



## EDUtec EN LA RED

### *Comunidades virtuales para la colaboración de profesionales*

*M<sup>a</sup> Paz Prendes Espinosa  
Isabel M<sup>a</sup> Solano Fernández*

[pazprend@um.es](mailto:pazprend@um.es) / [imsolano@um.es](mailto:imsolano@um.es)

*Facultad de Educación  
Universidad de Murcia*

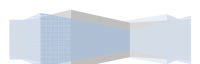
#### **RESUMEN.**

En este artículo se analizan las comunidades virtuales como espacios para la colaboración entre profesionales. Tras una introducción centrada en la información y la comunicación a través de las redes telemáticas, nos adentramos en un análisis del concepto de Comunidades virtuales así como algunas de sus principales características. Considerando que la colaboración es uno de los principios fundamentales, junto con la interactividad, que determinan el éxito de las mismas, reflexionamos sobre las posibilidades de colaboración entre profesionales por medio de los servicios y aplicaciones incluidas en las comunidades virtuales utilizando como ejemplo la Comunidad Virtual para el desarrollo de la Tecnología Educativa y las Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación, *EduTec*.

**PALABRAS CLAVE:** Comunidad virtual, interacción, colaboración, Comunidad Virtual *EduTec*.

#### **ABSTRACT.**

This article analyzes the Virtual Communities like spaces for the collaboration between professionals. First we talk about the information and the communication in net. Second, we include an analyses of the Virtual Community concept as well as some of its main characteristics. Considering that the collaboration and interactivity are one of the more important principles which determinate its successful, we have reflected about the possibilities of collaboration between some professionals by the services and applications include in all Virtual Communities. Finally, we pay attention in this



work to the analysis of Virtual Community for the development of the Educational Technology and New Technologies applied to Education, it's *Eduotec*.

**KEY WORD:** Virtual Community, interaction, collaboration, Virtual Community *Eduotec*.

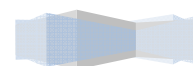
## 1. Información y comunicación en red.

Las comunidades científicas y profesionales han existido desde mucho antes de que la comunicación fuera posible por medio de los ordenadores, las redes e incluso el teléfono (Silvio, 2001). Estas comunidades se han constituido en la distancia para responder a las necesidades de comunicación, intercambio y colaboración entre sus miembros, teniendo que recurrir a diferentes tecnologías impresas, de telecomunicación y digitales para posibilitar el intercambio y la interacción entre ellos. Con las nuevas aplicaciones y herramientas de comunicación interpersonal y colaboración en red, se ha logrado una comunicación más inmediata, simultánea, flexible e incluso multimedia, logrando en ocasiones mayor eficacia en los procesos de comunicación, y sobre todo en la colaboración y construcción compartida de información entre sus miembros.

Sin duda, los grupos sociales han encontrado en las redes la posibilidad de flexibilizar las coordenadas comunicativas. La proliferación en los últimos años de las comunidades virtuales confirma que estas tecnologías dejaron de ser "invitadas" para ser concebidas como elementos definitorios de una modalidad efectiva de comunicación, intercambio y colaboración en el marco de grupos profesionales.

Los últimos veinte años en la historia de la red han estado marcados por la vuelta a los orígenes de Internet entendido como un entorno para comunicar, producir, difundir, mejorar y editar conocimiento por y para la comunidad. La llegada de la *World Wide Web* simplificó el acceso a la red y favoreció la interconexión entre el conocimiento existente, pero también contribuyó al aumento exponencial de la cantidad de información disponible en la red, y con ella de los servicios ofrecidos. Cuando más conectados se supone que debíamos estar, más individualización y privacidad se promovió en la red.

En relación a este tema hay que citar las aportaciones de McLuhan, quien vislumbró y explicó algunos de los fenómenos que, con sus matices y discrepancias, caracterizan este final de siglo, como por ejemplo su tan famosa idea de la aldea global. Mientras algunos piensan que ya vivimos en ella, Castells sin embargo la considera como un mito falso, pues "no estamos viviendo en una aldea global, sino en chalecitos individuales, producidos a escala global y distribuidos localmente" (1997, 374).

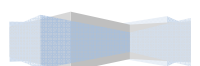


No obstante, desde el análisis sociológico de la comunicación masiva de McLuhan se descubren aspectos que resultan ser características de nuestra sociedad actual. “La postmodernidad implica el fin de la interioridad y de la intimidad del sujeto; el hombre será un ser aislado, singular pero al mismo tiempo conectado a las redes telemáticas y audiovisuales de diverso orden que lo pondrán en contacto con el mundo”, afirman Colom y Mélich (1995). Esta idea puede unirse a la pérdida del sentido de lo local que en opinión de Angulo y cols. “en ocasiones se está extendiendo a una paulatina ruptura de las fronteras culturales, políticas y a la postre económicas” (1995, 27).

Sobre esta cuestión Colom y Mélich (1995) señalan que en el contexto de la sociedad burguesa y el desarrollo del capitalismo la ciencia era útil para el desarrollo económico y social (por ejemplo, la aplicación de la máquina de vapor al ferrocarril y a los barcos y gracias a ello el desarrollo de amplias redes de distribución de mercancías). Por el contrario, en la sociedad postmoderna la ciencia y el saber se fundamentan en la comunicación y en los lenguajes (cibernética, informática, álgebra moderna,...), por lo cual se necesitan nuevas redes de distribución (redes telemáticas) que posibiliten el transporte de la nueva mercancía (la información). Es por ello que acaban afirmando que “el saber tiende a reemplazar al capital como recurso esencial”. De ahí el sentido de la profecía de que “vamos hacia una economía en la que la principal actividad y la mayoría de empleos estarán ligados a la información”, tal y como afirma Servan-Schreiber.

Es, pues, la información –y la transmisión de ésta en procesos de comunicación- una de las claves que nos ayudan a entender la estructura social. Es una de las dimensiones básicas del nuevo paradigma tecnológico (Castells, 1997) y adquiere sentidos completamente distintos al concepto definido por Shannon y Weaver en su teoría matemática de la comunicación. Así en el marco de la cultura del ciberespacio Barlow (1998) entiende que la información es una actividad, una forma de vida y una relación. Es una actividad porque se mueve, se experimenta (pero no se posee) y se transmite por propagación (no por distribución). Es una forma de vida porque quiere ser libre (interactúa con su entorno, muta, persiste,...), se reproduce “en las grietas de la posibilidad” (mientras le dejen espacio vital para ello), quiere cambiar y es perecedera. Por último indica que es una relación, concepto al que asocia las dimensiones del valor de sus significados (únicos para cada caso, para cada interacción entre comunicantes), el hecho de que la familiaridad tiene más valor que la escasez (no es valioso lo escaso, sino lo común para los usuarios), el valor de su exclusividad o de su proximidad en el tiempo.

La cantidad de información de la que disponemos en red es enorme, tan enorme que se ha hecho realidad la premonición de Negroponte acerca de la importancia de la información sobre la información, aún más importante que la propia información. Los buscadores no siempre nos ofrecen la respuesta que buscamos, pues los resultados son excesivamente amplios y llega a ser difícil discernir lo realmente útil y muy frustrante no llegar finalmente a encontrar nada. A ello ha de añadirse el dato de que los buscadores habitualmente no manejan más de un 15% -aproximadamente- de la información disponible en la red. La mayor parte de los contenidos en red son invisibles para los buscadores y es lo que se conoce como “web profunda”, que



ocupaba ya en 1999 unos 20 terabites frente a los 16 terabites que ocupaba la Internet conocida.

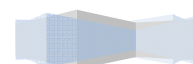
## **2. ¿Quiénes y cómo se comunican a través de redes? Los orígenes de las comunidades virtuales y las redes sociales.**

Poco quedaba en los noventa de esa filosofía *hackers* que unas décadas antes desarrollaban software y aplicaciones que distribuían altruista y entusiastamente por la red (Himanen, 2001). Eran los inicios de la tendencia informal a la colaboración, de la interdependencia positiva, del uso de herramientas como el correo electrónico, las listas de distribución y los *bulletin boards* para garantizar la comunicación entre los miembros de la red, de la creación de las primeras comunidades virtuales y de la producción activa del conocimiento, aunque en cierta medida también elitista y restrictiva al requerir el desarrollo de destrezas específicas y conocimientos de computación.

Con la tendencia general de los noventa de grandes empresas y usuarios de darse a conocer y “*estar como sea*”, y al mismo tiempo a crear servicios de almacenamiento y búsqueda de información que, aparentemente “*dan valor a cambio de nada*” (Cornella, 1997), la visibilidad de este grupo de entusiastas programadores quedó más oculta que nunca, y la colaboración y la comunicación con propósito común fue dejando paso a la individualización y a una tendencia a la pasividad en la red que denunciaron autores como Bob Leuf (Mattison, 2004). Es una etapa marcada por producción masiva de información, o como diría Conella (1998) en la que se da un *proceso de informatización*. Paradójicamente, la red comienza a verse inundada por *comunidades virtuales* ya no sólo de profesionales sino principalmente aquellas orientadas a intereses personales y establecimiento de relaciones sociales, que en algún caso hacen sonar las señales de alarma de la proliferación de vidas paralelas y ficticias en la red.

El boom de las empresas *punto com* y su posterior declive a principios del año 2000 puso al descubierto las debilidades de la red, pero también sus fortalezas, y ello permitió volver a plantear la red como un núcleo de gestión y edición activo de la información, en el que se revalorizaron las posibilidades de comunicación y colaboración en red. Es la fase del *conocimiento libre, la colaboración y la web.2.0*, entendida como una *Internet Social de lectura y escritura* (de la Torre, 2007) y concebida como una red de producción y de edición de información, de carácter horizontal y nuevamente pública en la medida en la que se han comenzado a difundir herramientas libres y gratuitas en la red.

Junto con las herramientas de comunicación interpersonal ya utilizadas en las fases anteriores, se desarrollan servicios y herramientas destinadas a la colaboración y a la



construcción del conocimiento en línea como wikis, blogs, procesadores de textos en línea, sistemas de edición y de compartición de archivos multimedia, juegos de rol por Internet, mundos virtuales, mediatecas sociales, depósitos de archivos multimedia como *Flickr* y gestores de marcadores sociales como *Del.icio.us*.

Este nuevo ciber mundo nos introduce de lleno en el concepto de *Software Social*, que es considerado como un conjunto de aplicaciones que amplían las posibilidades de comunicación y conexión entre personas, facilitando así la colaboración e interacción orientada a un objetivo común. Las redes sociales son, por tanto, formas de interacción social en las que pluralidad y comunidad se conjugan en torno a Internet.

El software social, por tanto, incluye herramientas telemáticas que permiten la interacción y el intercambio social, herramientas que incluyen algunos de los siguientes elementos (Boyd, tomado de Kaplan-Leiserson, 2005):

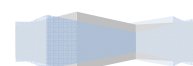
- Soporte para la interacción comunicativa interpersonal o grupal.
- Soporte para la retroalimentación social (“social feedback”).
- Soporte para las redes sociales (creación de grupos en la red que facilitan la inclusión de nuevos miembros).

Es un concepto que a priori parece no añadir nada nuevo, pues realmente si algo ha caracterizado la red es el mundo de comunicaciones y relaciones que ha generado (el ciberespacio como lugar para las relaciones personales, la comunicación y el intercambio). La diferencia clave para Boyd es interesante: tradicionalmente en las redes las personas se integran en grupos desde un enfoque de arriba abajo (individuo que se incluye en grupo), mientras que el software social presenta una perspectiva inversa, de abajo-arriba, siendo los individuos los que se organizan a sí mismos en redes organizadas según sus propias preferencias.

El poder de los medios de comunicación de masas convertido en un self-media, pues son los usuarios, a título personal, quienes están dando la información (a diferencia del proceso de comunicación de masas clásico en el cual desde el medio se lleva la información a una gran audiencia que la recibe como receptor pasivo). De nuevo frente a herramientas de las debemos explorar posibilidades educativas, lo cual supone un reto a nuestra imaginación.

Siguiendo esta línea de pensamiento, sería software social aquél que permite un proceso de colaboración informal, y en este sentido las weblogs pueden ser un ejemplo paradigmático, la blogosfera como metáfora del poder de los medios de comunicación de masas convertido en un self-media, pues son los usuarios a título personal quienes están proveyendo la información (a diferencia del proceso de comunicación de masas clásico en el cual desde el medio se lleva la información a una gran audiencia que la recibe como receptor pasivo).

Completamente asumida la presencia de las comunidades virtuales, se comienza a hablar además de la configuración de *redes sociales* con aplicaciones para mantener relaciones existentes, personales o comerciales y hacer nuevos amigos como



*Friendster*, *Orkut* y el más reciente *Second Life*, a medio camino entre una comunidad y un mundo virtual (Solano y Gutiérrez, 2007). Las redes sociales son entendidas en los términos en los que han sido definidas en la "teoría de los seis grados de separación". Esta teoría pone de manifiesto que cualquier persona en la Tierra puede estar conectada con otras muchas por medio de una cadena de contactos que crece exponencialmente con el número de enlaces que sean agregados a la cadena (Wikipedia, 2007). La red comienza a configurarse con la interacción de cualquier nuevo agregado con otros miembros que compartan sus intereses, necesidades y preocupaciones.

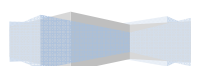
### 3. Una aproximación al concepto de Comunidad Virtual

Las comunidades virtuales, concebidas como agrupamientos de personas que comparten intereses y generalmente propósitos comunes, ya sean en el ámbito científico, profesional personal o académico, y que utilizan los servicios y aplicaciones de Internet para comunicarse y colaborar, existen desde hace más de tres décadas. En 1960, Licklider escribió el artículo "*Man Computer Symbiosis*" en el que predecía que no pasarían demasiados años para que fuera posible la unión entre los cerebros humanos y los ordenadores, logrando obtener resultados exitosos:

*"in not too many years, human brains and computing machines will be coupled together very tightly, and that the resulting partnership will think as no human being has ever thought and process data in a way not approached by the information-handling machines we know today"* (En Rheingold, 2000: 63)

Las primeras comunidades virtuales datan de los años 70, sin embargo no fue hasta el año 1985 con la creación de la Comunidad *The Whole Earth 'Lectronic Link* (The Well) y la posterior difusión mundial que Rheingold realizó de la misma en *The Virtual Community* (Rheingold, 1993), cuando se dieron a conocer. A partir de esta fecha se comenzó a reflexionar sobre las posibilidades que el uso de herramientas como el correo electrónico, los tableros de anuncios y las listas de noticias podrían aportar a la gestión de información en grupos sociales, científicos y académicos. Sin lugar a dudas, la definición más célebres de *Comunidad Virtual* es la aportada por Rheingold ya que fue él quien concibió este término para designar los agrupamientos sociales con sentimientos de pertenencia al grupo en torno a una red de comunicación:

Howard Rheingold (1996) define las comunidades virtuales como "agregaciones sociales que emergen de la Red cuando un número suficiente de personas entabla discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentido humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio".



Este concepto definido por Rheingold, sin embargo, no entronca de forma explícita con el uso que de forma generalizada se le ha dado, pues las comunidades virtuales han tenido un sentido claramente ligado a lo que podrían ser relaciones virtuales en el ámbito de la vida profesional. El concepto de Rheingold más bien se acerca a lo que nosotros entendemos como redes sociales en el ámbito de la web 2.0, redes que buscan la interacción y la comunicación informal, redes que conforman comunidades cuyas relaciones no son profesionales sino que van más allá, conformando un ciber mundo de relaciones sociales.

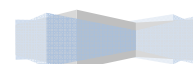
Coincidimos así con Pazos, Pérez y Salinas (2001) cuando definen las comunidades virtuales como “entornos basados en Web que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además de las listas de distribución (primer nodo de la comunidad virtual) comparten documentos, recursos... Estas comunidades virtuales serán tanto más exitosas, cuanto más estén ligadas a tareas, a hacer cosas o a perseguir intereses comunes juntos”.

A la posibilidad de que distintas personas con intereses comunes encuentren en la red las condiciones propicias para comunicarse, Mas et al. (2006) añaden que las normas de la comunidad favorecen la igualdad de oportunidades en la toma de decisiones así como la participación entre sus miembros con el objetivo implícito de lograr una experiencia de aprendizaje. En este sentido, Gairín (2006) señala que las condiciones para que exista una comunidad virtual son la interactividad entre sus miembros, el componente afectivo que existe entre ellos que nos permite hablar de “agregaciones sociales” en los términos en que lo definía Rheingold, y el tiempo de interactividad existente en este espacio de comunicación.

Implícito en este concepto está el término virtual para reflejar que la comunicación está mediada por una red de ordenadores que permite superar la distancia espacio-temporal entre los comunicantes y las limitaciones comunicativas impuestas por esta situación, en la que la información es transmitida en el ciberespacio o, cómo lo han denominado Martínez Sánchez (1995) y Cabero (1996), en un *no lugar* que es posible a través de estas redes sociales de comunicación que se configuran en Internet.

Rheingold ya hacía alusión a la superación de las limitaciones del cuerpo en el universo físico (1993) en estas Comunidades Virtuales, en las que, en opinión de De Kerckhove (1999b), la comunicación estará caracterizada por un neopuritarismo basado en el innecesario uso de nuestro cuerpo al descargar nuestra mente en el ordenador (Kerckhove, 1999b). Pero sin duda, ello ha contribuido a que la naturaleza y la singularidad de la tecnología empleada, y los mensajes contruidos a partir de ellas, condicione el proceso.

Lévy (1998) nos decía que la información transmitida en un contexto virtual de comunicación permanece en estado potencial hasta que se hace visible por medio de instrumentos o recursos de audio y/o audiovisuales que recogen la señal y la emiten al





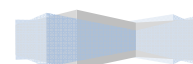
interlocutor que la ha solicitado. En este sentido, este autor considera que, durante el período de tiempo en el que la información circula por el ciberespacio, ésta existe en *potencia*, mientras que cuando es presentada a través de un monitor de ordenador, de televisión o una pantalla de proyección, la información existe en *acto*.

En este sentido, asumimos que la comunicación no sería nunca virtual, aunque la información que la hace posible utilice los nuevos canales para su transmisión. Sí podemos hablar, por el contrario, de *entornos virtuales de comunicación* o, como es nuestro caso, de *Comunidades Virtuales* porque se está poniendo el énfasis en el proceso, en el contexto o contextos en los que está teniendo lugar la comunicación, y en las tecnologías que las están permitiendo.

Las Comunidades Virtuales se sustentan en el propósito de lograr el intercambio de información entre sus miembros y en fomentar la colaboración que les lleve a lograr altas cotas de productividad en su interacción formal y no formal principalmente. Asimismo, dependiendo de su naturaleza, se pretenderá el desarrollo profesional y personal de sus miembros, pero no debemos olvidar que *"la existencia de dichas comunidades radica en las grandes posibilidades de socialización y de intercambio personal que proporcionan las redes"* (Pazos, Pérez y Salinas, 2001)

En las reflexiones que diferentes autores han hecho de las redes siempre ha existido como tema recurrente el de la posibilidad que las redes, y que en particular las comunidades virtuales, han tenido de establecer más comunicación entre sus miembros, aumentando sus vínculos sociales con más personas con intereses comunes y estableciendo un entorno adecuado de sociabilidad. Sin embargo, algunos discursos han partido de la consideración de que la tecnología no se percibe como elemento favorecedor de la construcción de la sociabilidad, sino que se "conceptualiza como un impedimento para el desarrollo de lo que se considera comunicación natural" (Gairín, 2006: 53)

Desde la concepción urbanística de Virilio (1997b), las nuevas coordenadas temporales y espaciales impuestas por las nuevas tecnologías nos sumen en un *retraso tecnológico*, en tanto que la virtualidad, considerada por este autor como propiedad de las mismas, anulan la *ciudad real* y por tanto el *cuerpo social*, es decir, la consideración del otro en un entorno social: *"¡Ya no existe el aquí, todo es ahora!"* (p.46). Desde esta postura de Virilio, la comunicación favorecida en la red no será generadora de auténticas relaciones sociales, y por tanto, el producto cultural emanado de ella carecerá de valor "real". Al contrario que Lèvy (1998), Virilio considera la comunicación presencial, en el mismo espacio y en el mismo tiempo, *real*; por tanto, la comunicación representacional, mediada tecnológicamente y distante en el espacio y/o el tiempo, tendrá un carácter irreal para el autor.



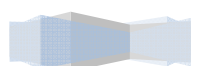


Sin embargo, al contrario que la argumentación de Virilio, Echeverría (1999) no considera que en el *Tercer Entorno* perdamos la posibilidad de intercambios sociales, ya que los tres entornos participan de la misma realidad, aunque cada uno le imprime las connotaciones comunicativas de su naturalidad o artificialidad. Para este autor, la comunicación en el *Tercer Entorno* está garantizada no por el espacio, sino por las conexiones y circuitos de las redes. El *Tercer Entorno* no es un entorno de vida, es un entorno de comunicación, por tanto éste se concibe como un mundo que tiene que inventar un espacio y un tiempo específicos ya que *“cada nuevo sistema de comunicación y de transporte modifica el sistema de proximidades prácticas, es decir, el espacio apropiado para las comunidades humanas”*. (Lèvy, 1998: 23). Es una imprecisión decir que en el entorno de comunicación no existe espacio porque *“no dejan de existir, es nuevo espacio-tiempo social”* (Echeverría, 1999:155), *“lleno de elementos que le proporcionan singularidad y significado”* (Martínez y Solano, 2003: 22).

Partiendo de esta misma consideración, Jean-François Fogel (2007) apunta que *“Internet amplía las posibilidades de contactos de todos tipos de este ser social, incluidos los virus (p.10), y Gairín añade que aunque las comunidades virtuales funcionan con otra lógica respecto a las comunidades virtuales “también generan sociabilidad, relaciones y redes de relaciones humanas, interpersonales e hiperpersonales, normas de comportamiento y mecanismos de organización”* (2006: 54). Por último, Castells (2003) apoya la consideración de la sociabilidad en las comunidades virtuales trayendo a colación la investigación realizada por Wellman. Este autor estudió qué influencia tenía Internet sobre las otras sociabilidades resumiendo sus resultados en la premisa *“cuánto más, más”*, es decir, cuánto más red social se tiene, más se utiliza Internet, de ahí que cuánto más se utilice Internet, las Comunidades Virtuales albergadas en ellas, las herramientas de comunicación interpersonal y de colaboración, más se reforzará la red física que une a las personales en los escenarios presenciales de comunicación.

#### **4. Características de las Comunidades Virtuales**

Desde el comienzo de las primeras comunidades virtuales, y en la evolución que éstas han experimentado en los últimos con la aparición de mundos virtuales y redes para el establecimiento de relaciones personales, la interacción y la colaboración entre sus miembros han sido dos de los principios impulsores de su éxito. Algunos de los elementos claves para el funcionamiento de las Comunidades Virtuales han sido la participación, la colaboración y el intercambio; *“sólo de esta manera se genera un sentimiento de pertenencia sin el cuál es imposible que la comunidad viva y evolucione”* (Gairín, 2006: 54). Preence (2000) apunta que los propósitos que guían el funcionamiento de las Comunidades Virtuales son (En Gairín, 2006):



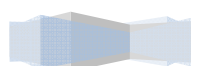
1. Intercambiar información en torno a intereses, necesidades y objetivos comunes.
2. Ofrecer apoyo a los miembros de la comunidad.
3. Conversar y profundizar en el proceso de socialización de forma informal por medio de la comunicación simultánea.
4. Fomentar el debate y controlar las intervenciones con la participación de un moderador.

Diversos autores han analizado las características de las Comunidades Virtuales (Pazos, Pérez y Salinas, 2001; Sánchez y Saorín, 2001; Gairín, 2006; Mas et al, 2006), y entre las propuestas realizadas por ellos hemos recogido las siguientes:

- a) Las comunidades virtuales han de ser concebidas como entornos de interacción entre todos sus miembros. La *interacción* debe ser entendida como la existencia de respuestas singulares para demandas particulares (Martínez y Solano, 2003). Por lo tanto, siguiendo lo expuesto y asumiendo que las comunidades virtuales son espacios de interacción, deben existir dos requisitos inevitables: de un lado la existencia de sistemas que permitan la singularización de la respuesta, y de otro, sujetos que sean capaces de plantear demandas significativas para su propio desarrollo intelectual.

Aunque entre las funciones de las comunidades virtuales está la gestión y la difusión de información, la característica que diferencia y aporta continuidad a las comunidades virtuales de otras aplicaciones y servicios de Internet es la Interactividad. En una comunidad virtual existe reciprocidad de información, así como soporte y servicio entre sus miembros (Gairín, 2006). El intercambio de información y la comunicación que se producen entre los miembros de la comunidad virtual permite establecer una interacción social que garantiza el mantenimiento de la comunidad: *“Dado que la interacción social es tan importante para el mantenimiento de la Comunidad Virtual, puede aventurarse que no son los aspectos menos interactivos (apoyo en web) los que mantienen la comunidad, sino el uso de sistemas de intercomunicación como puede ser la lista de discusión”* (Pazos, Pérez y Salinas, 2001).

- b) Este proceso de intercambio y intercomunicación entre los miembros de la Comunidad Virtual redundará en el desarrollo de procesos de *colaboración* entre sus miembros. Las Comunidades Virtuales se sustentan en una Cultura de la participación, pero sobre todo de la colaboración, así como la diversidad y la posibilidad de compartir información, servicios y experiencias (Pazos, Pérez y Salinas, 2001). Todos los miembros de la Comunidad desarrollan un sentido de permanencia al grupo que permite la colaboración orientada a la consecución de un objetivo común que contribuye positivamente al desarrollo de la



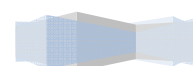
comunidad, de ahí que Mas et al (2006) lo llame aprendizaje *colaborativo evidenciado*.

- c) En las Comunidades Virtuales existe una *dimensión social*. Recordemos que estas son concebidas como agrupamientos sociales en los que se desarrollan sentimientos de pertenencia al grupo, y convenciones sociales y conductas similares a las que se producen en contextos presenciales. De hecho, Mas et al (2006) apuntan que las Comunidades Virtual movilizan sus actuaciones gracias a un significado socialmente construido, que les permite emitir juicios de valor, “intercambiar expresiones de apoyo, motivación y conocimiento para evaluar críticamente el trabajo de otros” (Ibídem).

Para poder intercambiar información y juzgar la emitida por otros, se considera imprescindible que los miembros de la comunidad dispongan de una serie de destrezas comunicativas, pero también de gestión de la información y de procesamiento de la misma. El punto de partida para la constitución del grupo es que se compartan objetivos, intereses y necesidades (Pazos, Pérez y Salinas, 2001), pero el mantenimiento se garantiza con el sentimiento de pertenencia al grupo y el desarrollo de convenciones sociales que dinamice el grupo y contribuya a la cohesión entre sus miembros.

- d) Generalmente promueven una organización horizontal y no jerárquica que permite la difusión de información libre entre todos sus miembros. Sin embargo, la limitación de este modelo organizativo y comunicativo es que la calidad del contenido se puede ver mermada, como ocurre con las wikis, al no existir un responsable que controle y regule el contenido emitido por los componentes de la comunidad.
- e) Aún asumiendo que el modelo de participación es horizontal, deben existir unas normas que contribuyan al buen funcionamiento de la comunidad. Estas normas y reglas no censuran ni limitan pero si regulan los propósitos, temas, actividades e incluso los recursos que rigen el funcionamiento de la Comunidad (Sánchez y Saorín, 2001). Asimismo, existirá la figura de moderador o coordinador que se encargará de dinamizar al grupo si fuera necesario, o recordar las normas reguladoras de la Comunidad para reorientar las intervenciones, informar de novedad, fomentar el desarrollo de nuevos temas, etc.
- f) Todas las comunidades virtuales surgen de una necesidad manifiesta de un sector social o profesional reducido. Tras la difusión de los intereses en torno a los cuáles se constituye la comunidad y los propósitos que orientan su desarrollo, comienzan a adherirse nuevos miembros que orientan y definen la identidad de la comunidad.

Todas estas características han sido representadas gráficamente en la ilustración 1.



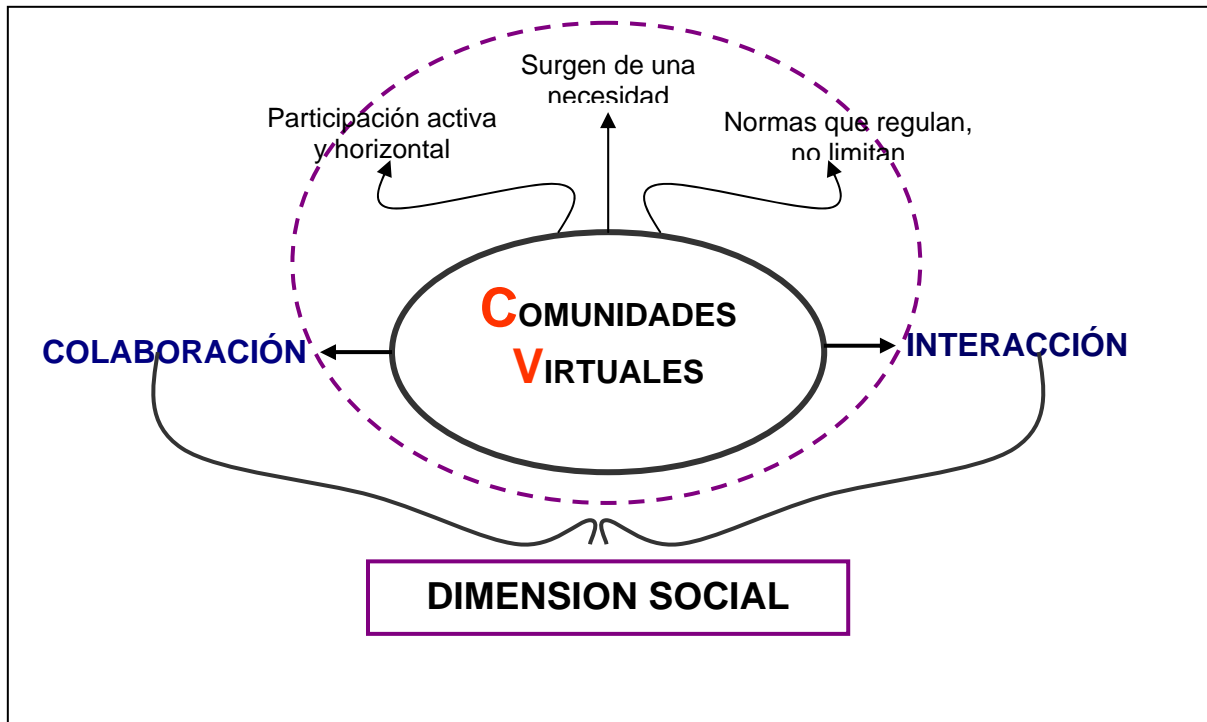
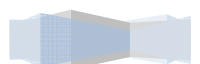


Ilustración 1: Características de las Comunidades Virtuales

## 5. Tipología de Comunidades Virtuales: Las comunidades de profesionales

En este análisis de las comunidades virtuales asumimos que se establece un tipo de comunicación condicionada por las coordenadas espacio-temporales en las que tiene lugar. Como hemos dicho con anterioridad, las Comunidades Virtuales no constituyen exclusivamente un servicio de información, sino que razón de ser reside en el intercambio de información y la comunicación y colaboración entre sus miembros. Por tanto, una Comunidad Virtual nunca será una correlación exacta de una comunidad presencial, aunque sus intereses y objetivos pueden constituir el punto de partida para su creación.

La clasificación de las diferentes Comunidades Virtuales existentes se puede realizar atendiendo a diversos criterios: temática, funciones, aspectos geográficos y culturales, profesionales, etc.. Gairín (2006) considera que la tipología de Comunidades Virtuales es ilimitada, en parte debido a la sencillez de su proceso de constitución y desarrollo. Hagel y Armstrong (1997 o En Sánchez y Saorín, 2001) diferenciaron entre las Comunidades Virtuales orientadas al usuario y las orientadas hacia la organización. Las *Comunidades Virtuales orientadas al usuario* serían aquellas en las que se establece



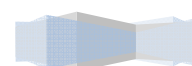
como criterio de clasificación la temática de la Comunidad. Así, el autor identifica en este primer grupo los siguientes tipos de Comunidades:

<b>GEOGRÁFICAS</b>	La temática de la Comunidad gira en torno a una determinada zona geográfica, en la que sus miembros pueden vivir o tan sólo mostrar interés por intercambiar información sobre ella.
<b>TEMÁTICAS</b>	Organizadas en torno a temáticas específicas, sus miembros se adhieren a ellas en función de sus intereses.
<b>DEMOGRÁFICAS</b>	Se trata de Comunidades Virtuales que reúnen a sujetos que comparten características demográficas, como edad, clase social, género, etc.
<b>DE OCIO Y ENTRETENIMIENTO</b>	Su actividad se organiza generalmente en torno a juegos en la red, música, programas de televisión, películas, etc.
<b>PROFESIONALES</b>	Reúne a profesionales y expertos en diferentes áreas de conocimiento o profesionales, generalmente en el ámbito de la Educación Superior y de la investigación.
<b>GUBERNAMENTALES</b>	Son Comunidades Virtuales creadas por entidades gubernamentales para la difusión de sus proyectos e iniciativas, así como de sus servicios y prestaciones. También sirve de plataforma de reflexión, crítica, sugerencias y comunicación entre los ciudadanos y las entidades gubernamentales.
<b>ECLÉCTICA</b>	Son las Comunidades que incluyen servicios, temáticas y prestaciones de las anteriores tipologías

Tabla 1: Tipos de Comunidades orientadas al usuario según Hagel y Armstrong (1997)

En cuanto a las *Comunidades orientadas a la organización*, Hagel y Armstrong apuntan que el criterio que se sigue para su clasificación son los objetivos y las áreas de trabajo de la organización donde reside la comunidad. De acuerdo con este criterio, los tipos de Comunidades Virtuales identificadas son:

<b>VERTICALES</b>	Las Comunidades Virtuales verticales están formadas por usuarios de empresas de diferentes ramas de actividad o a organizaciones institucionales (Sánchez y Saorín, 2001)
<b>FUNCIONALES</b>	Frente a las verticales, las funcionales sólo incluyen entre sus



	miembros a personas de áreas específicas de las diferentes empresas a las que pertenezcan.
<b>GEOGRÁFICAS</b>	Se organizan en torno a una zona geográfica que constituye el núcleo de actuación de la organización.

Tabla 1: Tipos de Comunidades orientadas al usuario según Hagel y Armstrong (1997)

Como ejemplo de comunidad virtual tenemos EDUTEC, Comunidad Virtual de Tecnología Educativa. Utilizando los conceptos de las anteriores clasificaciones, es un ejemplo de comunidad virtual orientada al usuario y de carácter temático. A través de ella accedemos a todo tipo de información especializada (cursos, congresos, seminarios,...), a documentación (revistas, publicaciones,...), a profesionales (páginas personales y de grupos de investigación), a foros especializados,... (véase <http://edutec.rediris.es> o también <http://www.edutec.es>).

No se trata con la comunidad virtual de promover la “sabiduría de la multitud” (Surowiecki, 2005), en el sentido de que un grupo siempre será más inteligente que uno solo. Hablamos de los efectos positivos de la interacción colaborativa para el provecho de todos y cada uno de los participantes, desde un modelo que promueve la idea de que *en interacción aprenderemos más y mejor que solos*.

Incluimos a continuación algunas direcciones de comunidades virtuales:

<http://www.edutec.es>

<http://www.comunidades.ipn.mx/portal/DesktopDefault.aspx>

<http://www.educar.org/>

<http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/lewis0102/lewis0102.html>

<http://www.wikilearning.com/>

<http://www.rediris.es/cvu/rel.es.html>

<http://www.geocities.com>

Las redes sociales, tal y como las hemos definido en el apartado anterior, van más allá de las comunidades virtuales y aparecen directamente relacionadas con la web 2.0. Algunos ejemplos son:

Digg: <http://digg.com/>

Elgg: <http://elgg.org/espanol>

Orkut: [www.orkut.com](http://www.orkut.com)

Friendster: [\\_www.friendster.com](http://www.friendster.com)

Myspace: [www.msn.es/usuario/spaces/default.asp?sec=SPACES](http://www.msn.es/usuario/spaces/default.asp?sec=SPACES)

Econozco: [www.econozco.com](http://www.econozco.com)

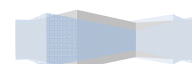
delicious (compartir marcadores): <http://del.icio.us/>

twitter.com: <http://twitter.com/>

youtube: [www.youtube.es](http://www.youtube.es)

Flickr: [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

Picasa: [picasa.google.com](http://picasa.google.com)



Otro ámbito de colaboración que se ha generado en la red es el que aparece relacionado con la reutilización de contenidos digitales o el movimiento en torno a los objetos de aprendizaje. No vamos a entrar conceptualmente en esta cuestión, pues escapa al espacio disponible, pero sí recogemos algunas direcciones de interés, pues entendemos que de algún modo en el movimiento de intercambio y reutilización de contenidos digitales para la enseñanza también se está generando una comunidad profesional:

<http://www.ariadne-ue.org>

<http://www.lydialearn.com>

<http://www.alejandria.cl>

<http://www.merlot.org>

<http://www.imsglobal.org/articles/index.cfm>

<http://www.careo.org>

<http://www.universia.net>

<http://belle.netera.ca/>

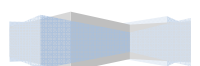
<http://vcampus.uom.ac.mu>

<http://www.iconex.hull.ac.uk>

<http://www.jorum.ac.uk>

<http://ocw.mit.edu/index.html>

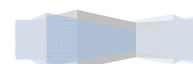
<http://oa.comitenorte.org.mx/modules/dms/index.php>



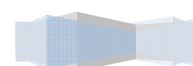


## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANGULO, J.F.; MELERO, M.A. y PÉREZ GÓMEZ, A.I. (1995): “Una escuela para comprender y actuar en la sociedad postmoderna”. *Kikirikí*. (37), 21-34.
- BARLOW (1998): “Vender vino sin botellas. La economía de la mente en la red global”. *El Paseante. La revolución digital y sus dilemas*. (27-28), 10-27.
- CABERO. J. (1996). Nuevas Tecnologías, comunicación y educación. En *Revista electrónica de Tecnología Educativa (EDUTEC)*, 1. <http://www.uib.es/depart/gte/revelec1.html> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- CASTELLS, M. (1997): *La sociedad red. La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- CASTELLS, M. (2003). Internet y la Sociedad Red. <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- COLOM, A.J. y MELICH, J.C. (1.995): *Después de la modernidad: nuevas filosofías de la educación*. Paidós: Barcelona.
- CONELLA, A. (1998). ¿Economía de la información o sociedad de la información? <http://www.ccee.edu.uy/ensenian/catcomp/material/doc2eco.pdf> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- CORNELLA, A. (1997) *La cultura de la información como institución previa a la sociedad de la información*. Barcelona. ESADE.
- ECHEVERRÍA, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona: Destino.
- FOGEL, J. F. (2007). *Veinte apuntes sobre el Ciber-Leviatán*. <http://www.letraslibres.com/index.php?art=12197> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- GAIRÍN, J. (2006). *Comunidades virtuales de aprendizaje*. <http://ddd.uab.es/pub/educar/0211819Xn37p41.pdf> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- HIMANEN, P. (2001). *La ética Hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino.
- KAPLAN-LEISERSON, E. (2005): “We-Learning: Social Software and E-Learning”. En <http://www.learningcircuits.org/2003/dec2003/kaplan.htm>.
- KERCKHOVE, D. DE. (1999). *La piel de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- LÈVY, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Piados Multimedia.



- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, F. (1995). *Los nuevos canales de comunicación en la enseñanza*. En Cabero, J. Y Martínez, F. *Nuevos canales de comunicación en la enseñanza*. Madrid: Ramón Areces. pp. 11-32.
- MARTÍNEZ, F. (coord.) (2003): *Redes de comunicación en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.
- MARTÍNEZ, F. (coord.): *Redes de comunicación en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.
- MARTÍNEZ, F. y PRENDES, M.P. (2006): "Actividades individuales versus actividades colaborativas". En CABERO, J. y ROMÁN, P.: *E-actividades*. Sevilla: Eduforma.
- MAS, O., JURADO, P., RUIZ, C., FERRÁNDEZ, E., NAVÍO, A., SANAHUJA, J.M., TEJADA, J. Las comunidades virtuales de aprendizaje. Nuevas fórmulas, viejos retos en los procesos educativos.
- MATTISON, D. (2004). Quickiwiki, Swiki, Twiki, Zwiki and the Plone Wars Wiki as a PIM and Collaborative Content Tool. *Searcher*, 11(4). <http://www.infoday.com/searcher/apr03/mattison.shtml> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- PAZOS, M., PÉREZ, A. Y SALINAS, J. (2001). Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. <http://www.uib.es/depart/gte/edutec/edutec01/edutec/comunic/TSE63.html> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- PRENDES, M.P. (2004): "2001: una odisea en el ciberespacio". En MARTÍNEZ SÁNCHEZ, F y PRENDES ESPINOSA, M. P. (coords.). *Nuevas Tecnologías y Educación*. Madrid: Pearson/Prentice Hall.
- RHEINGOLD, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- RHEINGOLD, H. (1996) *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- RHEINGOLD, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (2ª Edición). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- SÁNCHEZ ARCE, V. Y SAORÍN PÉREZ, T. (2001). Las Comunidades Virtuales y los portales como escenarios de gestión documentación y difusión de información. En <http://www.um.es/fccd/anales/ad04/a12comvirtuales.pdf> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- SILVIO, J. (2001). Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente. <http://www.formatex.org/micte2006/pdf/1462-1466.pdf> [Consultado el 16 de enero de 2008]
- SOLANO FERNÁNDEZ, I.M. & GUTIÉRREZ PORLÁN, I. (2007) "Herramientas para la colaboración en la enseñanza superior: wikis y blogs". En PRENDES ESPINOSA, M. P. *Herramientas telemáticas para la enseñanza universitaria en el marco del Espacio*



*Europeo de Educación Superior*. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa. Universidad de Murcia. CD – ROM. ISBN: 978-84-611-7947-3.

- SUROWIECKI, J. (2005): *Cien mejor que uno*. Barcelona: Urano.
- TORRE, A. DE LA (2007). Web 2.0-web semántica-web 3.0 (actualizado IV). [http://www.adelat.org/index.php?title=web\\_2\\_0\\_web\\_semantica\\_web\\_3\\_0&more=1&c=1&tb=1&pb=1](http://www.adelat.org/index.php?title=web_2_0_web_semantica_web_3_0&more=1&c=1&tb=1&pb=1) [Consultado el 16 de enero de 2008]
- VIRILIO, P. (1997). *El Ciber mundo: la política de lo peor*. Madrid: Cátedra. Colección Teorema.
- WIKIPEDIA (2008). Seis grados de separación. [http://es.wikipedia.org/wiki/Seis\\_grados\\_de\\_separaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Seis_grados_de_separaci%C3%B3n) [Consultado el 16 de enero de 2008].

#### Para citar este artículo:

PRENDES, Mari Paz; SOLANO, Isabel María (2008). «EDUTEC en la red. Comunidades virtuales para la colaboración de profesionales» [artículo en línea]. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 25/Marzo 2008. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].  
[http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec25/Edutec25\\_Edutec\\_en\\_la\\_red\\_cominades\\_virtual\\_es\\_colaboracion.html](http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec25/Edutec25_Edutec_en_la_red_cominades_virtual_es_colaboracion.html)  
ISSN 1135-9250.

