



EDUCACIÓN CON
RESPONSABILIDAD
SOCIAL



Cátedra **+TI**

#ExpandeTuMente

Junio: Tendencias educativas con TI
Comunidades de aprendizaje [Reseña]
Mtra. Liz Georgette Murillo Zamora



Comunidades de aprendizaje

[Reseña]

Una comunidad es un conjunto de personas viviendo con intereses comunes en un área particular o “un conjunto de personas con intereses profesionales comunes”.

Una comunidad digital, por otro lado, es concebida como un espacio virtual cuyo objetivo es permitir la comunicación entre sus miembros, facilitar el aprendizaje y el trabajo colaborativo. La ventaja de estas comunidades es que los miembros pueden participar activamente, a pesar de encontrarse en distintos puntos geográficos.

Las características principales son:

- Existe voluntad e interés por parte de los participantes.
- Se comparten metas y tareas.
- El aprendizaje es constante.
- Utilizan herramientas y servicios web para comunicarse.
- Se rigen por un conjunto de normas y comparten intereses, conocimientos, creencias y valores.

Las comunidades de aprendizaje recuperan elementos de las comunidades de práctica y las redes de colaboración:

Comunidades de práctica

Grupo de personas que participan en un aprendizaje social, comparten enfoques, problemas y necesidades sobre temas establecidos e incorporan el conocimiento como parte integral de sus actividades e interacciones.

Red de colaboración

Grupo de personas que, con un objetivo común, aportan trabajo intelectual o comparten intereses comunes. El propósito es intercambiar conocimientos para hacerlos crecer, difundirlos, debatirlos y desarrollarlos (CIDE, 2012).

Las **comunidades de aprendizaje** son, por tanto, un grupo de personas que se reúnen con un propósito en común y que se encuentran involucradas en un proyecto educativo.

Molina (2005, p. 235) la concibe como un “conjunto de individuos autónomos e independientes que, partiendo de una serie de ideas e ideales compartidos, se obligan por voluntad propia a aprender y trabajar juntos”.

Las etapas por las que pasa una comunidad de aprendizaje, son: creación, desarrollo y consolidación (Stoll, 2005).

Para que una comunidad de aprendizaje llegue a formarse deben darse las siguientes condiciones:

- Cambios institucionales que faciliten el desarrollo de las comunidades de aprendizaje.
- Implementar modelos efectivos para el funcionamiento de las comunidades de aprendizaje (trabajo colaborativo).
- Avanzar en las innovaciones técnicas necesarias para permitir que aparezcan las comunidades de aprendizaje.
- Favorecer la participación abierta y horizontal de los participantes de la comunidad, no en esquemas jerárquicos y verticales.

Los elementos que adopta de las comunidades de práctica y de la red de colaboración son:

- Los individuos son trabajadores del conocimiento, es decir, aquel que se autogestiona: se concentra en su tarea, controla su propio tiempo, reconoce sus puntos fuertes y débiles, considera su forma de desempeñarse y de aprender; asume la responsabilidad por su desarrollo y crecimiento, así como por los resultados que genera.
- El trabajo es colaborativo. Se da cuando se tiene una meta común y se trabaja en conjunto para alcanzarla.
- La mutualización. Es decir, se hace que algo sea mutuo o recíproco. Las competencias se suman y así son mejores juntos.
- Se basan en el conectivismo. El aprendizaje se origina como producto de conexiones entre usuarios y retroalimentación de la formación.

Características de los usuarios de una comunidad de aprendizaje:

Indagadores	Audaces
Pensadores	Comunicadores
Mente abierta	Equilibrados
Íntegros	Reflexivos
Informadores	Solidarios

Experiencia CODAES

Dentro de los programas para asegurar la calidad y promover la transformación de la educación superior mexicana, la Secretaría de Educación Pública impulsa la creación de Comunidades Digitales para el Aprendizaje en la Educación Superior (CODAES).

El trabajo y los productos generados están destinados a individuos o grupos que se encuentren dentro del sistema formal de educación, en procesos de capacitación o que de forma independiente estén interesados en la adquisición o mejoramiento de competencias en campos temáticos específicos, tanto académicos como profesionales.

Las comunidades que conforman dicho proyecto están conformadas por IES, cuerpos académicos, profesores, empresas y organizaciones profesionales que fungen como productoras de aplicaciones y recursos educativos al servicio de estudiantes y profesionales.

El proyecto considera dos tipos de comunidades:

Comunidad digital de aprendizaje: grupos de personas que colaboran en torno a intereses comunes relacionados con la producción de experiencias de aprendizaje o de herramientas innovadoras que faciliten y potencien los procesos de aprendizaje y la adquisición de competencias en la educación superior a través de medios digitales

Comunidad digital de gestión: conformada por un grupo de expertos en un área temática, responsables del diseño y desarrollo de MOOC y Objetos de Aprendizaje (OA).

Las áreas de conocimiento involucradas son:

Área temática	IES coordinadora
Educación	Universidad Autónoma de Hidalgo
Artes, Humanidades y Ciencias sociales	Universidad Veracruzana
Ciencias Económico Administrativas	Universidad Autónoma de San Luis Potosí
Ciencias Naturales y Ciencias Exactas	Universidad de Guanajuato
Ingeniería y Tecnología	Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Ciencias Agronómicas, Medicina Veterinaria y Zootecnia	Universidad Autónoma de Yucatán
Salud	Universidad Autónoma de Nuevo León
Relaciones Internacionales	Universidad de Guadalajara

Lecciones aprendidas del proyecto CODAES:

- Las comunidades conforman ecosistemas, son entes dinámicos.
- Es necesario contar con una comunidad –de gestión– sensible a las necesidades de las comunidades de aprendizaje; y con capacidad de dar respuesta oportuna y adecuada a la necesidad.
- Se requiere de un sistema tecnológico, informático y dinámico que se adapte permanentemente a las necesidades y cambios del entorno, que permita enlazar diferentes plataformas y que favorezca la navegación transparente para el usuario.