**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: JUAN DAVID ZABALA, JAVIER MORENO, HAIDY RODRÍGUEZ.**

**OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:**

Reflexionar sobre el uso de las comunidades de práctica en los entornos educativos y analizar diferentes entornos virtuales en los cuáles se puede pensar y diseñar una comunidad.

**ACTIVIDAD A DESARROLLAR:**

1. **Realice un documento que posteriormente debe colocar en la página wiki del grupo.**

Desde la definición de comunidades de práctica y a partir de las dimensiones planteadas por Wenger (2001) sobre práctica y comunidad y desde el planteamiento de Brown (Conocimiento especializado distribuido en el aula). Analice:

1. ¿Cómo pueden aprovecharse los espacios virtuales para desarrollar una comunidad, bien de práctica o de aprendizaje?
2. Establezca los objetivos de su comunidad virtual.
3. Indique que repertorio o rutina empleará en su comunidad.

**Infancias, cine y actualidad**

***Proyecto de comunidad virtual que realice miradas de las infancias en los contextos actuales de globalizaciones y diversidad.***

***-Documento para wiki-***

Los espacios virtuales pueden proporcionarnos espacios de comunicación, interacción e intercambio de información, alrededor de temas específicos o por intereses compartidos. Wenger plantea que todos participamos en diferentes comunidades de práctica, y que el aprendizaje se da a partir de la participación social según las 4 premisas que plantea: primero, porque somos seres sociales; segundo, porque el conocimiento consiste en adquirir la competencia frente a una empresa; tercero, porque conocer es participar en las empresas y comprometerse con el mundo; y finalmente, porque el significado es el que produce el aprendizaje (2001, pg.20).

Si lo anterior es cierto, nos han surgido algunos interrogantes tales como: ¿En cuáles comunidades de práctica participamos? ¿En qué consiste nuestra participación social en dichas comunidades? ¿Qué aprendizajes alcanzamos con dicha participación social? Sin embargo, con sorpresa nos dimos cuenta que nuestra participación social en comunidades es débil o nula, debido al exceso de tiempo que demanda el cumplimiento de los compromisos laborales adquiridos. Entonces, ¿de qué tipo de comunidad queremos hacer parte y participar activamente? ¿Qué competencia nos demanda dicha participación? ¿Qué conocimientos y significados estarían involucrados para nosotros? Aunque después de una lluvia de ideas vemos que las necesidades y expectativas de los integrantes del grupo son diferentes, coincidimos en crear y participar en una comunidad virtual que le interese reflexionar y discutir sobre la infancia en la actualidad; en principio, nos interesa analizar los modos como se están representando diferentes nociones de infancia en el cine, en los actuales contextos de globalización y localismos.

*Comunidad de práctica y aprendizajes mediante la participación social*

Siguiendo la teoría social del aprendizaje propuesta por Wenger para caracterizar la participación social como un proceso de aprender y de conocer (2001, pp. 21-22), utilizaremos los 4 componentes para señalar los propósitos esperados con la comunidad de práctica y de aprendizaje a lograr a través de un espacio virtual: Primero, estaría dirigida a personas que encuentren aspectos significativos en la experiencia tanto de apreciar el cine como en reflexionar sobre temáticas relacionadas con infancia, educación, familia, comunidad y diversidad.

Segundo, para lograr consolidar una práctica con marcos de referencia y perspectivas compartidas que puedan sustentar el compromiso mutuo en la acción, consideramos pertinente hacer la convocatoria inicialmente a personas que estén relacionadas con los temas de infancia, tales como estudiantes y profesionales en campos de pedagogía infantil, psicopedagogía, ciencias sociales, escuelas de género y estudios sobre familia; ahora, no queremos reducirlo a un ambiente académico, también se divulgaría la invitación a nuestras redes de amigos, familiares y conocidos, para que se vinculen si es de su interés, y de paso propaguen la invitación en sus respectivas redes.

Tercero, en cuanto a la conformación de comunidad, la idea es lograr que este espacio virtual posibilite la conformación de una empresa en común, que puede ser el fortalecimiento de un posible semillero de investigación emergente, inicialmente ligado a la facultad de educación de la Unipanamericana, o la consolidación de una comunidad virtual de reflexión permanente sobre las temáticas propuestas, así como sobre otras que vayan emergiendo en la dinámica; de tal manera que las configuraciones sociales que enmarcarían las reflexiones estarían abordadas desde las trayectorias de profesionales o ciudadanos que les interese pensar y discutir el tema de la infancia en la actualidad. En este sentido, se espera que la participación vaya adquiriendo valor para los integrantes de la comunidad virtual, en tanto se vaya reconociendo la competencia y experticia de los participantes.

Finalmente, en la medida que el espacio virtual vaya permitiendo consolidar una comunidad de práctica, con participaciones reflexivas e intercambio de saberes y posturas frente a la infancia, se espera que progresivamente pueda consolidarse como una comunidad de aprendizaje, en la medida que la dinámica propiciada a través de este espacio virtual, llegue a producir cambios y transformaciones en quienes somos como sujetos, profesionales, ciudadanos e infantes en distintas generaciones; es decir, lograr un efecto identitario al lograr permear las historias personales de los participantes en el contexto de nuestra respectiva comunidad virtual. Por ejemplo, al transformarse las valoraciones, posturas y actitudes que tengamos en relación con los modos como interactuamos con los demás, especialmente con los infantes con los que nos relacionemos (hijos, estudiantes, etc.), en nuestros contextos familiares, profesionales y ciudadanos; cambios en las maneras como apreciamos el cine, modificaciones en la percepción que tenemos de la infancia, entre muchos otros cambios que puedan emerger en la dinámica de la comunidad.

En otras palabras, al pretender propiciar y consolidar una comunidad virtual que converja alrededor de las miradas que, desde producciones fílmicas, puedan hacerse sobre las infancias, estaríamos buscando replantear el aprendizaje en los tres niveles propuestos por Wenger (2001, Pg 25): Primero, porque se esperaría en los participantes la generación de aprendizajes individuales no direccionados, mediante sus contribuciones a las prácticas de la comunidad; segundo, porque a nivel comunitario se esperaría que los participantes aprendamos a refinar la práctica colectiva de reflexión, discusión y dialogo frente a los temas propuestos y así, poder garantizar nuevas generaciones de miembros; y finalmente, porque a nivel organizacional se esperaría que aprendiéramos a sostener nuestra comunidad virtual, interconectada con otras comunidades de práctica que identifiquemos al interior de las instituciones con las que tenemos vínculos los participantes (inicialmente con instituciones universitarias con las que tenemos relación los participantes promotores como lo son la Unipanamericana, la Uniminuto, la Nacional y la Javeriana).

*Proyección de dificultades en la conformación de la comunidad virtual y abordaje de problemas*

Siguiendo a Wenger, la teoría social del aprendizaje “no es una empresa exclusivamente académica, por lo tanto, tiene que tener sentido no sólo para los académicos o teóricos, sino para todos los integrantes de la comunidad educativa (estudiantes, padres de familia, profesores, administrativos, directivos, ciudadanos, y demás que estén involucrados con las prácticas de la institución) que a su vez se constituyen en profesionales en ejercicio” (p28). Si el *propósito* es lograr conformar una comunidad virtual de aprendizaje dirigida a estudiantes, profesionales y ciudadanos que deseen reflexionar y dialogar sobre el tema de la infancia, más allá de los parámetros tradicionales e institucionalizados de enseñanza, se hace necesario identificar las dificultades que se pueden esperar en su conformación y vislumbrar alternativas para abordar algunos de los problemas que se puedan presentar.

Una de las dificultades consiste en lograr que el espacio virtual no caiga en una dinámica académica institucionalizada, sino que propicie prácticas significativas para los distintos participantes, que permita situarlos en trayectorias de aprendizaje con las que se puedan identificar, y de hacer que participen acciones, discusiones y reflexiones que influyan en las comunidades que valoran. Al respecto consideramos pertinente configurar un *repertorio* de interrogantes relacionados con experiencias de infancia, no con una pretensión académica, sino desde las vivencias de los participantes, desde las reflexiones que surjan en su cotidianidad. Ahora bien, dichos interrogantes se combinarían con propuestas periódicas de películas que permitan dialogar sobre determinadas temáticas concretas, como por ejemplo distintas experiencias de infancia al interior de contextos familiares específicos, educación infantil en diferentes sociedades, infancias tensionadas por experiencias de discapacidad o vulnerabilidad social, entre otros.

La *rutina* a posicionar en principio consistiría en tres motores para el diálogo: El primero, consistiría en el espacio reflexivo en el que se sugiera una película, posiblemente semanal, y se observe a partir de interrogantes propuestos por los mismos participantes. El segundo, puede consistir en un espacio de divulgación de materiales en diferentes formatos (escritos, audiovisuales), eventos y noticias, que tengan relación con los temas propuestos y que posiblemente lleguen a suscitar otras participaciones a partir de éstos; la idea es que este espacio se alimente en lo posible también semanalmente. Y tercero, se podría abrir un espacio de construcción de conocimiento colectivo que podría ser a través de una wiki o de otra alternativa que permita el registro de las participaciones y la elaboración de material de forma colaborativa.

1. **Para el proyecto de comunidad virtual:**

**Analice la plataforma wiki, desde estos aspectos:**

* Inscripción e identificación de participantes
* Interacciones de los participantes (formatos, permisos, contratos de uso, etc)
* Es posible recuperar la información de un participante (huellas virtuales)
* Dificultades: en el uso, de carácter conceptual, otras…

*La wiki como alternativa para la participación social y la construcción colectiva de conocimiento*

La plataforma Wiki parece ser una opción que aporta bastante concreción a una comunidad virtual, en tanto permite un acceso sencillo, controlado y de carácter igualitario a la información, además que basa su atractivo en la construcción de conocimiento a través de su puesta en común, lo cual es una de las principales características de una comunidad virtual, sino que además puede favorecer el fortalecimiento de los lazos afectivos a partir de la cooperación. También está la necesidad de llevar una responsabilidad compartida con respecto a qué se pone y que no. Estas cualidades de una wiki facilitan que el centro sea el sujeto, y no el conocimiento o la estructura.

Sin embargo, pareciera que la interacción es bastante limitada, podría ser que la wiki está más orientada a la construcción de conocimiento de forma cooperativa, pero no tanto a la comunicación previa a la emergencia de dicho conocimiento. Por otra parte, las wikis ofrecen un espacio controlado en el cual la puesta en común del conocimiento pueda gozar de cierto rigor obtenido a partir de la tensión de todos los participantes, esto es, una constante revisión, edición y evaluación de los contenidos. Para ello la plataforma Wiki ofrece formas de recuperar información de los participantes como sus aportes gracias a un historial de cambios.

Hasta aquí encontramos en una Wiki una buena herramienta con la cual favorecer muchas de las características necesarias para establecer una comunidad virtual, sin embargo, las falencias en la comunicación sincrónica y asincrónica hacen que esta no pueda ser una plataforma completa sino que sea una gran herramienta que debe complementarse con otras, como por ejemplo, cuentas de correo, chats, foros, videollamadas y otras herramientas que favorezcan la comunicación y, así mismo, permitan la concreción de finalidades en común, el fortalecimiento de lazos afectivos y posibiliten el reconocimiento de logros.

1. **Desarrollo de la comunidad:**
* Escoger uno de los espacios de comunidad propuesto
* Proponer el tema de la comunidad, este será de libre escogencia (aunque argumentado).
* Seleccionar la población objetivo y realizar la invitación a participar.

*Comunidad virtual sobre infancias, cine y actualidad, mediante la creación de un espacio virtual en la plataforma GNOSS e interconectado con canales de YOU TUBE*

Para proporcionar acceso a recursos que refuercen su participación, por un lado consideramos pertinente utilizar los *canales de You Tube* para crear hipervínculos que permitan acceder y compartir material audiovisual como videos y películas de interés relacionados con el tema, así como contar con la posibilidad de montar videos propios sobre experiencias de los participantes relacionados con el tema. Por otro lado, creemos combinar un canal con una plataforma como *Gnoss* además permite, primero, contar con un espacio virtual que propicie y consolide redes sociales de estudiantes, profesionales, padres de familia y ciudadanos en general alrededor del tema. Segundo, posibilita la gestión del conocimiento que los participantes puedan construir, tanto desde sus reflexiones, diálogos y discusiones frente a los interrogantes y películas abordadas, como desde el intercambio de documentos y otro tipo de materiales digitales a los que se pueda acceder desde este espacio virtual. Tercero, además permite alentar trabajo colaborativo alrededor de objetivos comunes entre grupos de participantes, o propiciado por coyunturas y contingencias que en momentos específicos motiven el trabajo conjunto. Finalmente, Gnoss proporciona recursos que pueden llevar a la consolidación de aprendizajes informales mediante las participaciones activas de los sujetos vinculados a la comunidad virtual y los posibles cambios que puedan generarse en sus valoraciones, conocimientos, actitudes y prácticas.

Consideramos que articular *los canales de You Tube* con una *plataforma como Gnoss* nos permite crear un espacio virtual dinámico cuyo objetivo se centre en mirar las infancias a través de propuestas fílmicas y dialogar las diferentes miradas que se pueda tener frente a estas. Crear este espacio virtual puede convertirse en una manera innovadora de motivar la participación de estudiantes de programas profesionales relacionados con la infancia, así como la de profesionales en ejercicio y otros ciudadanos que deseen compartir sus experiencias frente a este tema; de modo tal que paulatinamente la dinámica de la comunidad virtual pueda llevar a que las participaciones de los integrantes se conviertan en prácticas significativas para cada uno.

*¿Por qué pensarse las infancias desde el cine y dialogar virtualmente al respecto?*

En primer lugar, porque dialogar alrededor de temas que podamos abordar desde el cine fue un tema de interés para los integrantes promotores del espacio virtual, lo que motiva la participación activa y el compromiso con esta empresa. En segundo lugar, porque en los contextos actuales de globalizaciones, sociedades de consumo y reforzamientos de lo local, se hace necesario analizar los diferentes discursos, valoraciones y prácticas relacionadas con los modos como nos identificamos los sujetos, más aún al pretender respetar la diversidad de experiencias y subjetividades, a la vez que desde determinados sectores sociales se busca promover sociedades más democráticas y pluralistas; en este sentido, es pertinente comprender los diversos modos como se empiezan a configurar identidades desde las prácticas culturales que diferentes comunidades realizan sobre los sujetos desde los primeros años de existencia, que desde la modernidad se ha configurado como infancia o niñez, y que en la actualidad se hace necesario leer desde una pluralidad de infancias o niñeces.

Por consiguiente, proponemos este tema no sólo porque a través de éste logramos hacer una puesta en común entre los intereses de los participantes iniciales, sino porque consideramos pertinente abrir y propiciar un espacio virtual en el que podamos tener participaciones sociales dialógicas con otros sujetos que les interese hacer miradas frente al tema de las infancias en los contextos actuales de globalización y diversidad, y que también les llame la atención hacerlo desde el cine; con el propósito de lograr avanzar en la construcción de caminos que permitan un reconocimiento más plural de lo que significa ser infante, a partir de las diversas experiencias de niñez que se desarrollan en diferentes contextos socioculturales, económicos y políticos.

En tercer lugar, consideramos oportuno que alrededor de este espacio virtual, con proyección a la consolidación de una comunidad de práctica, se pueda enganchar a estudiantes y profesionales que estén aproximándose al tema de las infancias y que deseen construir conocimientos, compartirlos y dialogarlos, por medio de sus participaciones como actores sociales que tienen una relación, y quizás responsabilidad, frente a esta población; de esta manera, el propósito también se proyectaría a lograr consolidar comunidades de aprendizaje que se dinamicen y propongan reflexiones frente a este tema, y que logren encontrar inicialmente en el cine un recurso para movilizar sus procesos de pensamiento, análisis, reflexión y diálogo.

En un cuarto lugar, teniendo presente que entre la población objetivo se encontrarían estudiantes y profesionales relacionados con la pedagogía infantil y disciplinas afines, además de lograr consolidar una comunidad de aprendizaje virtual entre personas amantes a este tema, esta dinámica de dicha comunidad a su vez podría potenciar, indirectamente, procesos de semilleros de jóvenes investigadores que interesa afianzar a algunos de los integrantes que hacen parte de la facultad de educación de Unipanamericana. En este sentido, se esperaría que en la medida en que se consolide la dinámica de la comunidad virtual, ésta a su vez nos permita a sujetos que hacemos parte de dinámicas institucionales que subyacen a los roles que tenemos como docentes o estudiantes de instituciones universitarias, poder fortalecer nuestras relaciones interpersonales, interconectarnos a través de redes, fortalecer procesos comunicativos e, incluso, llegar a producir conocimientos alternativos al margen de dichas dinámicas institucionales. De esta forma, no sólo se fortalecen dinámicas institucionales relacionadas con procesos de formación profesional y de investigación académica, sino que a su vez nos permitiría compartir otros saberes y dialogar con personas con las que tengamos ideas y miradas en común, al margen de las dinámicas institucionales.

Ahora bien, “¿Cómo lograr asegurar que nuestra organización sea un contexto dentro del cual puedan prosperar las comunidades que desarrollan estas prácticas? ¿Cómo lograr que sea reconocido y valorado el trabajo de construcción de comunidades? ¿Cómo lograr que los participantes tengan acceso a los recursos necesarios para aprender lo que necesitan, aprender con el fin de actuar y tomar decisiones que involucren por completo su propio conocimiento?” (Wenger, Pg. 28). Frente a estas preguntas tenemos claro que la apuesta por la conformación del espacio virtual está al margen de las dinámicas institucionales, es decir, las dinámicas comunitarias son paralelas, e incluso independientes, a los procesos normativos e institucionalizados de enseñanza. Si bien nos interesa llegar a conformar una comunidad de aprendizaje, tenemos claro que al margen de nuestros roles docentes, la idea es que se puedan generar otros espacios nuevos y alternativos que propicien la participación libre y motivada a partir de intereses personales, y no por prácticas institucionales que terminan no sólo condicionando la participación de los sujetos, sino además valorándola no por la experticia de los sujetos, sino por sistemas de evaluación normativos y externos a los participantes.