



Agosto 2017 - ISSN: 1989-4155

## **COMUNIDADES VIRTUALES COMO ESCENARIO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA PROFESORES DEL SIGLO XXI. 2017**

Por Víctor León Domínguez

[vict\\_9410@hotmail.com](mailto:vict_9410@hotmail.com)

Aidé Villa Escamilla

[aveyvld@hotmail.com](mailto:aveyvld@hotmail.com)

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Víctor León Domínguez y Aidé Villa Escamilla (2017): "Comunidades Virtuales como escenario de enseñanza y aprendizaje para Profesores del siglo XXI. 2017", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto 2017). En línea:

<http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/08/comunidades-virtuales.html>

### **Resumen**

Hoy en día, el desafío más grande que tiene la educación de México es, atender a las nuevas generaciones del presente siglo XXI, se trata de una creciente globalización vinculada con el progreso tecnológico y el acceso a la conexión a internet en individuos desde pequeñas edades.

El presente trabajo se centra en las ventajas de generar aprendizajes a través de las comunidades virtuales y el papel que desempeña el docente como mediador del conocimiento. Del mismo modo, se desarrolla una revisión crítica sobre la concepción de ambiente de aprendizaje virtual y sus implicaciones en los estudiantes y maestros del siglo XXI, en congruencia con las exigencias de la creciente sociedad del conocimiento.

La metodología que se implementó para culminar este artículo fue mediante la investigación documental, a partir del análisis de diferentes fuentes documentales y la observación del desempeño de profesores y alumnos universitarios del siglo XXI, en contraste con las comunidades virtuales y la implementación de las tecnologías de la información y comunicación.

### **Palabras clave:**

Comunidad virtual, blended learning, e-learning, ambientes de aprendizaje.

### **Abstract**

Today, Mexico's greatest education challenge is to serve the new generations of the present century, it is a growing globalization linked to technological progress and access to the internet connection in individuals from small ages.

The present work focuses on the advantages of generating learning through virtual communities and the role of the teacher as mediator of knowledge. In the same way, a critical review is developed on the conception of virtual learning environment and its implications on the students and teachers of the 21st century, in accordance with the demands of the growing knowledge society.

The methodology that was implemented to culminate this article was through documentary research, based on the analysis of different documentary sources and the observation of the performance of professors and university students of the XXI century, in contrast to the virtual communities and the implementation of the technologies of Information and communication.

**Key words:**

Virtual community, blended learning, e-learning, learning environments.

## **INTRODUCCION**

Vivimos en una época de estrés constante, en una sociedad acelerada y cambiante, en una reconfiguración general que afecta directamente al sistema educativo, donde se incorporan nuevos modelos pedagógicos dirigidos a hacer frente a los cambios sociales, desde los conflictos y valores, hasta la implementación de las nuevas tecnologías en la educación.

Según Duarte (2003) “la educación se halla “descentrada” de sus viejos escenarios como la escuela, y sus prácticas, actores y modalidades, pues han mutado y traspasado sus muros para extender su función formativa y socializadora a otros ambientes como la ciudad y las redes informáticas” (p.3). Este último, contribuye a la configuración de un nuevo escenario virtual, donde la tecnología juega un rol significativo, cambiando la pizarra verde y tradicional a la proyección de materiales multimedia que propician un ambiente innovador que potencia el aprendizaje de los alumnos; pero ¿Qué tipo de docentes generan este tipo de ambientes virtuales? ¿A qué dificultades se enfrentan? ¿Qué ventajas obtienen? y por supuesto, los docentes del siglo XXI ¿Utilizan las nuevas tecnologías para volver sus clases más novedosas o solo son meras repeticiones de nuevos contenidos con métodos tradicionales y austeros?

Estas preguntas generan duda y abren paso a reflexionar si, “los docentes actúan conforme a las exigencias de la sociedad del conocimiento”, pues las TIC generan nuevas posibilidades de innovación y mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero no garantiza que, el contar con suficientes elementos tecnológicos y buena conexión a internet mejore el aprendizaje de los alumnos, al menos no, en determinadas ocasiones, donde el docente no cuenta con los conocimientos o herramientas necesarias para generar una comunidad virtual o prácticas educativas con incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Podemos entender a las comunidades virtuales como “entornos basados en Web que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además de las listas de distribución (primer nodo de la comunidad virtual) comparten documentos, recursos... Estas comunidades

virtuales serán tanto más exitosas, cuanto más estén ligadas a tareas, a hacer cosas o a perseguir intereses comunes juntos". (Pazos, M., Pérez, A. y Salinas, p. 3)

Ahora bien, para comprender, qué tipo de profesores son los que generan ambientes de aprendizaje virtual, es necesario diferenciar entre las generaciones que son capaces de crear una comunidad virtual y las dificultades a las que se enfrentan.

En un primer lugar se encuentra la generación denominada como "Baby Boomers" pertenecientes al periodo contemplado entre (1945-1964) son individuos que nacieron en los años posteriores a la segunda guerra mundial, y llevan su nombre por el inusual repunte en las tasas de natalidad. ("baby boom") no toleran la tecnología ni los cambios que pueden generar.

Posteriormente la generación (X) pertenecientes al periodo (1965-1981) sufrieron grandes cambios; en un inicio su vida era analógica en su infancia y digital en su madurez, vivieron la llegada de internet y su conectividad a través de la tecnología, comenzaron a recibir información a través de medios impresos, audiovisuales y digitales.

Más adelante la generación (Y) comprendida entre (1982-1994) son también llamados Millennials, quienes sufrieron un cambio en el que no conciben la realidad sin tecnología y es la generación que usó más tipos de tecnología para entretenimiento: Internet, SMS, Reproductor de CD, MP3, MP4, DVD entre otros.

En cambio, la Generación (Z) con natalidad desde el año 1995 hasta la actualidad, son considerados como "nativos digitales", tienen inmersa la tecnología en sus hogares y la aplican en el ámbito escolar, sin embargo, aún no ingresan al mundo laboral o están en proceso de terminar sus estudios universitarios; ven a la tecnología como elemento fundamental, así como también la conexión a internet.

Ahora bien, en estos días es normal escuchar a los padres decir: "mi hijo trae un chip digital integrado, pues manipula los aparatos tecnológicos bien" sin embargo, esto se debe a que los niños actúan bajo acierto y error, de tal manera que prueban y aciertan una infinidad de veces.

Una vez analizada esta información, comprendemos que los docentes en servicio pertenecientes a la generación X hacia atrás, son profesores comprometidos con su papel en el ámbito educativo, pero de una manera tradicional, sin embargo, al sufrir una transición entre la era analógica y la digital se vieron obligados a actualizarse o desertar.

Como se mencionó anteriormente, en los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos; las TIC se han incorporado como un estilo de vida que propicia el aprendizaje en los alumnos, potencia el trabajo y los negocios y rompen barreras de comunicación; sin embargo la tecnología está moldeando el pensamiento de los miembros de la sociedad del conocimiento, en donde ha creado dependencia en las relaciones de comunicación y aprendizaje, siendo esta una desventaja para los docentes que enseñan a través de comunidades virtuales.

Aunado a esto, el fácil acceso a la información, ha provocado una brecha entre lo verdadero y lo falso, entre lo que es útil y lo inútil, es decir, el fácil manejo de la tecnología para las generaciones recientes ha permitido, visualizar, descargar y modificar información proveniente de la red de redes; siendo esto una gran desventaja para las personas que desean obtener investigación, lo cual los ha obligado a aprender a distinguir entre lo fidedigno y lo aparente.

No obstante, la aparición del internet durante la década de 1990 dio paso a nuevas formas de comunicación y de aprendizaje, donde las exigencias hacia los profesores comenzaron a hacer efecto al demandar el uso de las nuevas tecnologías y uso de internet, por ejemplo, al “subir archivos a la plataforma” lo cual ocasionó estrés a maestros tradicionales pertenecientes a la generación X hacia atrás, pues muchos mostraron resistencia al cambio y miedo a las actualizaciones.

Mientras que pocos docentes pertenecientes a esta generación, optaron por realizar las actualizaciones correspondientes, innovar, crear y mejorar los métodos y técnicas de enseñanza, pero en realidad ¿todos los profesores de generaciones anteriores utilizan las nuevas tecnologías para volver sus clases más novedosas o solo son meras repeticiones de nuevos contenidos con métodos tradicionales y austeros?

Marquès lo ha mencionado bien claro “Antes el profesor daba sus clases magistrales con el apoyo de la pizarra y los alumnos presentaban sus trabajos y exámenes escritos a mano o a máquina; ahora el profesor da sus clases magistrales con Power Point, los estudiantes presentan sus trabajos en Word y a veces los exámenes son pruebas objetivas ante un ordenador” ¿Innovación o simple comodidad? (2001, p. 91)

Si bien es cierto lo novedoso no puede coexistir con lo tradicional, es decir, no pueden existir viejos profesores transmitiendo contenidos nuevos con los mismos métodos tradicionales de enseñanza que se utilizaban hace años, por ejemplo, en una clase de tecnología y computación el docente no puede proyectar simples diapositivas cargadas de texto y dedicarse a solo leer el contenido para que los alumnos lo aprendan y lo memoricen sin darle significado alguno.

Claro es, la mayoría de las universidades ofrecen un programa presencial, pero también existen modalidades en línea, a través de plataformas virtuales que ofrecen el servicio educativo a través de la conexión a internet.

Este modelo e-learning es denominado por Fernández como “una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial” (2009, p. 2) sin embargo esta modalidad se enfrenta a dificultades como la falta de ética y compromiso de los estudiantes, la mala comunicación, retroalimentación y nulo contacto personal, pues como Pascual (2003) menciona, “e-learning también comporta unas dificultades e inconvenientes (la ausencia de contacto humano dificulta sentirse parte de una comunidad educativa, el elevado grado de motivación necesaria para seguir un curso on-line, etc...) que deben superarse.”

Es importante considerar que, dada las consideraciones anteriores, no dio buenos resultados esta modalidad, por lo que se generó un modelo mixto denominado “blended learning” el cual articula la modalidad presencial y virtual, a través de la utilización de las TIC como herramienta de aprendizaje.

Aunado a esto, Alemany M. (2010) considera que “La falta de formación del profesorado a la hora de intervenir en la didáctica de un nuevo medio y herramientas que son impuestas independientemente del contenido del curso o de objetivos o competencias a desarrollar”.

Así mismo, Bartolomé (2004) señala que el fracaso de la modalidad e-learning se debe a que se ha producido una disminución de la calidad de la oferta educativa en el entorno del e-learning porque los desarrollos se han basado en las necesidades de las instituciones más que en las de los usuarios: profesores y alumnos.

Por tal fracaso, surge una nueva modalidad mixta, que articula lo presencial con lo virtual, nombrado como blended learning; en palabras de Pincas (2003) citado en Bartolomé (2004) lo define como “una opción “suave” para introducir las tecnologías de la información entre un cuerpo docente reacio: “Las Tecnologías, y especialmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ha sido a menudo aclamadas como un catalizador para el cambio, pero este cambio necesita no ser radical. Se pueden incorporar algunas útiles TIC mediante formas fáciles bien planeadas”.

Un claro ejemplo de este sistema de enseñanza blended learning, y que no requiere necesariamente la existencia de un campus virtual de apoyo, es la plataforma MOODLE (<https://moodle.org/>) a través de la asignatura “Diseño de estrategias instruccionales” de la Universidad Interamericana para el Desarrollo UNID.

<http://www.unid.edu.mx/>

<http://www.unid.edu.mx/unid-virtual.html>

<http://posgradoenlinea.unid.edu.mx/>

<http://posgradoenlinea.unid.edu.mx/course/view.php?id=7462>

Ciertamente, el acceso a alguna modalidad de aprendizaje, ya sea tanto el e-learning como el blended learning, fomentan el desarrollo de habilidades digitales que demanda la actual sociedad del conocimiento, en palabras de Bartolomé, (2004) permite buscar y encontrar información relevante en la red, reconocer y recuperar información de calidad, así como también aplicar y contrastar información.

Por esta razón, los docentes universitarios del siglo XXI, pertenecientes a la generación (Baby Boomers, Generación “X” y Generación “Y”) “son la principal materia prima disponible actualmente en el mercado laboral y donde se materializan los procesos de búsqueda de personal”. (Chirinos, 2009)

Se ven obligados a manipular de manera correcta plataformas incluidas en modalidades e-learning y blended learning, pues además de brindar los contenidos, y temas a desarrollar, establecen los recursos que se emplearán, las actividades, bibliografía básica y una evaluación final que determina la acreditación del curso o no. El alumno se comunica vía internet y se rompen las barreras de tiempo y espacio, es decir, cualquier persona puede acceder a ella siempre y cuando tenga un dispositivo y conexión a la red; por ello, la SEP (2011) menciona que “el ambiente de aprendizaje propicio para el desarrollo de las habilidades digitales requiere, simultáneamente, de equipamiento tecnológico, conectividad de alto desempeño, materiales educativos digitales, plataformas tecnológicas y de la incorporación de otros recursos habituales al espacio del aula, como los libros de texto, las bibliotecas escolares y los programas de video y de radio.

## Conclusión

La escuela es considerada una institución estratégica para la recepción de las TIC'S, ya que es allí donde se concentran los procesos de enseñanza- aprendizaje, sin embargo, no quedó estancada solo ahí, ahora la conectividad ha llegado a los hogares, los teléfonos móviles y estas nuevas tecnologías se desplazan a escala global.

Las exigencias que demandan las actuales generaciones de la sociedad del conocimiento hacia los nuevos profesores, ponen de manifiesto las habilidades y competencias que estos deben adquirir a fin de lograr un proceso educativo acorde a la realidad, innovando y creando nuevas clases virtuales y presenciales que, lejos de ser clases magistrales tradicionales, generen el interés por aprovechar los recursos tecnológicos y la accesibilidad a la red con una intención educativa.

Hoy en día, los estudiantes universitarios utilizan distintas herramientas tecnológicas con fines educativos para lograr su aprendizaje de una manera más eficiente y confortable, tienen acceso a internet independientemente del tiempo y del espacio. Sin embargo, en ocasiones falta interés por el aprendizaje y lo único que hacen es navegar en internet, bajar la información, copiar y pegar.

El modelo blended learning, se muestra eficaz en el aprendizaje y desarrollo de competencias digitales, al ser un modelo presencial y virtual, permite a los alumnos una retroalimentación presencial y no presencial a través de instrumentos digitales, sin embargo, los profesores actuales deben conocer herramientas que posibiliten dicho aprendizaje. Además, beneficia este proceso ya que motiva al alumno y se convierte en protagonista de su propio aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Pazos, M., Pérez, A. y Salinas, J. (2001): «COMUNIDADES VIRTUALES: De las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje». Grupo de Tecnología Educativa Departamento de Ciencias de la Educación Universidad de las Islas Baleares.  
<http://www.arschile.cl/moodldata.bkp/2/CVIRTUALES01.pdf>
- Marqués P. Algunas notas sobre el impacto de las TIC en la universidad. Educar [serie en Internet]. 2001 [citado 18 Nov 2007];28: [aprox. 16 p.]. Disponible en:  
<http://ddd.uab.es/pub/educar/0211819Xn28p83.pdf>
- Pascual, Mª PAU (2003). El Blended learning reduce el ahorro de la formación on-line pero gana en calidad. Educaweb, 69. 6 de octubre de 2003.  
<http://www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/formacionvirtual/1181108.asp>
- Bartolomé, Antonio (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, pp. 7-20.  
[http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04\\_blended\\_learning/documentacion/1\\_bartolome.pdf](http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf)

- Fernández-Pampillón. (2009) Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Cesteros Universidad Complutense de Madrid.  
[http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE\\_learning.pdf](http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf)
- Duarte, J. (2003). *Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual*. *Estudios Pedagógicos*, N° 29, 2003, pp. 97-113 recuperado de  
<file:///C:/Users/Administrador/Downloads/524Duarte.PDF>
- SEP (2011). *Plan de Estudios 2011. Educación Básica*, México.
- Aleman M. (2010) "Blended learning: modelo virtual- presencial de aprendizaje y su aplicación en entornos educativos". Departamento de comunicación y psicología social. Universidad de Alicante. [http://www.dgde.ua.es/congresotic/public\\_doc/pdf/31972.pdf](http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf)
- Bartolomé, A (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, pp. 7-20.  
[http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04\\_blended\\_learning/documentacion/1\\_bartolome.pdf](http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf)  
<http://socialydigital.net/lo-que-deberias-saber-sobre-los-baby-boomers-y-las-generaciones-x-y-z/>
- Peirano A. (2008) LA CONVIVENCIA DE DIFERENTES GENERACIONES, UNA ECUACIÓN DIFÍCIL DE RESOLVER. <https://www.ucema.edu.ar/rrhh2008/download/barbieri.pdf>
- Chirinos N. (2009) Características generacionales y los valores. Su impacto en lo laboral. Universidad de Carabobo. Observatorio Laboral Revista Venezolana Vol. 2, N° 4  
<http://www.redalyc.org/html/2190/219016846007/>