**PROYECTO: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA COMUNIDAD VIRTUAL.**

**TALLER 2. SEMINARIO TIC Y APRENDIZAJE**

**PROFESORES: MONICA BRIJALDO y OFFRAY LUNA**

**TEMA 2. Aprendizaje colaborativo y comunidades de práctica**

**PRESENTADO POR: Diana Bernal Moreno**

1. ¿Cómo pueden aprovecharse los espacios virtuales para desarrollar una comunidad, bien de práctica o de aprendizaje?

En la sociedad actual (la de la virtualidad) los espacios de socialización de los individuos se han transformado vertiginosamente y los escenarios educativos (la escuela en particular) han tenido que adaptarse a esos cambios, es por eso que los espacios virtuales, tanto de aprendizaje como de práctica, se convierten en una herramienta de gran importancia para para ampliar y democratizar oportunidades de aprendizaje.

En este sentido la idea de crear comunidades virtuales de aprendizaje permiten una construcción cooperativa de conocimientos mediados por los intereses compartidos, creando una identidad común que permita que los miembros se reúnan y guíen sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Es por esto las actividades prácticas se convierten en el elemento común que permite compartir avances en el acto educativo, generando a su vez recursos para este objetivo.

Lo anterior, y entendiendo el aprendizaje como un proceso social, las comunidades de práctica y aprendizaje pueden ser aprovechadas como espacio de socialización y de trabajo colaborativo generador de experiencias significativas; para logar estos objetivos los miembros deben definir roles e interacciones que se determinan mediante el uso del lenguaje y su identidad dentro de la comunidad, lo que los lleva a comprometerse con el proceso y a consolidarlo durante el tiempo que dure la práctica. En conclusión una comunidad de aprendizaje se debe convertir en espacio de práctica e interacción social donde se configuran y se forman sujetos productores de nuevos significados sociales y con pretensiones de aprendizaje.

1. Establezca los objetivos de su comunidad virtual.
* Fomentar la participación de los estudiantes
* Crear nuevas formas de leer el mundo
* Descentralizar los saberes
* Enriquecer a los estudiantes en su vida personal y colectiva
* Dar cabida a otros lenguajes como formas de expresión
1. **PROYECTO DE COMUNIDAD VIRTUAL: LA PLATAFORMA WIKI**

Si enmarcamos la plataforma wiki en un enfoque constructivista de enseñanza – aprendizaje que permite la interacción de los agentes involucrados en procesos cognitivos, es factible reconocerla como una herramienta importante para el ejercicio pedagógico, reconfigurando del papel del estudiante y el docente como arquitectos de nuevos escenarios educativos.

La plataforma wiki se encuentra sustentada en la idea del trabajo colaborativo, en la que todos los miembros de una comunidad virtual (en este caso una comunidad virtual de aprendizaje) puedan ser gestores de su propio conocimiento mediante mecanismos de interacción que permiten el intercambio de opiniones sobre un tema en específico, este tipo de escenarios virtuales permiten una permanente reflexión y comunicación por medio de diversas estrategias (chat, edición de textos, foros, etc.)

Este tipo de plataforma facilitan relaciones de tipo horizontal, menos rígidas que las que se establecen en el acto educativo tradicional (relación de poder entre profesor – alumno), permitiendo que todos los actores involucrados en el proceso educativo se hagan participes de la elaboración colaborativa de contenidos y conocimientos que sean de interés dentro de un área de investigación o estudio.

Utilizar la plataforma wiki como proyecto de comunidad virtual presenta las siguientes ventajas y dificultades:

|  |  |
| --- | --- |
| VENTAJAS | DIFICULTADES  |
| 1. Por ser una plataforma abierta permite un fácil acceso a los miembros de la comunidad virtual de aprendizaje.
2. Por ser libre y gratuita es posible crear espacios de discusión sobre múltiples temas y con diversos enfoques.
3. Es posible trabajar de forma colaborativa, ya que la opción de editar textos, por parte de los miembros de la comunidad, hace que los conocimientos no sean estáticos y unidimensionales sino que al contrario, haya un constante debate y una actualización de los mismos.
4. Por tener un carácter de *flexibilidad* los usuarios pueden enlazarse con múltiples espacios virtuales que enriquezcan la construcción de conocimiento.

  | 1. Si no existe una definición clara de objetivos y de roles, tanto del profesor como de los estudiantes involucrados, el proceso de enseñanza-aprendizaje no sería significativo.
2. Al ser esta una plataforma tan flexible se puede perder, en cierto sentido, rigurosidad académica en la construcción de conocimientos.

  |