

# Características y Funcionamiento de Mingas Virtuales de Aprendizaje

Por Ana María Salazar Villegas  
[asalazar@uniandes.edu.co](mailto:asalazar@uniandes.edu.co)  
y Alvaro Sánchez Santos  
[alsanche@uniandes.edu.co](mailto:alsanche@uniandes.edu.co)

## Resumen

Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje evidencian nuevas formas relacionales de comunicación, convirtiéndose en una herramienta innovadora con respecto al aprendizaje y a las prácticas educativas tradicionales. La virtualidad en estas comunidades, determina una serie de implicaciones que marcan la diferencia con respecto a las comunidades reales, siendo la interacción pedagógica la característica más sobresaliente.

En el presente documento se realiza un análisis pedagógico sobre las comunidades basadas en la interacción virtual y fundamentadas en lo educativo como razón de ser. Para ello se ha tenido en cuenta la experiencia vivida con las Mingas virtuales y las características de comunidades de aprendizaje saludables.

## 1. Introducción

Una de las consecuencias más importantes de la aparición de las tecnologías de información y comunicaciones (TICs) en nuestra sociedad, es el surgimiento de nuevas formas relacionales que se han generado a partir del uso de herramientas de comunicación a través de la red.

Inicialmente los computadores ayudaron a optimizar labores operativas e incluso a reemplazar al individuo en este tipo de tareas. Sin embargo, más allá de la superación de las labores rutinarias, la aparición de la web y el acceso cada vez más masivo al uso de herramientas de comunicación en línea, ha revolucionado la manera en que se relacionan los individuos entre sí y con el entorno, es decir, se presenta como un puente de comunicación para establecer y mejorar las relaciones humanas, generando un cambio significativo en la manera como se da el diálogo interpersonal. En lo que se refiere a la educación el cambio es revelador debido al fortalecimiento de las ya conocidas interrelaciones sociales que puntualmente afectan las áreas del conocimiento y el currículum escolar.

Como argumenta Galvis (ii), “El cambio de paradigma en educación va mucho más allá de entender este como un proceso a lo largo de la vida; tiene mucho que ver con un repensar y reacomodar la manera como nos relacionamos con nuestro entorno y como participamos – colaborativa y cooperativamente– en una comunidad global de aprendices. De acá la importancia de las tecnologías cooperativas y de su uso en educación.”

Esta gran revolución, basada en la ampliación de posibilidades de comunicación más allá de los medios tradicionales (correo, fax, comunicaciones telefónicas, comunicación cara a cara) (iii) ha generado nuevas prácticas relacionales basadas en herramientas comunicativas innovadoras (chat, e-mail, foros, mensajes instantáneos, video conferencias). El uso de recursos multimediales, en donde se tiene acceso a conceptos, análisis y síntesis que se expresan en imágenes, sonidos, textos y videos, enriquece la interacción hombre-máquina y facilita la posibilidad de acceder a cualquier tipo de información sin que se requiera un desplazamiento más allá de donde se encuentre disponible un computador.

En este contexto de cambios y transformaciones culturales y sociales, las múltiples posibilidades de comunicación facilitan la conformación espontánea de grupos alrededor de temas o intereses comunes (iiii) que son la base de la práctica pedagógica. Como afirma Rheingold, las comunidades virtuales surgen como una consecuencia necesaria del uso de estas nuevas tecnologías de comunicación e información: “Mis observaciones directas del comportamiento en línea alrededor del mundo en los últimos 10 años me han llevado a concluir que, allí donde la comunicación mediada por computador esté disponible para la gente en

cualquier parte, ellos inevitablemente construyen comunidades virtuales, así como los microorganismos inevitablemente crean colonias.” (iv)

Sin embargo, el surgimiento de nuevas comunidades no garantiza por sí mismo su éxito o fracaso. Para hablar de comunidades virtuales exitosas deben cumplirse ciertos requerimientos a nivel de gestores y participantes, que garanticen su permanencia, crecimiento y desarrollo. Estos requerimientos no se dan automáticamente y obedecen a aspectos que deben tenerse en cuenta para que una comunidad virtual se considere “saludable”, especialmente si hablamos de comunidades de aprendizaje.

En este artículo abordaremos el concepto de comunidades virtuales de aprendizaje, partiendo de una mirada conceptual pedagógica sobre lo comunitario y el significado de la virtualidad en su creación y desarrollo, teniendo en cuenta las características y funcionamiento de una comunidad virtual saludable.

## 2. Comunidades Reales y Virtuales

Tradicionalmente se ha entendido el término comunidad como la totalidad de la vida social organizada en una localidad. La palabra comunidad tiene unas connotaciones especiales a nivel social. Sugiere asociación, colectividad, grupo, congregación. Pero más allá de una reunión de individuos, se establece como un “tipo especial de grupo social” (v).

Como se dijo en la introducción, toda comunidad puede surgir espontáneamente o a partir de una acción organizada y direccionada hacia la delimitación de un grupo con intereses comunes. Según NIMKOFF (vi) el lazo residencial con una zona es un atributo que distingue a una comunidad de otros grupos : “un grupo o conjunto de grupos que habitan una localidad ”. De igual forma, el término comunidad se ha aplicado a zonas muy grandes, por ejemplo, Las Naciones Unidas, que abarcan una “comunidad internacional”, e incluso existe la expresión “comunidad mundial”, en cuyo caso la zona es todo el planeta.

Pero más allá de un límite puramente geográfico, una comunidad es el conjunto de límites que bordean los intereses individuales que identifican a un grupo. Así, lo comunitario implica la existencia de una armonía o interés común suficiente para comunicarse: COMÚN-UNIDAD.

Esta organización social es para el sujeto la fuerza emocional que lo impulsa a relacionarse con el otro, a reconocer sus particularidades y a aceptarlo o no tal como es. En la interacción social el individuo aprende a convivir con la diferencia, para poder articularse a un sistema social como parte de su engranaje, y, en el mejor de los casos, aportar con sus capacidades a la comunidad.

De esta forma, se entiende el origen de lo social en lo emocional y lo sistémico en lo organizacional, como un binomio inseparable que estructura la actitud individual en lo comunitario y viceversa. Cuando alguien es acogido por otro surge legitimidad en la relación comunitaria, porque se hace legítima la existencia del otro cuando se le reconoce afectivamente.

Con referencia al sistema social, lo emocional confluye en los intereses mediante articulaciones o nodos que conforman una estructura organizada y visible que se denomina sistema.

El sistema es el conjunto de intereses que organizan lo social por razón de una interdependencia entre las personas, que se necesitan unas a otras para convivir. Entonces el proceso de conformación de una comunidad tiende a concertar emociones que trascienden la inmediatez y se convierten en nuevas formas de negociar la convivencia social, a través del intercambio de intereses. Esta convivencia es social e interesa cuando se hace pública a través de temas accesibles a la conversación, al escrutinio, a la opinión, a la acción de todo ciudadano o miembro de un grupo específico.

Teniendo en cuenta esta relación entre lo sistémico y lo emocional en el concepto de comunidad, partiremos de la definición propuesta por José Silvio (v): "... una comunidad es un tipo especial de grupo social. Un grupo social es un grupo de personas que persiguen un fin común, para lo cual establecen una red de relaciones producto de su interacción y comunicación, cuya conducta se rige por un conjunto de normas culturales y comparten intereses, creencias y valores comunes. Existe igualmente un componente afectivo, de solidaridad mutua y un sentimiento de pertenencia al grupo, el cual permite a sus miembros identificarse con él y sus patrones culturales característicos y distinguir quién pertenece al grupo y quién no."

Dados los aspectos que conforman una comunidad "real" ¿qué entendemos por comunidad "virtual"?

Cuando se habla de redes virtuales se hace referencia a individuos o grupos que interactúan para comunicarse dentro de espacios virtuales, alrededor de temas o tópicos que son de su interés. En su libro "The Virtual Community" Howard Rheingold (iv) acuña una definición de comunidad virtual basada en la cantidad de miembros, tiempo de interacción y dimensión afectiva: "Agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio."

En este contexto virtual, lo emocional y sistémico cobran un valor diferente, pero no menos importante. Las relaciones interpersonales mediadas por computador no pueden basarse en el contacto físico, la proximidad, los gestos, los movimientos, el lenguaje corporal. Estos elementos, fundamentales en la interacción real, se tornan en otros factores que intervienen en la sensación de cercanía, pertenencia y aceptación de un grupo que no tiene contacto presencial. Las características propias de la virtualidad determinan que la comunicación entre los miembros sea fundamentalmente textual y que, por lo tanto, se tengan en cuenta otros elementos de comunicación no verbal que no se basan en lo presencial.

El reto más complejo de las comunidades virtuales surge de responder a las necesidades de reconocimiento y a la correspondencia emocional en las que se basa el sistema, a partir de los medios de comunicación virtuales. Aspectos como el tono, la voz y la intencionalidad de un mensaje textual se convierten en factores fundamentales a la hora de crear lazos afectivos que sustenten el sentido comunitario. Tanto en lo presencial como en lo virtual, esta proximidad emocional debe ser una prioridad que determinará, más allá de los medios de comunicación de los que se dispone, la dimensión relacional entre sus participantes.

De esta manera se puede hablar de comunidades reales y virtuales, informales y formales que van desde comunidades comerciales hasta exclusivas comunidades científicas y de aprendizaje.

### 3. Implicaciones de la virtualidad en la creación de Comunidades de aprendizaje

Alvaro Galvis ([lviii](#)), anota que la informática es uno de los recursos más valiosos a los que podemos echar mano en la sociedad del conocimiento dado que, entre otros factores:

- Se pueden aprovechar las dimensiones únicas del computador como medio de aprendizaje: acceso a la sistematización, a la información, a las herramientas de otras disciplinas.
- Se tiene acceso a sistemas de información locales o globales, a los que se puede recurrir para consultar, apropiar, compartir o diseminar conocimientos que enriquecen o cuestionan los propios.
- Se usan tecnologías de información y de comunicaciones con las que se pueden llevar a cabo o repensar procesos de interacción con otros seres y entidades. Así, la informática permite el uso de medios interactivos que hacen posible la interacción humana, real o virtual, como habilitadora de apropiación y generación de conocimiento.

De esta forma, es fundamental resaltar que la tecnología no es un fin en sí misma. El uso que se le dé a los diferentes recursos es el que va a determinar su aporte a las diversas áreas de aplicación. Por esta razón, más allá de lo técnico, la concepción ideológica debe guiar el uso de los medios. Así, lo tecnológico se convierte en la herramienta que facilita la obtención de logros y metas planteadas desde lo conceptual y desde lo pedagógico, en el caso de las aplicaciones educativas de estos medios. Esta relación entre tecnología y conceptualización pedagógica, se hace evidente a la hora de hablar de Comunidades Virtuales de Aprendizaje.

En este sentido, Ramírez (lviii) afirma que estas comunidades:

- Contribuyen a impulsar el mejoramiento continuo de la tecnología a medida que sus miembros, pueden producir ideas novedosas que se convierten en necesidades que, para dar respuesta, obligan a la aparición de nuevos avances tecnológicos.
- Aportan al desarrollo de habilidades de aprendizaje en sus miembros, en la medida que, cada uno maneja un conjunto de conocimientos, supuestos y expectativas, las cuales interactúan alrededor de un núcleo formado por herramientas de comunicación y almacenamiento de información compartida.
- Se refuerza la necesidad de criticar la información que se obtiene, volviéndose más analíticos y desarrollando habilidades que faciliten su aprendizaje en pro de mejorar la calidad individual y grupal.
- Dado que son centro de integración global, estas comunidades pueden llegar a cualquier parte, alcanzando enormes dimensiones.

Como se puede observar, las características de estos medios informáticos favorecen el aprendizaje individual pero por sobretodo motivan un aprendizaje en grupo, es decir, las redes son medios de difusión de información y los individuos son los receptores activos que amplían y propagan la información transformada en conocimiento.

Ahora bien, la virtualidad es una característica -fundamental en los medios informáticos- que trae implicaciones fundamentales para el desarrollo de comunidades. Por una parte, hay quienes hablan de la "realidad virtual" como contrapuesta a la "realidad real", es decir a la de átomos, partiendo de que ésta existe y es muy distinta (lix). Gracias a lo digital, la interacción con otros es ubicua (no está limitada por el espacio donde se encuentre el usuario), asincrónica (no requiere estar al mismo tiempo que el interlocutor en el lugar de interacción) y dinámica (depende de cada cual darle el nivel de interacción deseado).

De esta forma, el uso de las herramientas disponibles en los espacios virtuales, asincrónicos y sincrónicos, "favorecen modelos de aprendizaje centrados en el grupo, de manera que el conocimiento surge y es compartido a través de la colaboración de los individuos que toman parte en el proceso. Este modelo es muy efectivo para aprender a resolver problemas que conllevan interdependencia positiva entre los miembros del grupo para la creación de conocimiento o generación de soluciones, así como para el cambio en la cultura organizacional en lo que respecta a trabajo efectivo en equipo, al desarrollar destrezas de desarrollo interpersonal basándose en la comunicación y escucha." (vii)

Es así como la virtualidad determina la diferencia en los aspectos que definen una comunidad. A continuación se presentan las implicaciones de la virtualidad con respecto a las características de las comunidades reales de aprendizaje teniendo en cuenta las ventajas comparativas de una y otra con relación a los procesos educativos que se puedan iniciar (lx):

Tabla No. 1 Características de comunidades reales y virtuales

Características comunidad	Comunidad Real	Comunidad Virtual
Fin común	La definición del fin común está supeditada a los conocimientos e intereses de la gente cercana o conocida.	Prácticamente no hay límite para definir un fin común desde lo virtual ya que la población es "ilimitada". Incluso los intereses más desconocidos, extraños o excéntricos encontrarán eco en algún usuario de la red en el

		mundo.
Recursos	Limitados a los materiales disponibles en la región y al acceso a centros de información (bibliotecas, hemerotecas, etc.)	Acceso a toda la información disponible en la web.
Realización de actividades	Generalmente presenciales. Cada miembro cumple un rol dentro de la actividad grupal buscando un objetivo común.	Asincrónicas o sincrónicas. Generalmente cada miembro cumple el rol de replicador frente a una población distinta. Requieren compromiso, instrucciones claras, funcionamiento de las herramientas, espacio de socialización virtual. El grupo experimenta con aplicaciones multiusuario en las cuales se soporta: asignación de roles y responsabilidades, compartir recursos, manejo de la sincronización y la coordinación de acciones dentro del grupo. Se refuerza el factor motivacional en los integrantes, a partir de mecanismos de retroalimentación que permiten una mayor flexibilidad de las actividades de aprendizaje, ofreciendo mayores posibilidades de actualización del conocimiento.
Interacción y comunicación	Cara a cara o a partir de otros medios de comunicación virtuales y no virtuales.	Basada en el uso de nuevos medios de comunicación asincrónicos y sincrónicos (chat, e-mail, foros, mensajes instantáneos, video conferencias, editores concurrentes, herramientas de trabajo colaborativo) Es fundamental el papel de un moderador o dinamizador para generar e identificar temáticas y actividades que sean relevantes para los distintos tipos de participantes y motivar la participación en los espacios de interacción, focalizando las discusiones y generando una construcción colaborativa de conocimiento.

Lugar común	Generalmente existe un espacio físico para la reunión de los miembros.	El ciberespacio es el lugar de encuentro entre los miembros. Permite a un grupo no necesariamente localizado en el mismo espacio físico, la interacción e intercambio ([xii]).
Normas y reglas	Lineamientos basados en las condiciones de interacción, reunión, compromiso y sostenimiento.	Deben tener en cuenta, además de las condiciones de una comunidad real, políticas de manejo y privacidad de la

		información de los miembros, advertencias sobre el uso inadecuado de internet y normatividad sobre circulación de la información en el espacio virtual.
Pertenencia	Se genera un sentido de pertenencia hacia el grupo a partir de reuniones presenciales e interacción directa entre sus miembros.	Altamente dependiente de la manera como se den las interacciones entre los miembros, la clara delimitación de la identidad y objetivos de la comunidad. Lograr un sentido de pertenencia real desde los miembros, basado en una correspondencia emocional es uno de los retos más grandes de la virtualidad en la creación de comunidades.
Población	Generalmente personas muy cercanas geográficamente que comparten un fin o interés común definido. Pueden darse restricciones en el número de miembros determinadas por limitaciones en el espacio físico y recursos disponibles.	Personas con acceso a internet en cualquier parte del mundo que comparten el fin o interés común definido. Las limitaciones en el número de miembros se determinan a partir de criterios de manejo de información o moderación de grupos.

Si bien es cierto que tanto la comunidad real como la virtual comparten características, también lo es que se diferencian fundamentalmente en las interacciones pedagógicas, es decir, en los límites al acceso de la información para la producción del conocimiento. Estos límites, que son impuestos por las mismas personas involucradas en los procesos de aprendizaje, requieren de pedagogías que favorezcan ambientes de experimentación e investigación que flexibilicen la actitud individual. Sin duda, las dos instancias de aprendizaje –tanto la real como la virtual- no son excluyentes, sino todo lo contrario: se necesitan precisamente por lo que las diferencia.

#### 4. Conceptualizando La Comunidad Virtual De Aprendizaje

Una de las formas de intercambio de intereses, de conversaciones, que surge para fortalecer la interacción educativa en espacios virtuales, es la que se da en las comunidades virtuales de aprendizaje.

Ramírez (viii) propone una definición de este tipo de comunidades teniendo en cuenta el papel de los conocimientos previos de los miembros y el de los medios de comunicación utilizados: "...grupo de personas, cada una de las cuales maneja un conjunto de conocimientos, supuestos y expectativas, las cuales interactúan alrededor de un núcleo formado por herramientas de comunicación y almacenamiento de información compartida." Galvis (vii) complementa esta definición de comunidades virtuales de aprendizaje "son aquellas que se implementan sobre redes virtuales, también llamadas redes conversacionales, que no son otra cosa que la concreción de relaciones humanas, a través de la red, entre personas que tienen acceso a redes de computadores. A través de las redes conversacionales se pueden intercambiar ideas y compartir materiales, muy a menudo almacenados y presentados como redes de información multimedia."

Partiendo de estas definiciones, las comunidades virtuales de aprendizaje se proponen conformar grupos de personas que trabajen unidas en beneficio de la comunidad educativa. Para lograr este propósito se apela a propuestas pedagógicas que privilegian el trabajo en torno a necesidades comunes, mediante el diálogo y la investigación pedagógica como respuesta y solución tanto a las necesidades de aprendizaje de la institución y del educador, como a las del niño y del investigador educativo. Es necesario comprender que estas

necesidades no son abstractas, son las que motivan la conformación de una comunidad y tienen que ver con los problemas cotidianos en diferentes ámbitos.

Pero para que el ambiente virtual sea educativo se requiere de una organización de intereses que le dan sentido al aprendizaje, por lo cual en estos ambientes son de vital importancia las dimensiones pedagógicas que se dan y que permiten, según Chacón (LXIII):

- Aprendizaje centrado en procesos más que en contenidos, dando énfasis a la generación y utilización de la información.
- Globalización, aprovechando la información de cualquier parte del mundo que está disponible para quien decida buscarla por la red, para lo cual se debe identificar, transferir localmente, valorar y aprovechar según las necesidades.
- Redes vivientes de conocimiento, en las que cada experto de una disciplina es estudiado por un equipo humano y compartido a través de espacios virtuales de aprendizaje.

Al hablar de redes vivientes de conocimiento se hace referencia a un conocimiento latente, que si bien está organizado disciplinariamente, no excluye que este conocimiento es un saber local de la cultura, con perspectiva global y de crecimiento sostenido. Esto es determinante para seleccionar los temas, identificar los intereses, proponer las actividades y desarrollar los procesos tanto en las comunidades reales como en las virtuales.

El estructurar el saber local de determinada comunidad a través de un programa, curso, o un foro virtual es más importante de lo que a simple vista pudiera parecer, ya que el saber local de una comunidad determina los futuros intercambios de conocimientos que se darán entre las diversas comunidades y a su vez exige estructurar los otros saberes locales.

Es el caso de la *Comunidad Minga*.

## 5. Minga: una comunidad virtual de aprendizaje

El proyecto Ludomática desde comienzos del año 2001, y partiendo de las facilidades de interacción de las relaciones humanas a través de redes telemáticas mediadas por el interés que puedan tener sus participantes en compartir necesidades comunes, saberes previos, problemas cotidianos y procesos de aprendizaje, viene desarrollando una propuesta basada en la manera como funcionan las “mingas” comunitarias. La “minga” es un término indígena que denomina el acto de reunir a la comunidad y a su fuerza de trabajo, alrededor de una necesidad individual o de la comunidad misma, como por ejemplo, construir una casa, recoger una cosecha, etc. La *minga* da la posibilidad de pensar el aprendizaje colaborativo desde las necesidades individuales con gran impacto o perspectiva colectiva. En este ambiente de colaboración, se da una interdependencia a largo plazo construida en un ámbito de familiaridad especial de gran potencial solidario.

En la *minga* indígena la comunidad se reúne en torno a la necesidad individual y ésta se asume como una necesidad comunitaria. Se parte de la importancia de resolver una dificultad y para ello los tiempos y los ritmos del aprendizaje se suceden espontáneamente, sin un currículum. De tal manera, el aprendizaje puede ser sincrónico y asincrónico tal y como sucede en las comunidades virtuales.

A partir de lo expuesto anteriormente se ha creado una propuesta que retome estas características desde dos vías: indagando en las necesidades individuales y dando el espacio para que la comunidad proponga soluciones con mayores consecuencias y organice su tiempo. El individuo identifica su necesidad en la comunidad real y la transmite a una comunidad virtual, que se encarga de dar sus aportes, investigar, y profundizar en las soluciones más adecuadas. Estas llegan nuevamente a la comunidad real para ser aplicadas. De esta manera el aprendizaje es una práctica de supuestos y teorías que se corroboran y que afectan la realidad mediada por el binomio teoría-práctica.

En el caso de la Comunidad Minga, los principios de convocatoria y acción pedagógica pretenden canalizar las distintas inquietudes que se derivan de los ambientes educativos, específicamente de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en las instituciones. La pedagogía que está implícita en todas estas iniciativas es la pedagogía del juego, del desarrollo

del pensamiento creativo y la colaboración. Con ello se hace referencia a tener en cuenta el juego como un pretexto para comunicarse con el niño. Pensando al juego no como un instrumento didáctico sino como un puente para ir al encuentro del adulto con el niño. Así mismo, como una actitud frente al desarrollo de ideas y a la construcción del conocimiento. El pensamiento creativo está asociado a la capacidad de resolver problemas y proponer soluciones. Con respecto a la colaboración se trata de fomentar valores tales como la solidaridad, la perseverancia, el compañerismo para iniciar procesos de trabajo conjunto que generen la interdependencia positiva requerida para desarrollar metas comunes. Para cada uno de estos componentes cabe la pregunta, la incertidumbre y el desequilibrio que movilizan al planteamiento de inquietudes y llevan a la investigación y al intercambio de información.

La dinámica de la Minga consiste en ofrecer actividades virtuales enfocadas a la reflexión o la gestión de los componentes pedagógicos de la propuesta en la escuela. La concepción de Minga abarca la identificación de necesidades en torno al intercambio de conocimientos y saberes para la formación docente a través de la comunicación, la información y la gestión de proyectos, talleres y reflexiones para la construcción del conocimiento, generando y fortaleciendo la actitud solidaria y comunal. Todo esto a través de espacios de Formación como proyectos LCCI (Lúdicos, Creativos, Colaborativos e Interactivos), actividades pedagógicas, talleres creativos; espacios de Información como boletín mensual, centro de recursos y enlaces de interés; espacios de Comunicación sincrónica y asincrónica; espacios de Gestión a partir de la conformación de comités de trabajo.

## 6. Características de una Comunidad minga Virtual Saludable

A partir de la experiencia de la Comunidad Minga Virtual y de la investigación en el tema, es posible definir algunos factores claves de éxito para comunidades virtuales de aprendizaje (xiii):

Desde el esquema de la comunidad:

1. **Sostenibilidad:** No sólo a nivel económico la comunidad virtual debe garantizar la sostenibilidad. Los lineamientos y reglas de la comunidad deben tener en cuenta que las actividades, uso de medios, acceso a recursos y forma de comunicación, sean viables para los usuarios. De este punto depende en gran medida el porcentaje de deserción que se pueda presentar. Para lograrlo es indispensable conocer a la población a la que se dirige la comunidad. El uso de un formulario de inscripción en el que se tengan en cuenta todos esos aspectos que pueden interesar al grupo gestor, es altamente recomendado, al igual que un espacio de sugerencias que permita guiar las decisiones del grupo que coordina la comunidad, en el que los miembros puedan dar su opinión sobre los diferentes frentes.

2. **Claridad de los lineamientos y objetivos:** En los espacios virtuales es indispensable que los usuarios entiendan el porqué de su participación, su rol dentro del grupo y la forma de cumplir con lo que se le propone. En la medida en que haya claridad las personas podrán interactuar más libremente en pro del aprendizaje común y del desarrollo de contenidos, superando problemáticas operativas o informaciones ambiguas. La negociación y consenso entre los participantes sobre las normas de la comunidad, aumenta el compromiso y genera pertenencia como miembros activos del grupo.

3. **Sensibilidad cultural (viii):** Este punto se hace más importante en la medida en que crece la diversidad cultural de los miembros, permitida, entre otros factores, por la asincronía en la comunicación. Una vez más, requiere tener en cuenta a la población que conforma la comunidad a nivel de lenguaje y presentación de la información (símbolos, íconos, presupuestos).

4. **Funcionamiento de herramientas informáticas:** La tecnología es el puente entre todos los miembros de una comunidad virtual. Si esta no funciona la comunidad desaparece. Se convierte en un elemento fundamental para el éxito e incluso la existencia de comunidades virtuales.

5. **Espacios de interacción:** El diseño del sitio web de la comunidad debe tener tantos espacios como sea necesario para lograr la interacción y el desarrollo de los contenidos. Estos espacios deben definirse según el carácter y los objetivos de la comunidad. Generalmente se tienen en cuenta espacios de discusión académica, intercambio social informal, preguntas técnicas, recursos y espacios de información como boletines, artículos publicados y links a otras

comunidades o sitios de interés. Estos espacios deben estar claramente definidos y mantener su funcionalidad para el logro de los objetivos de la comunidad.

6. **Respeto a las interacciones y desarrollo de las relaciones:** “Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje son por definición cambiantes, es decir, evolucionan... en parte por la tecnología y por otra por los individuos que la conforman” (viii). Esta dinámica a la que se refiere la cita anterior, ilustra la necesidad de tener en cuenta los diferentes momentos del desarrollo de una comunidad virtual. El inicio de un proceso de comunicación a través de herramientas virtuales suele ser difícil especialmente cuando se trata de poblaciones sin experiencias similares en la red. Estas relaciones se irán modelando a lo largo del desarrollo de actividades e interacciones comunitarias. Por eso es importante respetar el proceso de “maduración” de las relaciones, sin forzar el desarrollo de actividades, especialmente en lo referente al nivel de participación, permitiendo y generando cada vez mayor interacción y desarrollo.

Desde los participantes:

7. **Calidez y afectividad entre los participantes:** Como se dijo anteriormente, este es uno de los mayores retos de la virtualidad. Desde la concepción misma de los lineamientos y objetivos de una comunidad virtual, todo debe enfocarse a lograr este sentido de “cercanía” que permita a los miembros sentirse parte de un grupo que se interesa en sus necesidades y que, a la vez, requiere de su participación y experiencia para resolver las dificultades de los otros. En este punto, se enfatiza el sentido afectivo que se convierte en la base para interacciones, no sólo a nivel personal sino también académico, conformando así “el clima” emocional que determina las relaciones interpersonales al interior de la comunidad.

8. **Actitud abierta a la innovación tecnológica y receptiva a sus beneficios** (v) esta actitud aumentará las posibilidades de éxito y la superación de dificultades a nivel técnico o informativo. De igual manera influye en la motivación y por ende en la participación de los miembros en las actividades propuestas.

9. **Autogestión del aprendizaje en los miembros:** En los medios virtuales el participante es el único que realmente puede garantizar su propio aprendizaje. El compromiso y la motivación son fundamentales para el desarrollo de actividades colaborativas y para el logro de fines comunes a través de la web. Para lograr autogestión, es fundamental que cada miembro tenga claro su rol dentro de la comunidad y que se sienta partícipe de las decisiones y rumbos que tome el grupo. La concepción de lo comunitario como una construcción grupal y la concertación de los lineamientos desde la comunicación entre gestores y miembros, se convierte en un factor clave de éxito para lograr autogestión. Adicionalmente, una instancia de autoevaluación de los participantes puede aportar a generar conciencia de autogestión, permitiendo que el desarrollo y funcionamiento de la comunidad no se perciba como una función propia de un moderador o grupo gestor únicamente.

Por último, es importante resaltar que la participación en una comunidad educativa virtual, cuyo carácter es eminentemente solidario, hace necesario fomentar entre sus miembros los valores que conlleven a relaciones vivas de comunicación, es decir, interdependencias positivas que movilicen al grupo a formar alianzas benéficas para cada uno de los miembros y para todas las personas que lo conforman; de esta forma, cobra sentido conformar una comunidad virtual para el intercambio y la construcción de saberes que permitan cualificar los procesos educativos. La aceptación y la participación son condiciones necesarias para que la interacción entre los miembros lleve a construir comunidad. Los diálogos sociales y los académicos son vitales para que ambas zonas de comunicación se expandan.

Definitivamente no basta con crear espacios virtuales, ni con poner a disposición herramientas de interacción amigables y poderosas. La labor del grupo gestor, en el que idealmente se cuente con expertos en pedagogía, desarrollo, diseño gráfico y evaluación, es fundamental para el desarrollo de comunidades virtuales de aprendizaje. Sobra decir que los participantes son el corazón del esfuerzo.

## Bibliografía

CHACÓN, F. (1997). El nuevo paradigma para la educación a distancia corporativa. Caracas: Universidad Abierta, CIED (mimeografiado). En: Galvis Panqueva, Alvaro. Ambientes virtuales para participar en la sociedad del

conocimiento. Revista de Informática Educativa. Volumen 11 Número 2. Santa Fe de Bogotá D.C. Colombia. Noviembre de 1998. Página 251.

COLLISON, G., ELBAUM, B., HAAVIND, S., TINKER, R. (2000) Facilitating Online Learning. Effective Strategies for Moderators. Atwood Publishing, USA. Cap 4, pp. 77

GALINDO, J. (2000). "Construcción de una Comunidad Virtual", en Signo y Pensamiento. Universidad Javeriana. Vol. 36, pp. 93 – 102

GALVIS, A.H. (1994). Ingeniería de Software Educativo. Ediciones Uniandes, Bogotá.

GALVIS, A.H. (1997). "Informática en Educación: Hacia lo que Hace la Diferencia y Tiene Sentido". Revista de Informática Educativa. Uniandes – Lidie. Vol. 10, No. 1, pp. 9 – 35

GALVIS, A.H. (1998). Ambientes virtuales para participar en la sociedad del conocimiento. Revista de Informática Educativa. Vol. 11, No. 2, Santa Fe de Bogotá D.C. Colombia. Noviembre de 1998.

MATURANA, H. La Democracia Es Una Obra De Arte. Cooperativa editorial Magisterio.

McLELLAN, H. (1997) Creating Virtual Communities Via the Web. Citado en: RAMIREZ, Carlos. Comunidades de Aprendizaje: Una Figura que pisa fuerte en Internet. Revista de Informática Educativa. Universidad de los Andes. Vol. 12, No. 1, 1999.

NEGROPONTE, N. (1995) Being Digital. New York : Alfred A. Knopf

NIMKOFF, O. (1971) Sociología. Aguilar S.A. de ediciones.

OSORIO, L.A., MARIÑO, O. y GALVIS, A. (1998) Ambientes Interactivos para Colaboración Sincrónica dentro del Contexto Ludomática Revista de Informática Educativa. Universidad de los Andes. Vol. 11, No.1, P. 33.

QUEVEDO, L.A. (2000). "El E-mail y los Lazos Sociales en la Era de la Información" en Signo y Pensamiento. Universidad Javeriana. Vol. 36, pp. 73 – 82

RAMIREZ, C. (1999) Comunidades de Aprendizaje: Una Figura que pisa fuerte en Internet. Revista de Informática Educativa. Universidad de los Andes. Vol 12, No. 1, 1999.

RHEINGOLD, H. (1993). The Virtual Community. Addison – Wesley. Reading, USA.

SILVIO, J. (1999), Las Comunidades Virtuales como Conductoras del Aprendizaje Permanente. En <http://members.tripod.com/~SVA99/Sva99/d20/Silvio2.html>

STEWART, B. (1999) et al (s.f.) "Virtual Learning Communities". Citado en: RAMIREZ, Carlos Comunidades de Aprendizaje: Una Figura que pisa fuerte en Internet. Revista de Informática Educativa. Universidad de los Andes. Vol. 12, No. 1, P.26.

---

## Referencias

- i. GALVIS, A.H. (1994). Ingeniería de Software Educativo. Ediciones Uniandes, Bogotá.
- ii. QUEVEDO, L.A. (2000). "El E-mail y los Lazos Sociales en la Era de la Información" en Signo y Pensamiento. Universidad Javeriana. Vol. 36, pp. 73 – 82
- iii. Tanto las comunidades reales como las virtuales pueden enmarcarse bajo dos enfoques (8):
  - Informales: Carecen de principios estructurales y explícitos y de mecanismos que faciliten específicamente la labor de aprendizaje, los cuales podrían ser de gran utilidad para sus miembros.
  - Formales: Las herramientas que se ofrecen y la filosofía que rige su forma de operación han sido previa y claramente definidas, a partir de ciertos principios estructurales y con plena conciencia del fin que se busca.
- iv. RHEINGOLD, H. (1993). The Virtual Community. Addison – Wesley. Reading, USA.

v. SILVIO, J. (1999), Las Comunidades Virtuales como Conductoras del Aprendizaje Permanente. En <http://members.tripod.com/~SVA99/Sva99/d20/Silvio2.html>

vi. NIMKOFF, O. Sociología. Aguilar S.A. de ediciones 1971.

vii. GALVIS, A. H. (1998). Ambientes virtuales para participar en la sociedad del conocimiento. Revista de Informática Educativa. Volumen 11 Número 2. Santa Fe de Bogotá D.C. Colombia. Noviembre de 1998.

viii. RAMIREZ, C. (1999) Comunidades de Aprendizaje: Una Figura que pisa fuerte en Internet. Revista de Informática Educativa. Universidad de los Andes. Vol 12, No. 1.

ix. NEGROPONTE, N. (1995) Being Digital. New York : Alfred A. Knopf

x. El siguiente cuadro se basa en comunidades formales según el esquema propuesto por Ramírez (8), dado que son este tipo de comunidades las que surgen a partir de un acuerdo, fin y filosofía definidas. Varios de los enunciados expuestos aplican también para comunidades informales.

xi. OSORIO, L. A., MARIÑO, O. y GALVIS, A. Ambientes Interactivos para Colaboración Sincrónica dentro del Contexto Ludomática Revista de Informática Educativa. Universidad de los Andes. Vol 11, No.1, 1998. P. 33.

xii. CHACON, F. (1997). El nuevo paradigma para la educación a distancia corporativa. Caracas: Universidad Abierta, CIED (mimeografiado). En: Galvis Panqueva, Alvaro. Ambientes virtuales para participar en la sociedad del conocimiento. Revista de Informática Educativa. Volumen 11 Número 2. Santa Fe de Bogotá D.C. Colombia. Noviembre de 1998. Página 251.

xiii. La organización de estos aspectos no obedece a un orden de prioridad.