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

**TALLER 4. SEMINARIO TIC Y APRENDIZAJE**

**PROFESORES: MONICA BRIJALDO y OFFRAY LUNA**

**Nombre: Leidy Johanna Moreno, Jimena Velásquez, Alexander Hernández**

**TEMA 3. Hábitats digitales: La construcción de bienes comunes en el ciberespacio.**

**1. Realice un escrito grupal para incluir en la wiki**, a partir de la siguiente pregunta orientadora: ¿Consideran que las redes sociales y las comunidades virtuales se pueden convertir en espacios educativos? Argumenten su posición, asi:

1. Desde la definición de lo que son las redes sociales y las comunidades virtuales: ¿Cómo pueden aprovecharse estos espacios para lograr aprendizaje?
2. Proponga una actividad específica en la cual los estudiantes tengan que utilizar las redes sociales y/o las comunidades virtuales como herramienta para el aprendizaje.
3. Analice desde la perspectiva pedagógica, cómo se transformaría el aprendizaje de los estudiantes.

**2. Para el trabajo con la red o comunidad creada**

Para avanzar en el proyecto se trabajará desde la idea de los roles de los participantes en una comunidad o red virtual: Coordinador, Dinamizador, Participantes. Para ello deberán planear la siguiente actividad.

* Desarrollar un tema de discusión acorde con la temática de la red o comunidad creada.
* Deben preparar: preguntas de discusión y desarrollar estrategias para lograr la mayor interacción con los participantes; como presentación de videos, introducción con una presentación del coordinador, etc.
* En cada grupo deben estar identificados los roles, por ejemplo, coordinador de la comunidad y/o dinamizador de la discusión, relator.

DESARROLLO

1- El ciberespacio opera no como un lugar sino como muchos lugares donde interactuan sujetos que una vez entendidos como virtuales modiifican necesariamente su repertorio de conducta llevando consigo implicaciones que pasan por lo emocional, psicológico, sociocultural y espiritual en mayor o menor medida para cada una de éstas dimensiones, según sea su papel como sujeto virtual.

Como ya se había anotado anteriormente en otra reflexión acerca de aprendizaje, para los organismos ocurre cuando se “instala” algún tipo de comportamiento que puede observarse a través del tiempo y puede hacer parte de su repertorio de comportamiento, esto de entrada permite responder que si bien es cierto hay implicaciones en las áreas anteriormente mencionadas que desembocan en nuevos comportamientos, las redes sociales y las comunidades virtuales funcionan como espacios para lograr aprendizaje en la medida que viabilizan la interacción de los humanos a través de determinadas características.

 Como complemento a lo anterior se encuentra la clasificación que hace Salinas (2003) a propósito de las comunidades virtuales donde aparece la denominada como aprendizaje, la cual emerge cuando los estudiantes comparten intereses comunes utilizando a las TIC como vías de comunicación, de ésta forma la convocatoria a un tipo de población en particular con la intención de satisfacer un objetivo o un interés común puede despertar motivaciones en diferentes sujetos que potencialmente los hace convertir en miembros activos de determinada comunidad o dado el caso estudiantes virtuales.

Al pensar alrededor del como volver mencionado espacio en lugar de aprendizaje, es pertienente señalar algunas propiedades y a partir de allí desprender su método, en éste orden de ideas el hecho que el espacio virtual esté dado por un tipo de comunicación asíncrona, los ritmos de la realización de la tareas puedan colocarse individualmente, y en esencia permita aproximarse a la realidad de otra forma Sancho y Borges (2011), dan lugar a construir diferentes pautas de interacción que posibilitan al estudiante interactuar con nuevos ambientes educacionales.

2- La generación de una comunidad virtual se convierte en una poderosa practica en el momento que nos permite acceder a la gestión de conocimento en torno a un interes común con otros sujetos, nuestra proopuesta va encaminada en construir una comunidad que en complemento con lo abordado convencionalmente en el salón de clases sobre un área específica (matemáticas, biología y Química, física), se disponga del espacio con el objeto de interactuar con otros que les interese el área, permitiendo su mejor comprensión a través de lo virtual con otra opción de la interpretación de la realidad como una pretensión planteada en torno a las funciones de la educación.

3- Con el objeto de reflexionar en torno a la pedagogía y la ocurrencia de habitats digitales en la educación, hemos querido utilizar la postura de Kant acerca de la educación en su texto de la pedagogia (2005), donde según este pensador esta tiene dos componenetes esenciales uno es cuidado como función del hombre provisto de poder hacia otros y de formación o cultura que incluye a la instrucción y la disciplina como premisas para la acción en educación. Éste constructo conceptual puede ayudarnos a comprender en mejor forma la razón en que se sustenta la educación para llevarse a cabo siempre con el concurso de otros en función del cumplimiento de las tareas asignadas a la misma según Kant.

Se puede deducir con base en lo anterior, que bajo esta intencionalidad confluyen diferentes aspectos que han sido abordados por la pedagogia acerca del proceso educativo y que han aparecido de diversas formas a través del tiempo, el papel del docente, del alumno, la organización de los contenidos, el sistema de evaluación entre otros. La tecnología como elemento que vincula a los diferentes agentes dentro del proceso, ha proporcionado un sinnúmero de posibilidades cuando al acceder a información se trata transformando el concepto temporo-espacial de la misma, acelerando procesos que disminuyen las probabilidades de error, cambiando por ende las expectativas sobre el conocimiento resultando en nuevas practicas de comportamiento individual y social. Es de ésta forma como numerosos ámbitos de interacción social se modifican en varios aspectos a partir de lo tecnológico y para ser mas precisos el educativo no puede ser la excepción.

Estos giros en ocasiones impredecibles han dado lugar a nuevas practicas en la escuela modificando el papel de los maestros y alumnos en mayor o menor medida, desde los simples trámites administrativos para matricularse en uno u otro programa hasta realizar tareas escolares en forma cotidinana. Como lo habíamos mencionado anteriormente bajo el supuesto que la educación nos permite interpretar la realidad propendiendo por un adecuado desarrollo humano, el hecho que las tics suministren otra forma de aproximación a esta en la medida que el estudiante tenga empatía puede alcanzar logros dentro de su proceso de aprendizaje que convencionalmente le resultaría mas complejo por las propieades que se han enunciado durante el taller.

Kant I. (2005). *Pedagogía*. Madrid: Editorial AKAL Mariano Fernandez Enguita. Traducción Lorenzo Luzuriaga, José Luis Pascal.

Gros, B (2011). Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el e-learning del SXXI. Capítulo 2 “El aprendizaje en un entorno virtual y su protagonista el estudiante virtual” Sancho T. y Borges F. Editorial UOC: Barcelona.