

INTERNET Y EL CARÁCTER SOCIAL DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

SERGIO TEIJERO

Profesor Agregado de la Escuela de Bibliotecología y Archivología
Candidato a Doctor en Educación
Facultad de Humanidades y Educación
Universidad Central de Venezuela

RESUMEN

En el presente artículo se exponen las características de las comunidades virtuales en la sociedad del conocimiento y el aprendizaje dentro de un proceso histórico, que ha permitido pasar de la transferencia de la información de manera unilineal a un diálogo multilateral, transversal e interactivo, alcanzando la unidad básica de producción de información y conocimiento socialmente útil conocida como comunidad virtual. Se presentan algunas características de las comunidades virtuales entre las que se encuentran: la información pertenece a los usuarios, el acceso a la Red es universal, simultáneo e independiente y la Red crece de manera descentralizada. Se examina como los usuarios al ingresar a la Red se están conectando con un entorno eminentemente participativo que conduce a una continua interacción, lo que provoca el crecimiento constante de la información y el conocimiento. Se analizan como las iniciativas de las TIC aplicadas a la educación se centran en buscar herramientas Web 2.0, que sean útiles desde el punto de vista didáctico, pero que a la vez tengan un carácter eminentemente social. Esta interacción entre las herramientas Web 2.0 y las comunidades virtuales de aprendizaje potencian una auténtica revolución hacia la Educación 2.0. Finalmente se estudian las principales características del método etnográfico y su vinculación con las redes sociales.

Palabras claves: INTERNET, COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE, REDES SOCIALES, ETNOGRAFÍA VIRTUAL

SUMMARY

In the present article the characteristics of the virtual communities in the society of the knowledge and the learning within an historical process are exposed, that has allowed to happen of the transference of the information of unilineal way to a multilateral, cross-sectional and interactive dialogue, reaching the basic unit of production of information and knowledge socially well known which virtual community. Some characteristics of the virtual communities appear between which they are: to information belongs to the users, Network access is universal, simultaneous and independent and the Network grows of decentralized way. It is examined like the users when entering to the Network are connecting with eminently participative surroundings that lead to a continuous interaction, which causes the constant growth of the information and the knowledge. They are analyzed as the initiatives of the TIC applied to the education are centered in looking for tools Web 2,0, that they are useful DES of the didactic point of view, but that simultaneously have a social character eminently. Interaction between the tools is ta Web 2,0 and the virtual communities of learning harness an authentic revolution towards Education 2.0. Finally the main characteristics of the ethnographic method and their entailment with the social networks study.

Key words s: INTERNET, VIRTUAL COMMUNITIES OF LEARNING, SOCIAL NETWORKS, VIRTUAL ETHNOGRAPHY

CARACTERÍSTICAS DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Y EL APRENDIZAJE

Tal y como expresa Rheingold (1993 y 1996) en sus clásicos “*The Virtual Community: Homesteading in the Electronic Frontier*” y *La Comunidad Virtual*, los años 80 registraron un discreto auge de las comunidades virtuales con la difusión de Internet en centros académicos y de investigación de los Estados Unidos. Por primera vez se experimentaba la bidireccionalidad en espacios virtuales lo que conllevó a desarrollar una nueva forma de organización, producción, gestión y utilización de la información y el conocimiento. Esta nueva forma de organización conducía a una relación asíncrona que permitía a las personas pasar de ser protagonista pasivo a activo y a la vez comenzar a ver la realidad de otra manera. Esto permitió, a su vez, que se produjera una evolución global en relación a la tenencia y uso de la información como medio de poder. El concepto de la “Información es Poder” se convirtió en el pilar del modelo político de los países más poderosos de aquella época.

Aunado a lo anterior las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) e Internet interaccionando con las nuevas situaciones presentadas en el sistema educativo, la flexibilidad organizativa de las empresas en el uso cada vez más frecuente de nuevos sistemas de conocimiento, así como el manejo de la información por parte de un mayor número de personas y colectivos, comenzaron a conformar lo que se denominó la aparición de un nuevo poder. La información cambió de naturaleza, ahora no dependía tanto de la capacidad de las personas o de grupos especializados de recolectarla para utilizarla de manera estratégica y jerarquizada. Ya no se trataba de establecer una relación entre el poseedor de la información y el resto de la sociedad, sino de utilizar los nuevos rasgos de las TIC para permitir a cualquiera persona publicar

en la Red, haciéndolo accesible a personas y grupos convirtiéndolo en un proceso interactivo de intercambio de información para producir nuevos conocimientos (Rheingold, 1993 y 1996).

Se produjo la resocialización de la “World Wide Web” que permitió que una parte del conocimiento producido por individuos, colectivos, empresas, instituciones, organizaciones y universidades, entre otras, se expresara en redes sociales abiertas y se expandiera cada vez más a lugares remotos donde anteriormente no era posible llegar. A partir de este momento se comenzó a recibir nuevos usuarios con una Red abierta donde no hay vigilante que controle lo que entra ni lo que sale y donde no existen personas que se encarguen de aplicar criterios selectivos de acceso. Una Red expansiva donde nadie controla la actividad de los demás y donde su contenido crece constantemente de manera caótica, redundante y exponencial.

Adicionalmente, el poder de la información que estaba basado anteriormente en el criterio de exclusión, pasa a un mundo donde predominan las comunidades virtuales apoyadas en las TIC, donde el valor se desplaza hacia la capacidad cooperativa y social de los miembros de las comunidades virtuales y donde el exclusivismo desaparecía cada vez con mayor rapidez. De esta manera se pasa de la transferencia de la información de manera unilineal entre un procesador y un receptor activo de información a un diálogo multilateral, transversal e interactivo, hasta alcanzar la unidad básica de producción de información y conocimiento socialmente útil conocida como comunidad virtual. En otras palabras, se estaba empezando a construir un mundo mucho más complejo, más ambiguo y menos esquemático donde interactuar es poder. Un mundo constituido por una multitud de comunidades virtuales caracterizadas por el intercambio de información y conocimiento, por similitudes en ideas, pensamientos y formas de interactuar, así

como interesadas en producir conocimiento para el desarrollo social (Rheingold, 1993 y 1996).

Rheingold (1993 y 1996), presenta algunas características de las comunidades virtuales entre las que se encuentran: **La información pertenece a los usuarios**, son ellos quienes deciden qué información van a almacenar, mostrar e intercambiar. **El acceso a la red es universal, simultáneo e independiente**, siendo posible observar toda la parte visible de la Red que se encuentre autorizada. **Todos los usuarios pueden acceder al mismo tiempo a la Red** e interrelacionarse de manera simultánea, siendo el acceso independiente del tiempo y la distancia. **La Red crece de manera descentralizada y desjerarquizada**, con sólo añadir ordenadores la Red crece física y virtualmente.

Todo lo anterior permite concluir que los usuarios al ingresar a la Red se están conectando con un entorno eminentemente participativo que conduce a una continua interacción, lo que provoca el crecimiento constante de la información y el conocimiento. Crecimiento que no sólo se traduce en incorporar más información sino incluye además, sistemas de búsquedas cada vez más avanzadas, de clasificación, de síntesis, de participación e interacción y de organización de la información, entre otros, lo que conlleva al continuo incremento del carácter social de la misma (Rheingold, 1993 y 1996).

REDES SOCIALES Y EDUCACIÓN 2.0

Desde hace algún tiempo la mayoría de las personas implicadas en la educación universitaria vienen prestando gran atención al conjunto de herramientas y servicios basados en la Web que sitúan al usuario en el centro de la creación de contenidos y

brindan la posibilidad de interactuar con los contenidos creados por los demás, emitir comentarios, clasificar contenidos y participar en foros, todo ello enlazado con un fuerte componente social. La mayor parte de las iniciativas de aplicación de las TIC a la educación están siendo centradas en buscar herramientas Web 2.0 útiles desde el punto de vista didáctico, pero a su vez con un carácter eminentemente social. Esta interacción entre las herramientas Web 2.0 y las comunidades virtuales de aprendizaje potencian una auténtica revolución hacia la Educación 2.0.

Según Marqués (2009), con el término Web 2.0 se produce un cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funciones, que no están enmarcadas en su inidireccionalidad sino que se orientan más “(...) a facilitar la máxima interacción entre los usuarios y el desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde pueden expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento (conocimiento social) y compartir contenidos“(p.1).

Cabero (2009), al definir la Web 2.0 lo hace desde tres grandes perspectivas que son la visión tecnológica-instrumental, la filosófica y la social. La primera implica pasar de “(...) una web estática a una dinámica, la transformación de la web como lectura a la web como escritura, el cambio de una web textual a una audiovisual, y la utilización de nuevas herramientas de comunicación más participativas y colaborativas“ (p.16).

La visión filosófica descansa en una comunicación que evita “(...) contemplar la digitalización como una mera herramienta que lleva a la tecnificación de la escuela, que pueda propiciar una pérdida de la reflexión y la crítica del sistema” (Cabero, 2009, p.17). Desde esta misma perspectiva se presentan dos ideas básicas de la visión filosófica primero, como una “(...) filosofía del ciberespacio que devuelve el protagonismo a los internautas y la hegemonía de los contenidos sobre el diseño (p.17) y segundo que “(...) lo importante son las personas y no las herramientas con las cuales

trabajan” (p.17). La última visión, referida a lo social, “(...) pretende romper con la idea del usuario como mero receptor de información y se asume en contrapartida la necesidad de la realización de los contenidos de forma colectiva (p.17).

Santamaría (2006), considera que “La nueva web propicia el desarrollo de capacidades y competencias hasta ahora poco frecuentes como colaboración, equipos de trabajo, conocimiento abierto, trabajos no conclusivos, etc.” (p.7). La información y el conocimiento no son de nadie sino colectivos. En la Web 2.0 todos los navegantes pueden elaborar contenidos y compartirlos, opinar, etiquetar, clasificar, entre otros, lo que supone una democratización de las herramientas de acceso a la información y de elaboración de contenidos.

Para Marqués (2009), las implicaciones educativas de la Web 2.0 se centran en su carácter de red social donde el conocimiento no está cerrado sino que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccionalidad de los entornos formativos. Esto supone nuevos roles para los profesores y estudiantes orientados al trabajo individual y colaborativo, crítico y creativo, a la expresión personal, a investigar y compartir recursos, así como crear nuevos conocimientos y aprender. Las fuentes de información y los canales de comunicación de la Web 2.0 facilitan un aprendizaje más autónomo y permiten una mayor participación en las actividades grupales que aumentan el interés y la participación de los estudiantes.

Utilizando las aplicaciones de edición que brinda la Web 2.0 los profesores y estudiantes pueden elaborar materiales y compartirlos. Igualmente proporciona espacios en línea para el almacenamiento, clasificación y publicación de contenidos en forma de texto, audio y video, se facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje y evaluación permitiendo la creación de redes de aprendizaje. Se desarrollan y mejoran

las competencias digitales, desde la búsqueda y selección de información hasta su publicación y transmisión por diversos medios y soportes (Marques, 2009).

Las aplicaciones tipo **blogs** son herramientas que permiten la comunicación auditiva, visual y escrita, hacen posible que el usuario realice su propio diseño, convirtiéndolo en un actor activo, y pueden ser descritos como páginas web donde un weblogger registra todas las páginas web que le resultan interesantes (Fonseca, 2009).

Según Fonseca (2009), los **edublog** son “(...) aquellos weblogs cuyo principal objetivo es apoyar un proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo” (p.82). Su objetivo principal consiste en asistir los procesos de enseñanza y aprendizaje en un contexto educativo determinado. Son flexibles y posibilitan la interacción entre profesores y estudiantes, facilitando además otras formas de producir y publicar contenidos.

Otra de las aplicaciones señalada por Rodríguez (2009), citando a Leuf y Cunningham (2001), son las **wiki** que es “(...) la base de datos en línea más simple que pueda funcionar” (p.131). Es un sistema de hipertexto utilizado para guardar y modificar información, es una base de datos donde cada página es fácilmente modificada por cualquier usuario, “(...) es una forma de sitio web donde se acepta que usuarios, creen, editen, borren o modifiquen el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida” (p.131). Es un espacio colaborativo que permite desarrollar reposorios de conocimientos basados en la web.

Por su parte Marqués (2009), expresa que una wiki es un espacio web corporativo “(...) organizado mediante una estructura hipertextual de páginas (referenciadas en un menú lateral), donde varias personas autorizadas elaboran contenido de manera asíncrona” (p.6).

Según expresa Marqués (2009), existen aplicaciones y modelos didácticos de uso de los blogs y las wiki, que proporcionan fuentes de información y canales de comunicación multidireccional asíncrona entre los integrantes de la comunidad educativa. El blog y la wiki del docente permite que el profesor pueda almacenar y ordenar los materiales que va a utilizar, puede incluir enlaces a los blogs de los estudiantes, al blog utilizado como tablón de anuncios así como, al blog personal del profesor. El blog y la wiki del estudiante permiten tomar apuntes, llevar agenda, escribir comentarios personales, experiencias, entre otras. En el blog diario de clases los alumnos escriben un resumen de lo que han hecho en la clase. En los trabajos colaborativos con wiki se colocan las actividades realizadas en grupo por un período de tiempo. En los blog del centro docente se realiza la presentación de la institución educativa. La wiki puede ser utilizada además como portafolio digital y como espacio compartido en las investigaciones.

Según Marqués (2009) los **entornos para compartir recursos en Internet** “(...) nos permiten almacenar recursos, compartirlos y visualizarlos cuando sea necesario. Constituyen una inmensa fuente de recursos y lugares donde publicar materiales para su difusión mundial” (p.11).

Picaza (Google) en <http://www.flickr.com/> permite retocar, clasificar y publicar imágenes en Internet hasta 1 Gigabyte (Gbyte) y compartirlas, de modo público, restringido o privado, permitiendo además realizar búsquedas de fotos y dejar comentarios a las mismas. **Flickr** (Yahoo) en <http://www.flickr.com/> permite publicar en Internet fotografías hasta de 100 Megabyte (Mbyte), clasificarlas, etiquetarlas y compartirlas de modo público, restringido o privado. **Flickrvision** en <http://www.flickrvision.com/> muestra el mapa más reciente de las fotos enviadas a

Flickr y Bookr en <http://www.Bookr.com> permite crear libros con imágenes de Flickr (Marqués, 2009).

Mediante **Podcasting**, señala Marqués (2009), es posible crear archivos de sonido, generalmente en MP3, y difundirlos en Internet. Una variante de Podcast es videocasting para la creación y distribución de archivos de video en MP4. El editor de sonido **Audacity** en <http://audacity.sourceforge.net/> permite grabar audio. Estas herramientas sobre podcasting se pueden ver en <http://mashable.com/2007/07/04/podcasting-toolbox/>.

Las presentaciones multimedia pueden ser almacenadas utilizando **Slideshare** en <http://www.slideshare.net/>, la cual permite almacenar archivos de hasta 10 Mbyte, siendo posible agregar nombre, descripción y etiquetas. **Slidestory** en <http://www.slidestory.com/> es utilizado para crear y compartir historias sincronizando imágenes y sonido así como, **Animoto** en <http://animoto.com/> es utilizado para crear videos con fotos y sonido y compartirlo a través de Internet. **You Tube** en <http://www.youtube.com/> constituye un enorme directorio de videos gratuitos. Permite abrir una cuenta personal para publicar, clasificar y comentar los propios videos. **Slip TV** en <http://slip.tv> es un espacio para buscar videos y publicar aquellos creados por las personas. **Eduvlogs** en <http://www.eduvlog.org> contiene un directorio con videos educativos al igual que **Teacher Tube** en <http://www.teachertube.com/> y Edu3 en <http://www.edu3.cat/> (Marqués, 2009).

Los **marcadores sociales** permiten almacenar y compartir enlaces favoritos en línea. Mediante **del.icio.us** en <http://del.icio.us/> es posible registrar e insertar iconos y etiquetas (tag) en el navegador. Permite además mostrar en una web o blog personal los últimos enlaces añadidos al del.icio.us, siendo posible mostrar las etiquetas de dichos enlaces y realizar copias de seguridad. Con **Mr. Wong** en <http://www.mister-wong.es> se

pueden almacenar los enlaces favoritos y consultarlos en el momento que sea necesario (Marqués, 2009).

Existen aplicaciones y modelos didácticos de uso en los entornos para compartir recursos en Internet, para realizar búsquedas de información y documentarse sobre temas de interés o encontrar elementos multimedia para realizar presentaciones. También existen entornos para elaborar materiales audiovisuales o multimedia y compartirlos en Internet (Marqués, 2009).

Para Castaño (2010) existen siete ideas poderosas relacionadas con la Web 2.0 para la educación. Estas ideas son:

1. **Producción individual de contenidos.** Auge de contenidos generados por el usuario individual. Promover el rol de profesores y alumnos como creadores activos del conocimiento.

2. **Aprovechamiento del poder de la comunidad.** Aprender con y de otros usuarios compartiendo conocimiento. Auge del software social.

3. **Participación en los servicios Web 2.0.** Aprovechar la arquitectura de la participación de los servicios Web 2.0.

4. **Herramientas sencillas e intuitivas.** Utilización de herramientas sencillas e intuitivas sin necesidad de conocimientos técnicos

5. **Programa de apertura.** Trabajar con estándares abiertos, uso de software libre, utilización de contenido abierto, mezcla de datos y espíritu de innovación.

6. **Creación de comunidades de aprendizaje.** Comunidades caracterizadas por un tema o dominio compartido por los usuarios.

7. **Efecto Red.** Pasar del trabajo individual a la cooperación entre iguales.

Estas poderosas siete ideas se organizan en tres pilares fundamentales que son: tecnología abierta, contenidos abiertos y conocimiento abierto. Además se materializan

en tres tendencias que son: dominio de herramientas y aplicaciones libres, software entendido como servicio y auge de aplicaciones con un componente más claramente social como son los casos de Twitter, Slideshare y You Tube (Castaño, 2010).

Afirma castaño (2010), que sobre estas siete ideas y tendencias interactúan dos poderosas fuerzas que son: la tecnología y el componente social. Dentro de las nuevas aplicaciones sociales se destaca la unión del correo electrónico con la mensajería instantánea, añadiéndole un poco de Twitter, de Friendfeed, de Google Docs y de Facebook. El resultado es algo similar a **Google Wave**, el último proyecto presentado por el gigante de las búsquedas y que está llamado a revolucionar las comunicaciones en Internet.

MÉTODO ETNOGRÁFICO Y LAS REDES SOCIALES

Mediante la **etnografía** es posible describir el estilo de vida de un grupo de personas habituadas a vivir juntas. En tal sentido, la unidad de análisis para el investigador podría ser una nación, un grupo lingüístico, una región o una comunidad, entre otras (Martínez Miguélez, 2008).

El objeto de estudio de la **investigación etnográfica**, no está en analizar las variables que caracterizan a los diferentes integrantes del grupo estudiado de manera aislada, sino en las relaciones que se dan entre dichos integrantes como parte de un todo. De esta manera su estructura puede crecer, diferenciarse, autorregularse y reproducirse conservando la red de relaciones creadas entre dichos integrantes. (Martínez Miguélez, 2008).

Para Yuni (2005), citando a Díaz de Rada y Velasco (1998), la **etnografía educativa** no constituye una disciplina independiente ni un área de investigación bien definida, sino un enfoque de los problemas y los procesos que ocurren en la educación, representando esencialmente “(...) una síntesis interdisciplinar emergente, al practicarla

investigadores de distintas tradiciones” (p.112). De esta manera su objeto de estudio es, “(...) aportar datos descriptivos valiosos de los contextos, actividades y creencias de los participantes en los escenarios educativos (p.112). La etnografía posee tres vertientes: la antropológica, la sociológica y la psicológica. La vertiente **antropológica** de la etnografía se orientó a los procesos de enculturación y aculturación que ocurren en educación. La **sociológica** se utilizó para estudiar los procesos de socialización y sus características en educación y la **psicológica** para estudiar las relaciones entre cognición y aprendizaje sociocultural y la incidencia que estos tienen en los procesos de desarrollo humano.

Yuni (2005), citando a Wilcox, identifica dos categorías de estudios etnográficos a nivel de instituciones educativas: los que la consideran como un instrumento de transmisión cultural y los que investigan el problema cultural que ocurre en las aulas. Cuando la institución educativa es vista como un instrumento para el mantenimiento o la reproducción de la cultura, actúa “(...) como un agente de la cultura dominante, transmitiendo un conjunto complejo de actitudes, valores, comportamientos y expectativas que permitirán a una nueva generación mantener la cultura como un fenómeno en continuidad” (p.113).

Mediante la etnografía aplicada a los procesos educativos se puede descubrir y determinar el contenido de lo que se enseña de modo implícito, viendo al docente como un sujeto activo inspirado en las orientaciones de la cultura dominante y no como un sujeto neutral. “La etnografía permite describir las estrategias que despliegan docentes, alumnos y padres en la vida cotidiana y explorar cuáles son sus intenciones explícitas e implícitas y cómo se vinculan a un sistema de valores o creencias más amplio” (Yuni, 2005, p.115).

Yuni (2005), citando a Woods (1998), señala algunos usos de la etnografía educativa como son: lograr una mejor comprensión de los acontecimientos que ocurren en la institución educativa, analizar los efectos de la propia enseñanza, mayor eficacia en el uso del lenguaje y la comprensión de los alcances de la comunicación pedagógica así como, la realización de estudios organizacionales que permitan analizar los estilos de las decisiones, la racionalidad en los estilos de gestión y las representaciones acerca de la autoridad, entre otros.

Para Yuni (2005), citando a Malinowski, en el diseño metodológico de las investigaciones etnográficas el investigador debe pasar largo tiempo con la comunidad que desea estudiar, integrándose a ella para de esta forma obtener de primera mano la información que necesita. El objetivo del investigador etnógrafo, en su interrelación con la comunidad es, “(...) describir las creencias, valores, perspectivas, motivaciones de un grupo o comunidad, y el modo en que se desarrollan o cambian con el tiempo de una cultura a otra” (p.118).

La **etnografía virtual** es un enfoque de investigación utilizado para explorar las interacciones sociales que tienen lugar en entornos virtuales. Estas interacciones se realizan con frecuencia en Internet, en sitios tales como grupos de noticias, chats y foros de discusión, entre otros. La noción de virtualidad en la etnografía se basa en los principios existentes para la investigación etnográfica, sobre el estrés que resulta de la inmersión del investigador en el escenario por largos períodos de tiempo y la aspiración de ese investigador en comprender a profundidad el carácter integral de una cultura. El investigador etnógrafo observa la existencia social en curso dentro de un sitio en el campo, interactúa con sus habitantes y aprende acerca de su modo de vida. Se sumerge en la realidad, observa e interactúa cara a cara con los integrantes del sitio, utiliza correo electrónico o mensajería instantánea para las entrevistas y analiza

mediante las respuestas el comportamiento de la red social y la conducta de sus miembros (Hine, 2004).

CONCLUSIONES

Con el surgimiento y desarrollo de Internet comienza un proceso donde la información ya no depende de la capacidad de las personas o grupos especializados encargados de recolectarla para utilizarla de manera estratégica y jerarquizada. La relación entre el poseedor de la información y el resto de la sociedad cambió ya que al utilizar las TIC se hace posible que cualquier persona pueda publicar en la Red y a la vez hacerlo accesible a otras personas y grupos, produciéndose un proceso interactivo de intercambio de información para producir nuevos conocimientos. La resocialización de la World Wide Web ha permitido que una gran parte del conocimiento producido se exprese en redes sociales abiertas y se expanda cada vez más a lugares remotos donde anteriormente no era posible llegar.

Los nuevos usuarios al ingresar a la Red encuentran un espacio abierto donde no hay vigilante que controle lo que entra ni lo que sale y donde no existen personas que se encarguen de aplicar criterios selectivos de acceso. Una Red donde nadie controla la actividad de los demás, donde su contenido crece y se expande constantemente de manera caótica, redundante y exponencial. Ahora el poder de la información pasa a un mundo donde predominan las comunidades virtuales apoyadas en las TIC y donde el valor de dicha información se desplaza hacia la capacidad cooperativa y social de los miembros de dichas comunidades.

Ahora la información no se transfiere de manera unilateral sino mediante un diálogo multilateral, transversal e interactivo, hasta alcanzar la unidad básica de producción de información y conocimiento socialmente útil conocida como la

comunidad virtual. Se trata de un nuevo estado de las cosas caracterizado por una multitud de comunidades virtuales interactuando e intercambiando información y conocimiento, con similitudes en ideas, pensamientos y formas de actuar e interesadas en producir conocimiento para el desarrollo social.

En esta nueva situación la información le pertenece a los usuarios, el acceso a la Red es universal, simultáneo e independiente y todos los usuarios pueden acceder a ella al mismo tiempo e interrelacionarse de manera simultánea. El acceso a la Red es independiente del tiempo y la distancia, así como crece de manera descentralizada y desjerarquizada.

Todo lo anterior permite concluir que los usuarios al ingresar a la Red se están conectando con un entorno eminentemente participativo que conduce a una continua interacción, lo que provoca el crecimiento constante de la información y el conocimiento. Crecimiento que no sólo se traduce en incorporar más información, sino además sistemas de búsquedas cada vez más avanzadas, de clasificación, de síntesis, de participación e interacción y de organización de la información, entre otros, lo que conlleva al continuo incremento del carácter social de la Red.

El carácter social de la Red se enfatiza aún más cuando se aprecia que la mayor parte de las iniciativas de aplicación de las TIC a la educación se centran en buscar herramientas Web 2.0, útiles desde el punto de vista didáctico pero a la vez con un carácter eminentemente social. Esta interacción entre las herramientas Web 2.0 y las comunidades virtuales de aprendizaje potencian una auténtica revolución hacia la Educación 2.0.

Ahora se trata de producir de manera individual los contenidos por parte de los usuarios, promover el rol de profesores y alumnos como creadores activos de

contenidos, aprovechar el poder de la comunidad al aprender con y de otros usuarios compartiendo conocimiento, aprovechar la arquitectura de la participación de los servicios Web 2.0, utilizar herramientas sencillas e intuitivas sin necesidad de contar con avanzados conocimientos técnicos, trabajar con estándares abiertos, con software libre, con contenido abierto, con mezcla de datos y espíritu de innovación, crear comunidades de aprendizaje caracterizadas por un tema o dominio compartido por los usuario y pasar del trabajo individual a la cooperación entre iguales. De esto se trata cuando se habla del carácter eminentemente social de la Red.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABERO, J. (2009). Web 2.0: El uso de la Web en la Sociedad del Conocimiento. Investigación e Implicaciones Educativas. Educación 2.0. ¿Marca, Moda Nueva Visión de la Educación? Caracas: Universidad Metropolitana: 9-29.

CASTAÑO, C. (2010). La Web 2.0 en la Educación a Distancia. Videoconferencia AVED-SEDUCV. La Innovación en Educación a Distancia. Caracas. Universidad Central de Venezuela.

DEL MORAL, A.; PAZOS, J.; RODRÍGUEZ, E.; RODRÍGUEZ-PATÓN, A.; GARCÍA, M.; PÉREZ, D.; ROCHA, R.; SOLANA, P. Y ALONSO, M. (2007). E-Learning: Metodología de enseñanza y aplicación de las TIC en un campus virtual compartido interuniversitario. Cantabria: Departamento de Administración de Empresas, Universidad de Cantabria.

HINE, C. (2004). Etnografía virtual. Cataluña: UOC

MARQUÉS, P. (2009). La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación.

MARTÍNEZ MIGUELEZ, M. (1998). La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico-práctico. 3era edición. Distrito Federal: Trillas. (reimp. 2008).

MARTÍNEZ MIGUELEZ, M. (2006). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. 2da edición. Distrito Federal: Trillas. (reimp. 2009).

RHEINGOLD, H. (1993). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Addison-Wesley, New York

RHEINGOLD, Howard. (1996). La Comunidad Virtual. Barcelona.: Gedisa.

RODRÍGUEZ, M. (2009). Web 2.0: El uso de la Web en la Sociedad del Conocimiento. Investigación e Implicaciones Educativas. WIKIS, SU USO EN EDUCACIÓN. Caracas: Universidad Metropolitana: 131-147.

SANTAMARÍA, F. (2006). La Web 2.0: características, implicancias en el entorno educativo y algunas de sus herramientas. Seminario Internacional Virtual Educa Cono Sur. Barcelona.

YUNI, J. Y URBANO, C. (2005). Mapas y Herramientas para conocer la escuela. 3era edición. Córdoba: Brujas.

CURRÍCULUM VITAE

Prof. Sergio Teijero Páez

Ingeniero Electricista y Especialista en Automatización. Candidato a Doctor en Educación. Profesor Agregado de la Escuela de Bibliotecología y Archivología de la Facultad de Humanidades y Educación de la UCV. Profesor de las asignaturas obligatorias Introducción a las Tecnologías de Información y Comunicación, Aplicaciones de las Tecnologías de Información y Comunicación en Unidades y Servicios de Información y Gestión del Conocimiento e Inteligencia Tecnológica, así como de los talleres E-Learning y Entornos Virtuales de Información y Comunicación en Unidades de Información. Su línea de investigación se ubica en los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, tema que constituye su Trabajo de Tesis Doctoral en Educación. Ha participado en veinte (22) eventos científicos presentando 17 ponencias. Ha publicado veinticinco (25) artículos en revistas nacionales e internacionales y cinco (5) libros de texto de apoyo a la docencia.

Dirección: Escuela de Bibliotecología y Archivología. Facultad de Humanidades y Educación. UCV. Correo electrónico: steijero@cantv.net / steijero@gmail.com.
Teléfono celular: (0416)6335561.