

Comunidades académicas virtuales: dimensiones sociales, pedagógicas y tecnológicas

NAYESIA MARÍA HERNÁNDEZ CARVAJAL
Escuela de Educación
(UCV)

NAYESIA MARÍA
HERNÁNDEZ CARVAJAL

Licenciada en Idiomas Modernos, Escuela de Idiomas (UCV). M.Sc. en Inglés (UCV). Doctora en Educación (Nova Southeastern University). Profesora de la Escuela de Educación (UCV). Ha publicado artículos en revistas especializadas. Miembro activo del Sistema de Promoción del Investigador.

E-mail: nayesia.hernandez@ucv.ve

RESUMEN

En este artículo, basado en una investigación documental, se analizan y comparan diferentes definiciones de comunidades virtuales y su dimensión social, pedagógica y tecnológica. Se plantea como una opción a los espacios más tradicionales de enseñanza-aprendizaje dado que facilitan y promueven una educación colaborativa e interactiva.

Palabras clave: COMUNIDAD ACADÉMICA VIRTUAL, APRENDIZAJE COLABORATIVO, EDUCACIÓN EN LÍNEA.

ABSTRACT

In this article, based on a document research, different definitions of virtual academic communities are analyzed and compared along with its social, pedagogical and technological dimension. They are considered as an option to the more traditional teaching and learning environments because they facilitate and promote a more collaborative and interactive education.

Key words: VIRTUAL ACADEMIC COMMUNITY, COLLABORATIVE LEARNING, ONLINE EDUCATION.

INTRODUCCIÓN

La explosión de las comunicaciones vía Internet ha traído el desarrollo exponencial de las comunidades virtuales. Muchos estudios se están llevando a cabo sobre su definición, funcionamiento, ventajas, desventajas, entre otros aspectos (Bauman, 2001; Figueiredo & Afonso, 2006; García Aretio, 2003; Swan & Shea, 2005, entre otros).

En esta investigación documental comenzamos analizando y comparando diferentes definiciones de comunidad virtual. Seguidamente se describen las comunidades en el ciberespacio. Por último, se señala la dimensión social de las comunidades académicas virtuales.

Desarrollaremos las siguientes preguntas de investigación basadas en los puntos arriba expuestos:

1. ¿En qué se diferencian las comunidades virtuales de las comunidades físicas tradicionales?

2. ¿Cuáles condiciones deben cumplir estas comunidades para garantizar su permanencia?
3. ¿Qué funciones desempeñan las comunidades virtuales en la educación en línea?

DEFINICIÓN DE COMUNIDAD

La aproximación al concepto de *comunidad* ha estado, desde el punto de vista tradicional, ligado a su acepción más característica en el sentido de ser considerado como un sistema cerrado. Algunos intelectuales han estudiado el término distinguiéndolo del de «sociedad» (Williams, 1976). Así, la comunidad se siente mucho más cercana que la sociedad ya que prescinde de las formas impuestas de organización social de modo que, tal y como señala Williams (1976):

La comunidad puede ser la palabra cálidamente persuasiva que describe un conjunto existente de relaciones, o la palabra cálidamente persuasiva que describe un conjunto alternativo de relaciones. Lo que es más importante, quizás, es que a diferencia de otros términos de organización social (Estado, nación, sociedad, etc.) ésta pareciera no ser nunca utilizada desfavorablemente, y nunca se le ha dado ningún término opuesto positivo o distinguido (p. 65).

Por su parte, para Bauman (2001) el término *comunidad* no tiene únicamente un significado, sino que también tiene un sentimiento debido a que es bueno 'estar en una comunidad' o 'tener una comunidad'. Incluso afirma que «la compañía o la sociedad puede ser mala; pero no la comunidad. La comunidad la sentimos siempre como algo bueno» (p. 1).

Esta noción de comunidad nos remite a un mundo ideal en donde nos sentimos seguros, amparados, y donde cada cual conoce cuál es su puesto en el escenario y se sabe reconocido por el otro. Ciertamente, este ideal de comunidad no siempre coincide con la comunidad existente, real, en donde no podemos prescindir del entorno general de la sociedad y de los grupos sociales que allí concurren.

Una investigación inicial realizada por Karp, Stone y Yoels (1977) destacó tres elementos que definen a las comunidades: una interacción social sostenida, atributos y valores compartidos, y un espacio geográfico delineado. Por su parte, Lawrence (1995) estableció tres condiciones organizacionales que definen una comunidad: una interacción social sostenida, estándares para la comunidad y reglas de membresía.

No obstante, en la actualidad, la noción de comunidad está cambiando paulatinamente como consecuencia del desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. El crecimiento de Internet, y de todas las formas de interacción que ésta admite, ha permitido el desarrollo de nuevas formas de comunidades denominadas virtuales, digitales, mediadas por el computador, en el ciberespacio, en línea, etcétera. A continuación estudiaremos cuál es la naturaleza de estas recientes configuraciones de comunidades.

DEFINICIÓN DE COMUNIDAD VIRTUAL

La noción de *comunidad virtual* ha sido estudiada por numerosos autores quienes han propuesto diferentes definiciones sobre este término.

Para Murphy (1997), las comunidades virtuales se mantienen a través de un flujo continuo del discurso que se da a través de las tecnologías mediadas por el computador, las cuales son introducidas, comentadas y moldeadas por los miembros de esa comunidad.

Brown y Duguid (2000) definen las comunidades virtuales como mundos sociales en los cuales los individuos interactúan a través de las distintas herramientas de Internet y documentos informativos.

A continuación presentaremos un cuadro en el cual Lee, Vogel y Limayem (2003) recogen las definiciones y autores más citados.

Estos mismos autores señalan que la definición más citada es la de Rheingold (1993), seguida de la de Hagel y Armstrong (1997). Rheingold es considerado como el primero que conceptualizó el uso de este término. Sin embargo, para Wilbur (citado en García Aretio, 2003) el hecho de que la palabra «suficiente» aparezca repetida tres veces en la definición, le resta rigurosidad. Pese a todo, hay que señalar algunos elementos en su definición que merecen destacarse. El primero se refiere a la mención del término «ciberespacio»: se enfatiza con esto que las discusiones se llevan a cabo en la red, y no en una situación presencial. El segundo alude a la palabra «discusión pública», que implica la generación de intercambio de opiniones producidas entre los propios participantes y no como resultado de un guión del coordinador del sitio. Por último, el término «relaciones personales» pone el acento en los vínculos que nacen de la interacción entre los miembros de la comunidad (Lee, Vogel & Limayem, 2003).

Por su parte, Hagel y Armstrong (1997) destacan los aspectos de contenido y comunicacionales, haciendo especial énfasis en los contenidos generados por los miembros de la comunidad virtual. Cabe señalar en su definición los siguientes puntos clave. El primero se refiere a los «espacios mediados por el computador», donde se evidencia que las actividades se desarrollan en el ciberespacio y donde se facilita la integración de contenido y comunicación a través del uso de herramientas tales como el correo electrónico, las listas de discusión, los chats, etcétera. El segundo punto clave alude al «contenido generado por los miembros», donde el acento viene dado por las interacciones y los productos que éstas generan, lo que diferencia a las comunidades virtuales de cualquier servicio de información en línea. Además, al crear y compartir su propio contenido dentro de la comunidad, los miembros aportan y organizan una enorme cantidad de experiencias, perspectivas y experticia colectiva (Hagel & Armstrong, 1997).

En el cuadro anterior, los autores allí citados mostraron, sin embargo, algunos puntos en común que vale la pena señalar. Lee, Vogel y Limayem destacan estas similitudes que resumimos a continuación:

Cuadro 1

Definiciones de comunidades virtuales, propuestas por distintos autores

Autor	Definición
Carver (1999)	Las comunidades virtuales tratan acerca de la agregación de personas. Las personas son llevadas a las comunidades virtuales debido a que éstas proveen un contexto atrayente que les permite conectarse con otras personas, algunas veces sólo por una vez, pero más a menudo en una serie continua de interrelaciones que crean una atmósfera de confianza y verdadera lucidez.
Craig & Zimring (2000)	Un sentido de comunidad, es decir, no está garantizado por oportunidades para la interacción sino, más bien, debe originarse de la interacción misma.
Erickson (1977)	Conversaciones mediadas por el computador, a largo plazo, entre amplios grupos.
Hagel & Armstrong (1997)	Las comunidades virtuales son espacios mediados por el computador donde hay un potencial para una integración del contenido y la comunicación, con un énfasis en el contenido generado por los miembros.
Hesse (1995)	Una comunidad que hace girar el tiempo y la geografía, una comunidad que complementa los edificios y calles con computadoras personales y superautopistas de la información.
Ho, Schraefel & Chignell (2000)	Un contexto tecnológicamente mediado, persistente, que soporta múltiples estilos de interacción, capacidad de interacción en tiempo real, y compromiso de múltiples usuarios.
Rheingold (1993)	Agregaciones sociales que emergen de la red cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio.
Jones & Rafaeli (2000)	Los espectadores virtuales son espacios simbólicamente delimitados y mediados por el computador, cuya existencia es relativamente transparente y abierta, lo cual permite que grupos de individuos asistan y contribuyan a un conjunto similar de interacciones interpersonales mediadas por el computador.
Romm & Clarke (1995)	Grupos de personas que se comunican entre ellos vía medios electrónicos, en lugar de cara a cara.

Cuadro 2
Similitudes de las definiciones anteriores

Similitudes	<p>Ciberespacio</p> <p>Tecnología de la información basada en el computador</p> <p>Las comunicaciones y la interacción, y los contenidos o tópicos de la comunidad virtual son generados por los participantes</p> <p>Relaciones</p>
-------------	--

En cuanto a la primera similitud, el *ciberespacio*, se resalta que la comunidad virtual debe estar en la red, en espacios mediados por el computador o en el ciberespacio. Esto la diferencia de cualquier otra comunidad física y, por ende, se desprende de esto que en estas comunidades virtuales no existen fronteras geográficas o físicas. La segunda destaca el uso de la *tecnología de la información y la comunicación* que soporta todas las actividades en la comunidad virtual. Las herramientas más utilizadas para generar estas actividades son el correo electrónico, los grupos de discusión, los blogs, los wikis, etcétera. La tercera semejanza enfatiza que las *comunicaciones y la interacción, y los contenidos o tópicos de la comunidad virtual* son generados por los participantes. Este aspecto las distingue de los servicios de información en línea. En estas comunidades, el conocimiento se genera y modifica a partir del intercambio entre todos los miembros. La última, *relaciones*, subraya que en las comunidades virtuales se dan relaciones exitosas que culminan después de un cierto período de tiempo de comunicación entre todos los miembros.

Aun cuando no hay un consenso en cuanto a la definición de lo que es una comunidad virtual, algunos elementos comunes han sido señalados, tal y como se describe en el cuadro 3.

Cuadro 3
Elementos de las comunidades

Elemento	Descripción
Autonomía	Se refiere a la responsabilidad frente al aprendizaje auto-dirigido y el auto-control del tiempo. Los miembros son capaces de seleccionar las actividades acordes con el logro de los objetivos, definir objetivos acordes con sus necesidades y redefinir objetivos de acuerdo con la contingencia.
Creencia	Se refiere al consentimiento y al acuerdo acerca de los sistemas de valores, instituciones y personas. Significa confianza, convicción y persuasión.
Pertenencia	Se refiere a la enculturación, al compartir valores. Incluye los lazos, afecto, imagen de «nosotros», historia común, rituales, símbolos, visión, orientaciones hacia el futuro, participación periférica legítima.
Objetos límites	Significa los elementos estructurantes acerca de los cuales la comunidad negocia los significados. Estos elementos se utilizan para comunicar y coordinar las perspectivas de distintos autores. Ellos externalizan el conocimiento creado por la comunidad y tienen significados similares a lo largo de las distintas fronteras del conocimiento individual. Permiten que distintos sistemas de conocimiento interactúen mientras suministran referencias compartidas y significativas.
Colaboración	Se refiere a una manera de explorar colectivamente un cierto dominio y disfrutar de los roles necesarios para completar una determinada tarea. Promueve la creación social del conocimiento a través de la interacción social. El trabajo conjunto de cada miembro de la comunidad hacia el logro de objetivos comunes, asociaciones, co-evolución y co-aprendizaje.
Obligación	Significa el acuerdo y compromiso, obligaciones y responsabilidades. Involucra tiempo y esfuerzo en acción y requiere apoyo e igual participación en las actividades sociales.
Conexión	Se refiere a nuestro interés por los demás, determina nuestra aceptación de las normas sociales y el desarrollo de la conciencia social. Incluye: asociación, alianzas y relaciones.
Historia	Significa la creación de una historia colectiva a través de la colección de eventos que unen a los miembros de una comunidad con una cultura común.
Identidad	Representa tanto un fenómeno público como relacional. Una identidad compartida representa un conjunto de valores subjetivos que crean una identidad colectiva alrededor de un proyecto común.

Cuadro 3 (continuación)

Elemento	Descripción
Integración	Se refiere a la interdependencia de prácticas, involucra la reciprocidad de prácticas o la participación total de la comunidad.
Compromiso	Significa la responsabilidad en cuanto al compromiso y a las actividades relacionadas con los intereses de la comunidad.
Interacción	Basada en los significados compartidos y negociados, involucra el intercambio reflexivo de ideas, recursos y conexiones, y sistemas de influencia.
Creación del conocimiento	Significa un cambio de valores, normas, estrategias y supuestos, una teoría nueva o renovada de acción, la emergencia de una nueva cultura y la promoción de cambios sistémicos.
Aprendizaje	Se refiere al proceso de desarrollo de las características humanas. Es, en mayor grado, una actividad social apoyada por la construcción del conocimiento a través de las interacciones sociales.
Mutualidad	Significa la reciprocidad y la organización horizontal de las relaciones. Involucra: tareas colaborativas e interactivas, simbiosis, interdependencia y periferalidad.
Pluralidad	Se refiere a la diversidad y multiplicidad del conocimiento, recursos, ideas y relaciones en el grupo. Significa unidad a través de la diversidad.
Práctica	Es una respuesta al diseño. Incluye: empresas y repertorios compartidos, compromiso y responsabilidad mutua, interpretación, estilos, artefactos, acciones y relaciones.
Propiedad	Se refiere a todo lo que nos pertenece y que podemos libremente desplegar; patrimonio individual y colectivo.
Rituales	Involucra sistemas de organización, cultos, iniciación, pasajes y patrones.
Participación	Significa tener la misma comprensión y significado, y/o el uso equitativo y la participación en los recursos y el conocimiento.
Asimetría del conocimiento	Significa que si ningún individuo o grupo de no-individuos detenta todo el conocimiento relevante en un dominio específico, se requiere la participación proactiva de cada actor en la red para la resolución de tareas.
Creatividad social	Emerge de las comunidades como resultado de las construcciones colaborativas de artefactos y conocimiento, por medio de la exploración y resolución de nuevas perspectivas de una tarea determinada. Resulta de la interacción del individuo con el contexto que lo rodea y con otros individuos, y sus mayores retos son la captura del conocimiento creado en las comunidades.

Cuadro 3 (continuación)

Elemento	Descripción
Tecnología	Sostiene la interacción social y el trabajo colectivo. No es un fin sino un medio hacia la creación de comunidad.
Tiempo	Se refiere a la longevidad de las relaciones
Valores	Se refiere a los principios, reglas, axiomas y sistemas.

Fuente: Figueiredo y Afonso, 2006. *Managing learning in virtual settings: The role of context*, p. 146.

Pasaremos a continuación a señalar cómo algunos autores clasifican a las comunidades virtuales.

CLASIFICACIÓN DE COMUNIDADES VIRTUALES

En el estudio de Lee, Vogel y Limayem (2003) se muestran las diferentes clasificaciones de comunidades virtuales que agrupamos en el siguiente cuadro. La diferencia estará dada por los principios subyacentes en cada una de ellas.

Cuadro 4
Clasificaciones de los tipos de comunidad virtual

Autor	Clasificada por	Tipo de comunidad virtual
Hagel y Armstrong (1997)	Necesidades básicas del ser humano	Interés, Relaciones, Fantasía, y Transacciones
Carver (1999)	<i>No lo menciona</i>	Interés, Relaciones, Entretenimiento, y Comercio
Jones y Rafaeli (2000)	Uso	- Transacción, Interés, Relaciones, y Fantasía
	Estructura social	- Ejemplos: asentamientos virtuales, ciber-inns, bar en un aeropuerto virtual, asociaciones voluntarias virtuales, otras formas de estructuras sociales.
	Base Tecnológica	- Webb-BBS, lugar de encuentro Avatar Web, grupo Usenet, lista de correo electrónico, mundo en 3-D, espacio generado por texto, chat, otras tecnologías CMC

Como se puede observar, en esta clasificación se resaltan las necesidades del ser humano, su uso, estructura social y base tecnológica. Es necesario señalar, sin embargo, que allí no aparecen las comunidades académicas virtuales de las cuales hablaremos posteriormente.

LAS COMUNIDADES EN EL CIBERESPACIO

Para varios autores (Rheingold, 1993; Kollock & Smith, 1999; Shumar & Renninger, 2002), una comunicación extensa en línea puede llevar a la creación de comunidades virtuales en el ciberespacio.

Condiciones para la existencia de las comunidades virtuales

Las comunidades virtuales deben reunir una serie de precondiciones que garanticen su permanencia, tales como: unos objetivos comunes y el sentido de pertenencia a la comunidad, interacciones intensas y lazos emocionales fuertes, actividades compartidas entre los miembros, acceso a recursos compartidos, apoyo entre los miembros de la comunidad, y algunas convenciones sociales como la lengua, los protocolos, las costumbres, etcétera. (García Aretio, 2006). A esta lista, este autor también agrega otras características, entre las que se pueden mencionar: flexibilidad temporal y espacial de la comunicación, confianza entre los administradores de la comunidad y el resto de los miembros y de éstos entre sí, respeto, voluntariedad, multidireccionalidad, multidisciplinariedad, y libertad a la hora de expresarse.

Para Renninger y Shumar (2002), los aspectos sobre los cuales versan las discusiones en torno de la construcción de comunidades virtuales se refieren, en primer lugar, al diseño de estas comunidades y cómo los participantes aprenden de la experiencia que se deriva de esta participación. En segundo lugar, la que se refiere a la naturaleza de los sentimientos e imaginación de quienes allí participan, todo lo cual redundará en el sentimiento de pertenencia y adhesión de sus miembros.

García Aretio (2003, pp.181-182) establece toda una tipología en relación con los miembros y las actitudes de éstos dentro de las comunidades:

- Cooperativos: son los miembros más responsables que, permanentemente, aportan ideas, discuten las propuestas de los demás, al mismo tiempo que ayudan a los otros, sugieren nuevos temas para la discusión, facilitando información y complementando lo aportado por los demás miembros.
- Aprovechados: intervienen solamente cuando necesitan solicitar información u opiniones de los demás, o cuando anuncian algún evento, actividad o producto, beneficiándose de las ventajas de contar con un amplio número de lectores con un perfil de intereses marcado.
- Silenciosos: los define como «pasivos pero internamente activos». Son aquellos que no participan, y de quienes no se conoce ni su nombre, ni su correo electrónico, pero están al tanto de todos los mensajes de la lista y se benefician de éstos.
- Ausentes: son los miembros que se inscribieron en la comunidad pero no acceden a la información que allí se encuentra. No se retiran pero tampoco leen ningún mensaje.

García Aretio agrega a esta clasificación el grupo de los administradores de la lista, quienes son los que se encargan de filtrar los mensajes no relevantes, reconducen los debates y están atentos al *fluir* de las comunicaciones.

Otros autores (Rafaeli, Ravid & Soroka, 2004) prefieren hablar de *asimetría* de actividad en las comunidades virtuales. Ellos plantean que aunque la participación en las actividades es fundamental para la sobrevivencia de una comunidad virtual, hay participantes que prefieren una atención pasiva en lugar de una activa (*lurking*). Incluso, se puede dar el caso de personas que participan activamente en un grupo y son *lurkers* en otros. Rafaeli *et al* afirman que los *lurkers* llegan a ser mayoría. Entre las razones que aducen para este proceder están las personales (tales como preocupación por la privacidad), y otras que se refieren al trabajo (por ejemplo, hay quienes les pagan por ello). Por último, afirman que, para algunos, este comportamiento no es sino una manera de conocer a

la comunidad y volverse parte integral de ella, es decir, ganar un capital social y cultural virtual. Mientras que para otros el *lurking* es visto como un comportamiento negativo que puede poner en riesgo la existencia de las comunidades. La definición que dan Rafaeli *et al.* de capital social virtual de la comunidad es:

Una colección de rasgos de la red social creada como resultado de las actividades de la comunidad virtual que llevan a un desarrollo de normas y reglas sociales comunes que ayudan en la cooperación en aras de un beneficio común (p. 4).

Mientras que al capital cultura virtual personal lo definen Rafaeli, Ravid y Soroka (2004) como «el nivel en el cual la persona se involucra dentro de la comunidad virtual» (p. 4) .

LA DIMENSIÓN SOCIAL DE LAS COMUNIDADES ACADÉMICAS VIRTUALES

Para Becker y Mark (2002), los entornos virtuales colaborativos pueden ser considerados como sistemas sociales. El criterio para ello es la presencia de convenciones sociales que sirven de base para la comunicación cotidiana que determinan cómo comportarse dentro de un grupo. Las convenciones investigadas en los entornos en línea fueron salud y reconocimiento, despedida, interacción grupal (membresía y privacidad), comunicación (verbal y no verbal y flujo conversacional), posición social e intimidad (distancia social), y sanciones en el comportamiento (reacciones a un comportamiento ofensivo).

Se considera que a través de las comunidades virtuales se ayuda a crear o a mantener grupos sociales con fuertes interacciones. Según Kollok y Smith (citados en Figueiredo & Afonso, 2006), originalmente las comunidades virtuales estaban restringidas a una élite, sin embargo, hoy en día están generalizadas y son objeto del interés público y de la cultura popular. Estas comunidades han permitido la creación de diferentes formas y espacios sociales donde la gente se conoce, se reúne e interactúa.

Sin embargo, cuando se trata de comunidades virtuales de enseñanza-aprendizaje, a la hora del diseño se debe tener en cuenta la construcción de un ambiente virtual colaborativo que apoye el desarrollo de una comunidad académica virtual que se base en sus requerimientos pedagógicos y en la interacción colaborativa en línea, para que se asegure una comunicación y socialización significativas. Al respecto, existen herramientas de comunicación electrónica (correo electrónico, chat, mensajería instantánea, wikis, etc.) y herramientas para conferencias electrónicas (foros por Internet, chat, videoconferencias, entre otras) que ofrecen elementos importantes para facilitar y compartir información en formas más interactivas.

El medio ambiente de aprendizaje que experimentan los estudiantes a través de la educación en línea cumple con las definiciones de una comunidad virtual. Esto se traduce en una interacción sostenida entre los estudiantes, y entre los estudiantes y el instructor, que se da durante el período de tiempo que dura el curso. Al mismo tiempo, se establecen políticas y reglas de pertenencia desarrolladas explícitamente por la administración y el instructor del curso académico; los estudiantes, por su parte, también participan de estas reglas que ellos han ido aprendiendo de su experiencia en cursos en línea previos.

De hecho, se ha enfatizado que la interacción es un elemento crítico para la construcción de comunidades en línea (Boyer, 2004). El estar comprometido se ha entendido como un modo de pertenencia, y la interacción como un medio de participación activa. La interacción en un curso en línea la desarrolla el instructor al crear estructuras pedagógicas que guían el aprendizaje del estudiante. Así, la interacción se articula al diseño del curso. Tenemos, entonces, que la interacción en línea se convierte en el medio esencial para lograr los objetivos de aprendizaje.

Para que un entorno de enseñanza-aprendizaje virtual sea efectivo, se necesita satisfacer varios criterios: instrucciones claras, compenetración interpersonal, *feedback* oportuno por parte del instructor, desarrollo del pensamiento independiente, contenido idóneo del curso, entorno motivador y exigente, lecturas adecuadas y comprensibles, respeto por

los aprendices, énfasis en la interacción estudiante-profesor, buenas destrezas organizacionales por parte del instructor, uso efectivo de las tecnologías de enseñanza tales como clases multimedia, software de presentación y herramientas interactivas de aprendizaje.

Construir un sentido de comunidad, en donde la gente sienta un sentido de pertenencia al grupo y sea tratada con consideración por sus miembros, es un paso fundamental para el aprendizaje colaborativo y para el éxito de un curso en línea. La construcción de este sentido de comunidad ocurre mediante el diseño efectivo de actividades que sean autodirigidas, que reflejen experiencias de la vida real, y que permitan la colaboración y los lazos afectivos.

En cuanto a las dimensiones sociales de un curso y cómo éste impacta la experiencia del aprendizaje, hay algunas recomendaciones que se deben tener en cuenta (Wegerif, 1998). La primera es superar el acceso diferencial. Para que una comunidad se forme y logre una colaboración efectiva es importante que todos tengan igual posibilidad de acceso a las conversaciones compartidas, ya que si sólo se tiene posibilidad de acceder durante las horas de oficina, y no desde la casa, esto contribuye a que el estudiante participe poco y se sienta excluido del curso.

Otra recomendación fundamental es que se superen los conflictos de discurso. Esto puede ocurrir si el curso es dominado por un grupo que tiene un discurso diferente pues, como suele ocurrir, en un curso puede haber participantes que tienen distintos niveles de formación. Para ello se sugiere que se estructuren bien los contenidos, ejercicios y actividades de manera que haya un período previo de ajuste en el que se pueda ir construyendo un sentido de comunidad y un entorno de aprendizaje colaborativo.

En relación con esto, es recomendable diseñar ejercicios colaborativos que vayan de los menos estructurados y más abiertos (en grupos de 10-11 personas), a los más estructurados y cerrados (en grupos de tres). Ya en esta etapa final, los participantes se sienten más seguros y confiados. Otro elemento importante que se debe tomar en cuenta acerca de las dimensiones sociales de un curso es el de proporcionar oportunidades a

los estudiantes más experimentados para que éstos a su vez enseñen a los más nuevos. Cuando ya la comunidad se ha formado, el facilitar estas oportunidades es muy importante para sus miembros.

Asimismo, se debe apartar un tiempo al final para poder sostener una discusión acerca de lo que se ha aprendido y cómo se ha logrado. Esta discusión suministrará información importante que se debe considerar para apreciar los distintos aspectos del curso y cómo han funcionado.

Se puede decir, nuevamente, que el establecer un sentido de comunidad es fundamental para que se logre un aprendizaje colaborativo y aquí juega un papel importante el estilo de comunicación, que debe ser democrático y respetuoso. En este aspecto, las comunicaciones mediadas por el computador vienen a ser un elemento facilitador que, bien diseñado y utilizado, contribuye a fortalecer la creación de un ambiente social y el sentido de comunidad en su dinámica social. No obstante, a pesar de todas las ventajas que permiten los entornos colaborativos en línea, los educadores todavía se preguntan acerca de la capacidad de los entornos virtuales para favorecer las actividades e interacciones sociales y el desarrollo de comunidades de aprendizaje. Este tópico ha sido explorado bajo la denominación de *presencia social*.

LA PRESENCIA SOCIAL

La investigación efectuada por Weiner y Mehrabian (citados en Swan & Shea, 2005) en torno de este tema vincula el aspecto de la presencia social con el de la inmediatez. En los salones de clase tradicionales, la inmediatez se refiere a los comportamientos que disminuyen la distancia psicológica entre los comunicadores. Esta inmediatez puede ser de tipo verbal (elogiar, utilizar el humor, solicitar opiniones, etc.) o no verbal (el contacto visual, la proximidad física, los gestos, la expresión facial, entre otros).

En los entornos mediados por el computador, los estudios realizados (Swan & Shea, 2005) plantean que la educación en línea está bien construida para apoyar el aprendizaje social. En este tipo de entorno, la

naturaleza asincrónica de las discusiones permite que todos los participantes tengan igual número de oportunidades de participar. Además, éstos tienen el tiempo suficiente para reflexionar sobre sus intervenciones escritas antes de colocarlas en la red, lo que, según Hiltz (1994), contribuye a crear una cierta conciencia y una cultura de la reflexión.

A pesar de esto, otros autores también afirman que, *per se*, los entornos virtuales no son interactivos sino que dependen de la frecuencia, lo oportuno y la naturaleza del mensaje enviado (Eastmond, 1995). Ruberg, Moore y Taylor (citados en Swan & Shea, 2005) encontraron que para que una discusión en línea sea exitosa, requiere de un entorno social que fomente la interacción entre pares, facilitada ésta por la estructuración y el apoyo del tutor.

Como afirman Swan y Shea (2005), la mayoría de los estudios que se han hecho sobre la presencia social en el discurso en línea parten de la premisa de que el aprendizaje en el medio virtual fomenta el aprendizaje de conocimientos de los participantes. Estas premisas se derivan de las investigaciones sobre la inmediatez en los salones donde se imparte la educación presencial. Estos mismos autores señalan que la discusión en línea es muy diferente de la discusión que se puede dar en un salón de clase tradicional. En éste, la inmediatez se ha enfocado exclusivamente en el comportamiento del profesor, mientras que la investigación sobre la presencia social en los cursos en línea examina los comportamientos de todos los participantes de la discusión.

Parece, por tanto, haber un vínculo entre la presencia social o la interacción social y el desarrollo de las comunidades de aprendizaje. Autores como Walter y Boyd (citados en Swan & Shea, 2005) han indicado que las cinco formas de apoyo social identificadas en la revisión de la literatura del tema de la comunicación –apoyo informativo, apoyo emocional, apoyo a la estima, ayuda tangible y apoyo social en la red– se pueden encontrar en las comunidades virtuales, aunque la naturaleza de este apoyo se altera substancialmente por los cambios generados en el proceso de la comunicación por la mediación de los entornos en línea.

Otros factores que contribuyen al desarrollo de comunidades de aprendizaje en los cursos en línea son, primero, que las consecuencias

de la discusión deben ser explícitas y ser del consenso de todos. Luego, el discurso en línea debe ser conveniente, familiar, accesible, significativo y centrado. Por último, se le debe dar suficiente consideración a los factores motivacionales, sociales y medioambientales que sostienen la discusión en línea y la hacen avanzar.

En una investigación realizada por Brown (citado en Swan & Shea, 2005) sobre los procesos que intervienen en la formación de comunidades de aprendizaje, en una muestra de estudiantes de tres cursos en línea para graduados en administración, los participantes señalaron como los más importantes los intereses, experiencias, objetivos y valores comunes, y la responsabilidad conjunta por aprender. Asimismo, se identificaron tres niveles en la formación de sentimientos de pertenencia a la comunidad de la clase. El primero se relaciona con hacer amistades en línea, usualmente a través del descubrimiento de similitudes. El segundo se relaciona con el sentimiento de comunidad que nace luego de discusiones en línea continuas entre los participantes. El tercer nivel sólo se logra a través de las comunicaciones personales, fruto de una asociación larga e intensa con otros participantes. Al mismo tiempo, Brown señala que las precondiciones necesarias para el desarrollo de una comunidad comienzan con el cambio de comportamiento del estudiante en línea, por parte del instructor u otros estudiantes más veteranos, y siguen con la comodidad que pueda sentir el estudiante al utilizar las tecnologías de la comunicación, las comunicaciones asíncronas, la pedagogía y contenidos del curso, y las demandas del calendario de trabajo que impone el aprendizaje en línea.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Las comunidades académicas virtuales representan una tendencia creciente en la educación en línea. En ciertos contextos éstas podrían ser una opción a los espacios más tradicionales de enseñanza-aprendizaje, dada su posibilidad para facilitar y promover la existencia de espacios colaborativos e interactivos que apoyen el aprendizaje de los diferentes saberes. La revisión, en esta investigación documental, de los estudios

hechos sobre las comunidades virtuales puede dar una visión más actual de su importancia, como de las áreas potenciales de investigación en el campo educativo. Finalmente, con esta revisión intentamos motivar a otros investigadores a que realicen estudios sobre la naturaleza, funciones y objetivos educativos de las comunidades académicas virtuales.

REFERENCIAS

- BAUMAN, Z. (2001). *Community: Seeking safety in an insecure world*. Cambridge: Polity Press.
- BECKER, B. & MARK, G. (2002). *The social life of avatars: Presence and interaction in shared virtual environments*. New York: Springer-Verlag.
- BOYER, N. (2004). The learning contract process: Scaffolds for building social, self-directed learning. *Quarterly Review of Distance Education*, 4(4), 369-383.
- BROWN, J.S., & DUGUID, P. (2000). *The social life of information*. Boston: Harvard Business School Press.
- EASTMOND, D.V. (1995). *Alone but together: Adult distance studies through computer conferencing*. Creskill, N.J.: Hampton.
- FIGUEIREDO, A.D. & AFONSO, A.P. (2006). *Managing learning in virtual settings: The role of context*. Londres: Information Science Publishing.
- FOMBRUM, CH. (1996). *Reputation: Realizing value from the corporate image*. Cambridge, MA: Harvard Business School Press.
- GARCÍA ARETIO, 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* (pp. 171-199). Madrid: McGraw Hill.
- GARCÍA ARETIO, L. (2006). Cibercomunidades. Editorial del BENED, diciembre del 2006. Recuperado el 15-12-06, de <http://www.uned.es/catedraunescoead/editorial/p7-12-2006.pdf>
- HAGEL, J. & AMSTRONG, A. (1997). *Net gains. Expanding markets through virtual communities*. Boston: Harvard Business School Press.
- HILTZ, S.R. (1994). *The virtual classroom: Learning without limits via computer networks*. Norwood, NJ: Ablex.
- KARP, D.; STONE, G. & YOELS, W. (1977). *Being urban: A social, psychological view of city life*. Lexington, MA: D.C. Health.

- KOLLOCK, P. & SMITH, M.A. (1999). Communities in cyberspace. En M.A. Smith & P. Kollock (Coord.), *Communities in cyberspace* (pp. 3-25). New York: Routledge.
- LAWRENCE, T. (1995). Power and resources in an organizational community. *Academy of Management Journal*, Special Issue Best Paper Proceedings, 251-255.
- LEE, F.S.L.; VOGEL, D. & LIMAYEN, M. (2003). Virtual Community Informatics: A review and research agenda. *JITTA: Journal of Information Technology Theory and Application*, 5(1), pp. 47-61.
- MURPHY, I.P. (1997). Web «communities» a target marketer's dream. *Marketing News*, 31(14), pp. 2-3.
- RAFAELI, S.; RAVID, G. & SOROKA, V. (2004). De-lurking in virtual communities: a social communication network approach the measuring the effects of social and cultural capital, 37th *Hawaii International Conference on System Sciences*. Recuperado el 20-6-07 de <http://csdl2.computer.org/comp/proceedings/hicss/2004/2056/07/205670203.pdf>
- RENNINGER, K.A. & SHUMAR, W. (2002). *Building virtual communities: Learning and change in cyberspace*. Cambridge: Cambridge University Press.
- RHEINGOLD, H. (1993). *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Recuperado el 27-6-07, de <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/>
- SHUMAR, W. & RENNINGER, K.A. (2002). Introduction: On conceptualizing Community. En K.A. Renninger & W. Shumar (Coord.), *Building virtual communities: Learning and change in cyberspace* (pp. 1-17). Cambridge: Cambridge University Press.
- SWAN, K. & SHEA, P. (2005). The development of virtual learning communities. En S.R. Hiltz, & R. Goldman, *Learning together on line: Research on asynchronous learning networks* (pp. 239-260). Londres: Lawrence Erlbaum Associates.
- WEGERIF, R. (1998). The social dimension of asynchronous learning networks. *JALN*, 2(1), pp. 34-49.
- WILLIAMS, R. (1976). *Keywords*. London: Collins.