

Revista Calidad en la Educación Superior
Programa de Autoevaluación Académica
Universidad Estatal a Distancia
ISSN 1659-4703
Costa Rica
revistacalidad@uned.ac.cr

**COMUNIDADES VIRTUALES: NUEVAS FORMAS DE FORTALECIMIENTO DE LA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN LA UNED- COSTA RICA**

**VIRTUAL COMMUNITIES: BUILDING NEW FORMS OF EDUCATIONAL RESEARCH IN
THE UNED-COSTA RICA**

Jensy Campos Céspedes¹
ycampos@uned.ac.cr
Alejandro Sánchez Araya²
asancheza@uned.ac.cr

Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica

Volumen 3, Número 1
Mayo 2012
pp. 57 - 72

Recibido: enero, 2012
Aprobado: marzo, 2012

¹ M.Sc, Encargada de la cátedra de Investigación de la Escuela de Ciencias de la Educación de la UNED.

² Licenciado en Educación Cívica, Estudiante de la Maestría en Educación a Distancia, Universidad Estatal a Distancia.

Resumen

El presente documento muestra los resultados parciales de un proyecto de innovación educativa, desarrollado en una unidad formadora de docentes de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica. El proyecto consiste en la creación de una comunidad virtual como estrategia de trabajo de un grupo de académicos de la Escuela de Ciencias de la Educación. (ECE).

A continuación, se presentan los resultados de una de las experiencias desarrolladas en el marco de dicha iniciativa académica. La experiencia permite observar que las comunidades virtuales, creadas con *software* gratuitos, son una herramienta altamente útil para fortalecer el trabajo investigativo de forma colaborativa entre académicos de la ECE y que su utilización podría potenciar el desarrollo y la producción académica en esta institución formadora de docentes.

Palabras clave

Comunidad virtual, cultura de investigación, trabajo colaborativo en investigación.

Abstract

This document shows partial results of an innovative educational project, developed by one teacher educator from the Universidad Estatal a Distancia (UNED) of Costa Rica. The project involves the creation of a virtual community as a working strategy used by a group of academics from the School of Education. (ECE).

Here, we present the results of the experiences developed in the framework of the academic initiative. The experience allows us to observe that virtual communities developed with free software are a highly useful tool to strengthen the collaborative research work between the academics at ECE and that their use could enhance the academic development and production in this institution dedicated to prepare teachers.

Keywords

Virtual community, a culture of research, strengthening research.

Introducción

El desarrollo de la investigación en los contextos educativos es una necesidad y un reto. Desde la década de los 70, Stenhouse advertía de la necesidad –que el docente se constituyera como investigador de su quehacer para reforzar la profesionalización de la educación y promover la innovación educativa (Mcmillan, 2005). Tales planteamientos siguen vigentes y son claves en las instituciones formadoras de docentes. Sin embargo, es difícil, en algunas unidades académicas, el desarrollo de una cultura de investigación. Aunque son múltiples las explicaciones que pueden argumentarse para comprender la carencia de una tradición investigativa en los centros educativos, una de las razones, al menos en la ECE, es que los docentes, en su mayoría, trabajan en otras instituciones estatales y su jornada horaria para la UNED es parcial.

Por eso, se les dificulta coincidir en tiempo y espacio para desarrollar trabajos de forma colaborativo tanto para el diseño, y ejecución de proyectos de investigación, como para la elaboración de publicaciones.

De allí que una de las necesidades de la Comisión de Investigación (COMI) de la ECE sea la creación de estrategias que permitan a los docentes de la ECE constituirse en una comunidad de aprendizaje en la que se desarrollan y se publiquen investigaciones, pero a partir del trabajo de grupos de investigación.

Una de las estrategias que se están implementando corresponde a las comunidades virtuales. En este contexto, desde la COMI de la ECE se han explorado diversas herramientas tecnológicas con miras a potenciar el trabajo colaborativo entre los académicos. Algunos de estos esfuerzos se han hecho en la comunidad virtual de la comisión de investigación de la ECE, una experiencia

rescatable para animar trabajos ulteriores a fin de enriquecer el quehacer académico de los docentes de la ECE.

La evolución vertiginosa de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el surgimiento de la Web 2.0 en el 2001 (O'Reilly, 2005) implican nuevas formas de generar y difundir el conocimiento. Las herramientas como *wikis*, *blogs*, *mashups*, *folcsonomías*, redes sociales y espacios para editar y subir videos han permitido nuevas formas de socialización e interacción personales.

Quizás uno de los elementos claves de las TIC en el ámbito educativo sea el potencial que ofrecen para el desarrollo del aprendizaje colaborativo mediante los procesos de interacción y construcción conjunta. En este sentido, las comunidades virtuales o las redes sociales son de uso común por muchas de las personas que pertenecen a las nuevas generaciones, denominadas como nativos digitales. (Prensky, 2001); "las comunidades virtuales son conglomerados de personas que comparten valores e intereses y se comunican mediante herramientas de comunicación proporcionadas por redes telemáticas" (Cabero, 2006, p. 07).

Las comunidades virtuales se están popularizando entre los profesionales en Educación. Según Area (2010), las comunidades virtuales enfocadas hacia la formación profesional continua se basan en tres componentes claves; la colaboración, el intercambio de experiencias profesionales y la autoformación mediante redes sociales. Por eso, posibilitan una ruptura con el paradigma tradicional de formación y dan paso a una nueva forma de concebir y promover el desarrollo profesional docente.

Sin embargo, los docentes no siempre tienen suficiente claridad respecto de los diferentes tipos de redes o comunidades y las verdaderas posibilidades que ofrecen en función de los procesos de aprendizaje requeridos en el proceso

formativo. En el caso específico de las comunidades académicas virtuales, estas se entienden como colectivos organizados por medio de Internet, cuyos objetivos, mecanismos y normas de funcionamiento están orientados al aprendizaje colaborativo, la investigación, el intercambio de información, la docencia, la generación de conocimiento compartido y la educación permanente. Estas comunidades de naturaleza dinámica se originan, transforman y desaparecen en función de los intereses de sus miembros y su permanencia está determinada por su utilidad. (Hernández, 2008, p. 4)

El aprovechamiento de las comunidades virtuales para el fortalecimiento de las labores investigativas en el sector académico es una nueva tendencia de desarrollo de la educación superior. No obstante, el potencial de dicha estrategia está determinado por la pertinencia en cuanto al diseño, la moderación y, sobretodo, la participación de los integrantes de la comunidad.

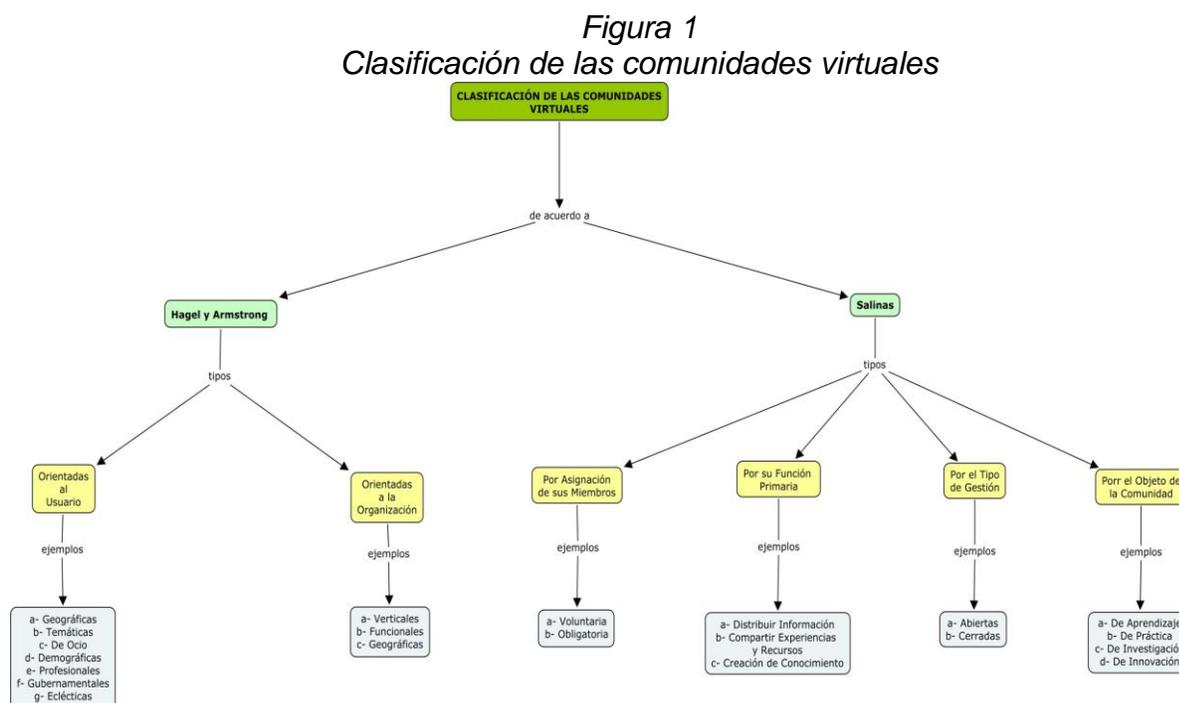
Si bien es cierto las comunidades virtuales y las redes sociales tienen como característica común la interacción, el intercambio de información (en diferentes formatos) y el trabajo colaborativo, no todas son iguales ni tienen los mismos propósitos. Por ende, han surgido multiplicidad de clasificaciones de tales organizaciones.

Area (2010), por ejemplo, hace una clasificación en la que considera como criterios clasificatorios la población meta a la que se dirigen, las aplicaciones de cada una de las herramientas y los objetivos propuestos. Con base en esos lineamientos, establece tres tipos de redes:

1. Red con propósito general de masas o megacomunidades como, por ejemplo, *Facebook*, *MySpace* o *Twitter*;

2. Redes abiertas para compartir archivos sean en formato videoclip, presentación, fotografías; en este tipo se encuentran los espacios como *YouTube*, *SlideShare*, *Snips*, *Flirck*, por ejemplo.
3. Redes temáticas o microcomunidades con un interés específico; entre estas se encuentran las comunidades hospedadas en Ning, *Elgg*, *GROU.PS*, *Google Groups*, por ejemplo.

Cabero (2006) también realiza una clasificación a partir de la utilidad que se le da a la red. En ese sentido, habría tres posibilidades: comunidades para el ocio; comunidades profesionales; y comunidades de aprendizaje (Cabero, 2006). Otras clasificaciones existentes son las de Hagel y Armstrong (1997) y la de Salinas (2003), que se pueden visualizar en la figura 1.



Fuente: elaboración propia a partir de Cabero (2006)

Si se habla de comunidades virtuales científicas y académicas, Wenger y Lave (1998) plantean que en todas las comunidades hay oportunidad para el desarrollo del aprendizaje ya que este se desarrolla sobre la base de las relaciones sociales. Asimismo, el aprendizaje colaborativo, según Quintina y Moreno (2004), presenta muchas ventajas con respecto al aprendizaje individual. Por una parte, incrementa la motivación de todos los integrantes del grupo hacia los objetivos y contenidos del aprendizaje; a la vez que cada individuo aporta al aumento del aprendizaje del grupo y de sus integrantes. Por otra parte, promueve el pensamiento crítico (análisis, síntesis y evaluación de los conceptos), al dar oportunidades a sus integrantes de debatir los contenidos objeto de su aprendizaje.

Pese a las clasificaciones que se realicen de las redes y comunidades virtuales, es fundamental recordar que los límites entre una función y otra no son siempre claros y que una comunidad puede cumplir más de un propósito a la vez.

En referencia al alcance en el tiempo de las comunidades virtuales, se puede decir que existen de corto, mediano y largo plazo. Sin embargo, esta característica es una de las más impredecibles, puesto que depende de la participación de los integrantes y la dinámica de interacción que se desarrolle en la misma.

O sea, el alcance de la comunidad en cuanto a duración e impacto está determinado directamente por la “calidad de la participación y comunicación entre sus miembros. Es decir, quienes integran una red pequeña deben estar aportando información, experiencias, comentarios, archivos, que sean percibidas como interesantes por el resto de la comunidad” (Area, 2010, 03).

La garantía de éxito de una comunidad virtual, es difícil de anticipar. A pesar de ello, las que tienen como objetivo principal promover el conocimiento, deben visualizarse como entes vivos y su evolución está íntimamente relacionada con el previo establecimiento de una visión clara y de metas concretas. Asimismo, deben basarse en principios de compromiso, respeto mutuo y sentimiento de pertenencia de los miembros (Cabero, 2003).

Adicionalmente, se debe recurrir al trabajo colaborativo y a la innovación como principales estrategias de desarrollo de la comunidad virtual. Según Cabero (2003), la presencia de todos estos elementos puede favorecerse a partir de un diseño estratégico que contemple tres componentes clave; el técnico, el de contenido, (calidad de la información y contenidos que se socialicen en la comunidad) y el humano.

En atención a los requerimientos de una comunidad de aprendizaje, se requieren ciertas precondiciones en torno a los componentes indicados, las cuales permitan que se constituya como una organización útil y con vida propia, capaz de aprender y generar nuevos conocimientos a partir de la interacción de los miembros.

Una comunidad de aprendizaje debe ser una organización que asimila “que cambia mediante el proceso de aprender y lo hace de forma colectiva mediante la interacción entre las personas que constituyen la organización; es decir, es una organización viva donde sus componentes humanos, no son simplemente sumatorios, y donde las reglas y estructuras son flexibles y están a disposición de sus miembros” (Cabero, 2006, p.18).

A continuación, se describen algunas recomendaciones que podrían extraerse de buenas prácticas en cuanto al uso de las comunidades virtuales de aprendizaje,

específicamente las científicas y académicas. En cuanto a los aspectos tecnológicos, Ontalba (2002), indica que las comunidades, si desean convertirse en plataformas óptimas para el trabajo cooperativo y la investigación colaborativa, deberán ofrecer como mínimos herramientas de información, de comunicación y ciertos servicios a sus miembros, tal como se visualiza en la siguiente tabla 1.

Tabla 1

Herramientas mínimas que deben poseer las comunidades científicas y académicas

Herramientas de información		Herramientas de comunicación	Servicios
Interna	Externa		
Información sobre la CV	Novedades externas	Lista de correos	Cursos virtuales
Directorio de miembros	Documentación a texto completo	Foros de debate	Alojamiento de página web
Estadísticas de acceso	Bases de datos	Eventos virtuales	Revista
Novedades	Bibliografía	<i>Chat</i>	Electrónica
Mapas de la sede	Recopilación de enlaces	Zona de trabajo	
Buscador interno			

Fuente: adaptado de Ontalba (2002)

Hay que destacar la necesidad de que la comunidad mantenga contacto con la red mundial pues otro de los principios base sobre los que se fundamentan es el concepto de inteligencia distribuida: “no existe un único centro generador de información, pues a través de Internet, se incrementan las posibilidades y se transforma la tradicional concepción de escuela o centro de formación, gestándose un nuevo y más potente concepto, el de *cibercentro* permitiendo del mismo modo el acceso a centros culturales, profesionales, de recursos educativos, congresos, bibliotecas” (Jurado, 2006, p. 2).

Atender las necesidades de la comunidad a partir del concepto de inteligencia distribuida (Jurado, 2006) significa que el tipo de mediación por parte de los gestores de la red debe orientarse hacia la potencialización de las diferentes herramientas y aplicaciones gratuitas ofrecidas por la Web y que permitan explorar y ubicar información necesaria para la gestión del conocimiento. Por otra parte, en lo referido a las condiciones relacionadas con el componente humano, Jurado (2006), establece indicadores imprescindibles para la evaluación crítica de las comunidades de aprendizaje virtual. De tal suerte que las comunidades de aprendizaje deben mostrar como mínimo: interacción activa, niveles de colaboración, significados socialmente construidos, recursos compartidos y relaciones de apoyo y motivación.

Definición de requerimientos. Para la creación de una comunidad de aprendizaje que fortalezca la investigación en la ECE, se necesita que el arquetipo, desde el punto de vista tecnológico, posea las siguientes aplicaciones o herramientas: foros, *blogs*, eventos, grupos, *wiki*, repositorios de foto y de video. Para la determinación de la mejor opción en cuanto a plataformas para localizar la comunidad, se evaluaron varias opciones: *Ning*, *Socialgo*, *Workout*, *Thats Today*, *Spruz*, *Group Site*, *Elgg*, *Mahara* *LinkedIn* y *Grou.ps*

La evaluación se realizó tomando como criterio discriminadores los siguientes:

- suficiencia en cuanto a los requerimientos de la comunidad
- gratuidad
- código abierto
- respaldo de una comunidad de trabajo que brinda apoyo y soporte

En atención al primer criterio, se encontró que en la web existe una gran variedad de *software* potentes en cuanto al conjunto de herramientas que la comunidad requiere; pero no todas las que las tienen requeridas son gratuitas y es más restringida la cantidad de *software* que, además de los criterios anteriores, son de código abierto. Aún menos son los que tienen a la base una comunidad de especialistas, que comparten los principios del movimiento de *software* libre, dando soporte y actualización continua.

Estos criterios resultan importantes para la toma de la decisión porque el cambio de la condición de gratuidad del *software* puede acarrear una crisis a la comunidad, derivada de un posible *impasse* en la migración de una plataforma a otra, lo que a la vez podría afectar negativamente la participación de los miembros.

Con base en los criterios anteriores, en la web se realizó una búsqueda de *software* para el diseño de comunidades virtuales. La sistematización se inició visitando una serie de ellas; luego se procedió a suscribirse a las que ofrecían más recursos.

Posteriormente, se ingresó a cada una de las comunidades seleccionadas, en las cuales se usaron las diferentes herramientas y aplicaciones disponibles para conocer las facilidades ofrecidas por cada *software*. Así, se elaboró una tabla comparativa (ver tabla 2).

De los *software* señalados, solamente *Elgg* y *Mahara* cuentan con licencia *Creative Commons*; mientras que las comunidades *Group Site* y *LinkedIn* establecen tarifas de acuerdo a las herramientas solicitadas por el usuario.

Dado que el proyecto se engrana dentro de un plan de fortalecimiento de la investigación en la ECE, se aprovecharon los talleres realizados con graduados de la ECE para obtener información clave que permitiera la construcción de un diseño pertinente para el espacio de la comunidad.

Tabla 2

Herramientas disponibles para el diseño y desarrollo de comunidades virtuales

Comunidades	Comunidades virtuales y herramientas disponibles								
	Foro	Grupos	chat	Compartir video	Compartir foto	Eventos	blog	wiki	calendario
<i>Grou.ps</i>	x	x	x	x	x	x	x	x	x
<i>Thats Today</i>		x			x		x		
<i>Spruz Groups</i>	x	x	x	x	x	x	x		x
<i>Group Site</i>		x		x	x		x		
<i>Elgg</i>		x		x	x	x	x	x	
<i>Mahara</i>	x	x		x	x	x	x		
<i>LinkedIn</i>		x			x				
<i>NING</i>	x	x	x	x	x	x	x		x

Fuente: elaboración propia (2010)

Resultados

La comunidad se diseñó utilizando la plataforma *Mahara* y fue denominada COMIECE, que significa Comisión de Investigación de la Escuela de Educación de la UNED.

Los criterios que primaron para la selección del *software Mahara* son los siguientes:

- Posee herramientas que facilitan la construcción colaborativa del conocimiento.

- Posibilita la creación de tantos grupos como sean necesarios, con dinámicas y objetivos propios.
 - Está registrada con licencia en la modalidad de FOSS o “Software libre y de código abierto” (*Free and Open Source Software*, en inglés)
 - Se caracteriza por la amigabilidad y usabilidad del software.
- El diseño de la comunidad incluyó los siguientes elementos:

1. Hay un recuadro con la presentación del propósito general de la comunidad.
2. Se ofrecen enlaces a sitios de revistas y bases de datos de revistas científicas en el campo de la Educación.
3. Se utilizó el muro de la página para divulgar los eventos académicos de la ECE.
4. Existe un espacio de actualizaciones automáticas de *blogs (Feeds)* con el propósito de mantener a los integrantes de la comunidad actualizados con respecto a la dinámica de trabajo y creación de *blogs* dentro de la comunidad.
5. Se utilizó la herramienta de vistas del *software Mahara* para crear un espacio denominado “Recursos”, en el que se incluyeron documentos como guías de autores, información de revistas en la que los académicos podrían publicar sus producciones, al igual que otros materiales de apoyo para la elaboración de artículos.
6. Mediante la herramienta de “Mis Grupos” se crearon varios espacios grupales con diferentes objetivos. Específicamente, para capacitación y para la elaboración de documentos de forma colaborativa.
7. Se implementó la herramienta “Compartir videos” para enlazar videos de *Youtube* relacionados con la investigación educativa.
8. Se realizó un enlace a *Wikispaces* como herramienta de apoyo para el trabajo colaborativo de los participantes.

9. Dentro de esta comunidad se creó un subespacio o una microcomunidad (grupo) con el nombre de “I y II Ciclos”, integrada por cuatro docentes y un moderador que utilizaba la herramienta “Mis Grupos”. El objetivo fue favorecer las competencias investigativas, específicamente la competencia para producir y publicar un artículo.
10. En el espacio de descripción de esta microcomunidad se realizó una presentación de los propósitos del grupo.
11. La herramienta de foros se utilizó para dialogar respecto de las actividades a realizar, asignar responsabilidades individuales y grupales, de acuerdo a las disposiciones establecidas por el moderador, quien a su vez brindó realimentación de manera constante a los participantes.
12. El moderador se encargó de promover una actitud dinámica y proactiva para que los integrantes de la microcomunidad “I y II Ciclo” discutieran con respecto a los aspectos de tiempo, forma, objetivos y contenido del trabajo que se proponían desarrollar, lo que permitió cumplir con la meta que el grupo de académicos tenía previsto y que se concretaba en la producción de un artículo publicable.

Conclusiones

Las comunidades virtuales son una excelente opción para la promoción de los objetivos sustantivos de una institución de educación superior pública, que son docencia, investigación y extensión. Lo anterior gracias a la creación de enlaces, asociaciones y alianzas entre académicos, quienes de forma interdisciplinaria pueden proyectar sus intereses mediante el diseño y gestión de proyectos.

Por lo anterior, la utilización de las comunidades virtuales se constituyen en una estrategia útil, que como parte de una táctica más amplia de trabajo, contribuiría a

la construcción de una cultura de investigación en la ECE, que impacte directamente en el mejoramiento de la calidad de los programas académicos, por medio de la gestión de conocimiento y el fortalecimiento de las competencias para la investigación y su uso por parte del personal académico de la ECE.

Además, con la experiencia piloto implementada en la ECE con *Mahara*, se pudo observar que las comunidades virtuales tienen la capacidad de modificar sustancialmente la visión y perspectiva tradicional del quehacer profesional de los docentes. Queda claro que pueden potencializar procesos de capacitación y formación académica, al tiempo que dejan de lado el aislamiento y promueven alianzas de intereses comunes. De este modo, los académicos organizados en microcomunidades pueden contribuir al crecimiento integral tanto de la escuela a la cual se pertenecen, como a la misión y visión de la institución donde laboran.

La experiencia desarrollada con *Mahara* favoreció un modelo de desempeño y gestión académica basada en la construcción colaborativa y democrática del conocimiento por intereses comunes pues su flexibilidad e integración de herramientas Web 2.0 en un mismo sitio así como su amigabilidad, les permiten a los participantes un desempeño ágil.

En el caso de la microcomunidad de “I y II Ciclo”, pese a las dificultades de horario y a las cargas académicas de sus integrantes, la experiencia demostró que es posible producir de forma colaborativa y vencer barreras de tiempo y espacio para fortalecer una de las áreas clave en la ECE, cual es la labor investigativa por parte del cuerpo académico de la ECE.

Bibliografía

- Area, M. (2010). Las redes sociales en internet como espacios para la formación del profesorado. *Revista Razón y Palabra*, 63, 1-05. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/marea.html>
- Cabero, J. (2005). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 20, 1-34. Recuperado de <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/cabero20.htm>
- Díaz, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5 (2), 01-13. Recuperado de <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>
- Gairin, J. (2006). *Las comunidades virtuales de aprendizaje*. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/58020/68088>
- Hernández, N. (2008). Las comunidades académicas virtuales en Iberoamérica. *Revista Cognición*, 13, 1-08. Recuperado de http://www.cognicion.net/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=103
- Jurado, P. (2006). *Las comunidades de aprendizaje. Nuevas fórmulas, viejos retos en los procesos educativos*. Universidad Autónoma de Barcelona: Departamento de Pedagogía Aplicada. Recuperado de <http://www.formatex.org/micte2006/pdf/1462-1466.pdf>
- Ontalba, A. (2002). Las comunidades virtuales académicas y científicas españolas: el caso de RedIris. *Revista Profesional de Información*, 11(5), 1-11. Recuperado de <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2002/septiembre/1.pdf>
- O' Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Recuperado de <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On Horizon*, 9(5). Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp>