



COMUNIDADES VIRTUALES

Lic. en A. Rutilio Campuzano Salazar

Administrador en la gerencia regional
Tejupilco Valle de bravo.
Email: rutilio2011@hotmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Rutilio Campuzano Salazar (2017): "Comunidades Virtuales", Revista Caribeña de Ciencias Sociales (agosto 2017). En línea:
<http://www.eumed.net/rev/caribe/2017/08/comunidades-virtuales.html>

RESUMEN

La comunicación y la distribución de información a través de la red han dado como consecuencia el surgimiento de la comunidad virtual. El objetivo es que los usuarios discutan temas, se relacionen, intercambien información. En este trabajo pretendo centrar la atención en las comunidades virtuales, su funcionamiento y su aporte en espacios de formación y aprendizaje.

Palabras clave Comunidad virtual, lista de discusión, comunidad de aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Una comunidad se define en términos de comunicación, se llama comunidad si se comparte y se intercambia información. Comunidad y comunicación tiene un origen en común. No se debe de confundir uno puede comunicar con otro individuo sin considerar que la persona es miembro de la comunidad propia.

La interacción humana a través de ordenadores es muy importante en una comunidad virtual. Una comunidad virtual aparece cuando un grupo de personas reales usa la telemática para mantener y ampliar la comunicación. El hecho de que la interacción se pueda realizar entre personas físicas pero enlazadas mediante redes telemáticas es lo que lleva a hablar de comunidades virtuales.

DESARROLLO

Entre los aspectos claves a la hora de analizar las comunidades virtuales, el disponer de una red de intercambio de información (formal e informal) y el flujo de la información dentro de una comunidad virtual constituyen elementos fundamentales, y estos dependen de algunas de las siguientes características:

Accesibilidad define las posibilidades de intercomunicación.

Cultura de participación colaboración, diversidad y compartir condicionan la calidad de la vida de comunidad son elementos clave para el flujo de información.

Destrezas disponibles entre los miembros destrezas comunicativas, gestión de la información y destrezas de procesamiento.

Contenido relevante la relevancia del contenido, al depender fundamentalmente de las aportaciones de miembros de la comunidad.

Muchos de los elementos de análisis que se aplican a las comunidades virtuales de tipo profesional como las que nos hemos referido, pueden aplicarse a las comunidades virtuales de aprendizaje, ya que éstas pueden ser consideradas como un caso específico de comunidades virtuales: Así como en una clase donde profesor y alumno están físicamente presentes evoluciona en una comunidad, aunque temporal durante ese curso, las clases vía internet se convierten en comunidades virtuales de aprendizaje, comunidades no limitadas por el espacio físico. En este contexto, Schrage (1991) ofrece un modelo que subraya la importancia de la colaboración: el objetivo es crear una 'experiencia compartida' en lugar de 'una experiencia que es compartida'. Los entornos electrónicos y las actividades grupales ofrecen un inmenso potencial como contexto para la colaboración. La premisa para la comunidad virtual de aprendizaje es la colaboración (creación compartida). El tema no es la comunicación o el trabajo en equipo, sino la creación de valor. Se trata, en todo caso, de procesos de aprendizaje colaborativo (Salinas, 2000).

Las comunidades virtuales sirven para el intercambio de información entre colegas y profesionales con el objetivo de dar soluciones a diferentes problemáticas comunes, constituye un espacio privilegiado de aprendizaje de relaciones que suelen configurarse como exigencias más o menos habituales en las prácticas profesionales. **Lipman**, señala que las comunidades virtuales son más exitosas, en cuanto están más ligadas a tareas, a hacer cosas a perseguir intereses comunes juntos.

En los diferentes espacios de la Comunidad Virtual de Tecnología Educativa, aparecen recursos variados: Foros de discusión; páginas webs; revistas electrónicas; documentos; zona de trabajo común; chat; tablón de anuncios (Pérez Garcías y Salinas, 2000), que ofrecen servicios de apoyo a las necesidades de la comunidad profesional.

La comunidad virtual solo es factible en la medida en que sus miembros, independientemente de sus zonas geográficas de residencia, de su nacionalidad y su cultura o edad, comparten un espacio creado con recursos electrónicos que, si bien carece de un espacio físico, hace posible la experiencia (asincrónica o sincrónica) de comunicación entre ellos.

Como se señala en la bibliografía existente sobre el tema de la “sociedad de la información”, la “sociedad del conocimiento”, la “sociedad red”, etc., estas experiencias son cada vez más comunes e incluso encontramos concepciones que plantean al ciberespacio y la virtualidad como elementos constitutivos del mundo contemporáneo. Por otra parte, las comunidades virtuales se distinguen por contar con una organización “plana”, sin estructuras verticales y con menos jerarquías, más propias del trato entre iguales que se asemejan más a las comunidades de maestros y aprendices medievales. Esto se debe especialmente al lugar central que ocupa la información y el proceso de construcción social del conocimiento que requiere de la reflexión conjunta.

Como tercer atributo tenemos que una comunidad virtual requiere como condición indispensable de la aceptación de los miembros interesados en ella, es decir, no hay comunidad sin la adscripción libre y voluntaria de los participantes, en donde tolerancia y confianza son elementos constitutivos de la misma. Así mismo, son esos participantes, sus intereses compartidos, metas y tareas, los que les dan sentido de comunidad en permanente construcción. Ahora bien, nos interesa analizar la existencia de las comunidades virtuales en relación al ámbito educativo ya que, por definición, la escuela ha representado una comunidad para aprender. Baste aquí recordar algunas de sus características: la circunscripción a un espacio determinado, la delimitación del tiempo propio para el aprendizaje, la organización, jerarquización y preselección de los contenidos considerados válidos y necesarios, la preponderancia de la figura y el papel del maestro frente a las actividades del aprendiz, la estructuración de las relaciones en forma vertical (Trilla, 1985; Rockwell, 1995; Freire, 1969).

Así pues, ¿qué consecuencias tienen las comunidades virtuales para el ámbito educativo y para la escuela? A nuestro parecer se pueden identificar dos hasta el momento: una redefinición de la escuela respecto a dejar de ser el espacio único y privilegiado en la sociedad destinado a la formación, la cual es más contundente aún que la que tuvo frente a la popularización de la televisión y quizás también, un cuestionamiento más profundo que atañe a su estructura, sus recursos, sus metodologías y los procesos de aprendizaje que promueve.

CONCLUSIÓN

En definitiva, podemos decir que en todas estas comunidades los profesionales comparten e intercambian información a la vez que trabajan en proyectos comunes. Por tanto, sean cuales sean los servicios que ofrece una comunidad la clave para que esta funcione está en la participación, en la colaboración, en el intercambio... Sólo de esta manera se genera un sentido de pertenencia sin el cual sería imposible que la comunidad viva y evolucione. Dado que la interacción social es tan importante para el mantenimiento de la Comunidad Virtual, puede aventurarse que no son los aspectos menos interactivos (apoyo en Web) los que mantienen la comunidad, sino el uso de sistemas de intercomunicación como puede ser la lista de discusión.

BIBLIOGRAFIA

Aoki, K. (1994): Virtual Communities in Japan
[ftp://ftp.sunsite.udc.edu/academic/comms/papers]

Cherny, L. (1999): Conversation and Community. Chat in a Virtual World. CSLI Publications, Stanford California.

De Kerckhove, D. (1999): Inteligencias en conexión. Gedisa, Barcelona.

Feliu, V. (1999). Evolución y dinámica de las listas. [http://www.rediris.es/rediris/boletin/46-47/ponencia15.html] Feliu, V. (2000). Dinàmica i avaluació de les llistes de distribució de temàtica educativa. Universitat Rovira i Virgili. Tesis doctoral, inédita.

Foster, D. (1996): «Community and Identity in the Electronic Village». En Porter, D. (Ed.): Internet Culture. Routledge New York 23-38.