el 09 de febrero, 2006, de: <http://www.rheingold.com/vc/book/>
- RODRÍGUEZ, J. (2000). Las comunidades educativas virtuales. Una experiencia a nivel universitario. Extraído el 16 de febrero, 2006, de <http://www.educared.net/pdf/congreso-i/Ex12cev.PDF>
- RODRÍGUEZ, P. (2005). *Hablan los tartamudos*. Caracas: Ediciones de la Universidad Central de Venezuela.

SALINAS, J. (2003). Comunidades virtuales y aprendizaje digital. Extraído el 17 de enero, 2006 de http://gte.uib.es/pages/castella/comunidades_virtuales.pdf

SILVIO, J. (1999). Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente. *Simposio sobre "Sistemas de Aprendizaje Virtual"*. Red Iberoamericana de Informática Educativa (RIBIE), Centro Internacional de Educación y Desarrollo (CIED) e Instituto Internacional de la Unesco para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (Iesalc). Caracas, Venezuela. Extraído el 09 de febrero, 2006. http://www.funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp_doc_31.html

TOMPKINGS, P.; PERRY, S. y LIPPINCOTT, J. (1998). New learning communities: Collaboration, networking & information literacy. *Information Technology and Libraries*, 100-106.

WHITTAKER, S.; ISSACS, E. y O'DAY, V. (1997). Widening the net. Workshop report on the theory and practice of physical and network communities, *SIGCHI Bulletin*, 27-30.