



e-Learning

EDUCACIÓN - INNOVACIÓN - TECNOLOGÍA





Comunidades virtuales: mucho más que un punto de encuentro

La importancia de construir comunidad en el siglo XXI

José Felipe Sabogal
Comunicador

Heidy Ramírez Salamanca
Asesora pedagógica de la Dirección de Innovación Educativa Digital
heidy.ramirez@uexternado.edu.co

Sandra Restrepo Ruiz
Asesora pedagógica de la Dirección de Innovación Educativa Digital
sandra.restrepo@uexternado.edu.co

Desde tiempos remotos, la comunicación ha acompañado al hombre en su cotidianidad, y le ha permitido compartir con su grupo social situaciones rutinarias como el sueño mediante un bostezo o asuntos más profundos como sus ideas o lo que piensa frente a algo; pero, ¿qué es la comunicación? Se podría decir en su definición más sencilla que es “compartir algo” o “lograr que el otro participe en lo que uno tiene”. Según la Real Academia Española de la Lengua (2021) es la “Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor”. Todos estos planteamientos son claves y dejan al descubierto que la comunicación se construye en colectivo, es decir, que es inherente a la relación de los seres vivos cuando se encuentran en un contexto social o grupal.

La aparición de internet y la evolución de la web se convirtieron en factores de innegable importancia en la transformación de esa comunicación, tanto en su forma como en su esencia, y es que no es para menos, porque “Los nuevos medios, emergentes a partir de esta tecnología, serían los protagonistas de la realización del sueño humanista de la comunicación a escala global, del acceso a la información libre y de las posibilidades democráticas reales de participación de los sujetos” (Beltran, 2017, p. 108). Y esta posibilidad de globalizar las ideas, los gustos, las conversaciones e, incluso, los detalles de la cotidianidad, fue facilitando la construcción de una comunidad que se caracteriza por ser mundial, pluricultural, hiperconectada y humana, que guarda diversas similitudes con el concepto teórico acuñado por Marshall McLuhan en 1967 denominado “Aldea Global”.

Es interesante observar que este concepto continúa teniendo vigencia y describiendo un contexto con precisión, aun cuando su aparición se remonta a más de cinco décadas; pero también es relevante advertir que durante este tiempo se ha marcado la tendencia de transformaciones históricas en todos los elementos primigenios que componen la comunicación: emisor, receptor, mensaje y ruido,

y la aparición de nuevos elementos que la complementan.

Para demostrarlo bastaría con comparar los diferentes modelos que se han usado para representarla, por ejemplo, los que plantean Harold D. Laswell (1948) – una relación vertical del comunicador, el mensaje, el canal, la audiencia, el efecto y el análisis de consecuencias– y Octavio Islas (2015) –relación cíclica con diversos actores y elementos involucrados que propone un ecosistema pensado para el mundo digital–; y son justo esos cambios y mutaciones, lo que ha permitido que la comunicación gane terreno e importancia a lo largo de los siglos y logre protagonismo en todas las esferas de la sociedad: la política, la educación, las Relaciones Internacionales, la familia, la academia, el arte, etc.

Dado que este texto se sitúa en el tiempo presente, es decir el mundo globalizado y tecnológico del siglo XXI, y que la comunicación es más compleja de lo que podría imaginarse, se retomará a Islas (2015) para presentar el gráfico de un modelo que da cuenta de ese ecosistema que involucra elementos propios de la sociedad global y que plantea la tecnología como protagonista en ese universo.

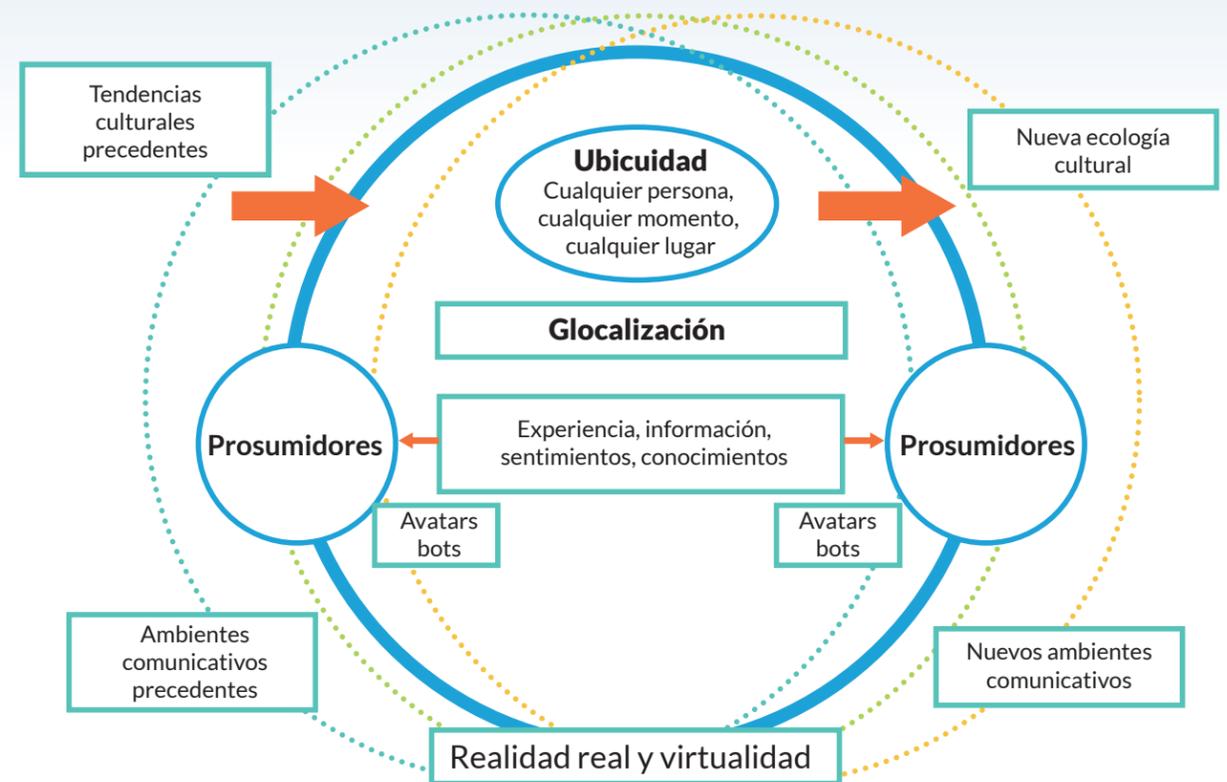


Figura 1. Modelo de comunicación digital para ambientes glocales. Fuente: Islas, O. (2015). La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales.

Tal como se venía exponiendo, en este modelo aparecen nuevos actores (los robots, los prosumidores); otras características (ubicuidad, realidad virtual); medios diferentes (dispositivos digitales) y un contexto denominado: ‘glocalización’, concepto que se deriva de la globalización y la localización; lo anterior modifica los imaginarios de lo que antes se planteaba como el proceso comunicativo y deja ver un sistema donde conviven emisores y receptores capaces no solo de consumir sino de producir, donde se tejen relaciones complejas desde lo local hacia lo global y viceversa, todo en función de la construcción de comunidad por parte de sus diferentes actores partiendo de la realidad real, pero materializándolo en una virtualidad que nutre esa “nueva ecología cultural” de la que nos habla Islas.

Entonces, nos encontramos con una comunicación “cuya centralidad es la interacción, la autogeneración y el autoconsumo de información.” (Beltrán, 2017, p. 109), es decir, los usuarios que conviven en este escenario generan procesos de manera individual, que escalan a lo colectivo o colaborativo, no se da el uno sin el otro. Por ende, haciendo un ejercicio de asociación, el sentido común nos dice que la construcción de comunidad, entendida como un grupo de personas que se reúnen en un espacio físico, geográficamente identificable, para entablar lazos sociales sobre intereses comunes, tiene que ver con la dimensión más material de la vida social y siempre estará presente, aun cuando sus modos y los escenarios donde esta se agrupe, se transformen.

Con la presencia de las tecnologías y de la consecuente re-creación del concepto de comunidad, no se puede ignorar la implicación de los entornos digitales en la construcción del tejido social que soporta una comunidad. No podemos separar lo social, entendido en su materialidad más tangible, de lo virtual. Hay que comprender ambos contextos traslapados, incluso mezclados, como características de un mismo mundo: la realidad es real, pero también es virtual (Islas, 2015). Ahora bien, ambos contextos pueden experimentarse de maneras separadas: chatear con alguien, y hablar con esa misma persona, se sienten como experiencias independientes. Sin embargo, como ya se ha dicho, eso no elimina la complejidad del mundo en el que vivimos, donde ambos “espacios” o “dimensiones” se afectan, se modifican, mutuamente.

¿Cuál es entonces el impacto de las tecnologías, de las aplicaciones y las plataformas que existen en la construcción de comunidades virtuales?

De acuerdo con Vega Pérez (2012), al pensar las múltiples posibilidades de representación y auto-representación de las redes sociales, la tecnología es una “herramienta de adaptación al entorno social actual”, a un mundo sin certezas, que se mueve a grandes velocidades y que está compuesto por múltiples tipos de relaciones sociales en las que asumimos diferentes facetas, en las que nos paramos desde diferentes lugares.

Las tecnologías, específicamente las que permiten la interacción social, nos ayudan entonces a movernos simultáneamente por diferentes espacios, no

necesariamente delimitados geográficamente. También son la herramienta para conectarnos con personas que tienen intereses variados, con diferentes trayectorias, con ideas y puntos de vista heterogéneos. En síntesis, las tecnologías sirven para enriquecer la experiencia de vivir, al relacionarnos con los demás simplemente haciendo clic.

En este sentido, las redes, las comunidades virtuales, nos permiten atender a la necesidad más humana de socializar, de compartir nuestras ideas, lo que sabemos y pensamos del mundo que nos rodea:

“Se podría decir que, en nuestra contemporánea sociedad, las redes de conocimiento se constituyen como las máximas expresiones del individuo en su rol de productor de conocimientos y su implícita necesidad de intercambiar y socializar lo que aprende y lo que crea, a partir de la interacción social dentro de una plataforma tecnológica y un contexto muy particular” (Prada, 2005, p. 1).

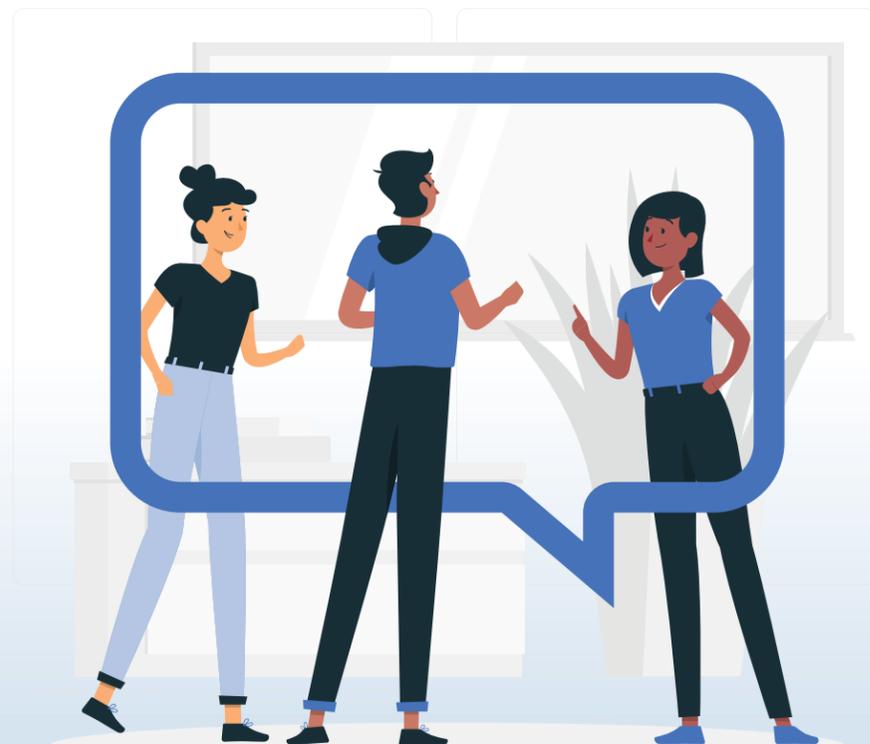


Desde la perspectiva del trabajo social, las comunidades (entendidas en el sentido del relacionamiento cercano, de la solidaridad, la conciencia por el otro y el cuidado) son fundamentales para la construcción de tejido social porque en ellas convergen, movidos por un interés común o una excusa específica, seres humanos desde diferentes orillas (no sólo geográficas), con perspectivas y expectativas diversas frente a la vida. Es la heterogeneidad de las comunidades la que construye tejido social (Téllez, 2010).

Lo que hace la tecnología, en el acto de construir sociedad, es facilitar las cosas. Ela Isabel Téllez (2010), basándose en el trabajo social que realizó en la localidad de Los Mártires en Bogotá, dice que el espacio, el territorio, es fundamental para entender las dinámicas de las comunidades

y que, por lo tanto, la dimensión espacial tiene influencia en el tejer sociedad.

Ya dijimos que las plataformas digitales eliminan, o al menos modifican en cierto sentido, la territorialidad física. Que, si bien seguimos conservando un anclaje a un lugar geográficamente identificado (esto no es Matrix ni mucho menos, o hasta el momento eso es lo que sabemos), nuestras interacciones con los demás en gran medida han pasado a un plano virtual. Pues bien, con plataformas que sean de fácil acceso, garantizando condiciones básicas de conectividad y acceso a dispositivos móviles o de escritorio, el tejido social que permiten las comunidades se hará cada vez más variopinto, más extendido; una costura de muchos colores que represente la complejidad positiva del mundo en el que vivimos.



¿Cómo se materializa una comunidad virtual?

Veamos algunos ejemplos cotidianos que nos permiten ilustrar la manera en que los ambientes comunicativos que involucran el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones han conducido a la construcción de comunidades.

Primero consideremos el caso de Waze. Quienes usan la aplicación saben que esta se alimenta de los datos que proporcionan sus usuarios, es decir, los Wazers (conductores, pasajeros, editores de mapa, entre otros), que pueden informar sobre el estado del tráfico en tiempo real, la estructura de las vías, las condiciones meteorológicas, los incidentes viales, por mencionar algunos (Waze Mobile, s.f.), creando así las condiciones necesarias para la vinculación comunitaria entre los distintos usuarios de la App.

Todos estos datos permiten que Waze calcule la mejor ruta de desplazamiento para el usuario y, en consecuencia, mejore su experiencia al conducir; pero esto solo es posible gracias a las personas que usan la aplicación y a la información que comparten.

Esta posibilidad de generar comunidad y de compartir datos sobre la movilidad no solo es útil para los Wazers, sino que también puede ser aprovechada para crear programas de colaboración para el intercambio de datos (Data Collaboratives) entre entidades públicas y privadas en pro de mejorar los servicios que se ofrecen a los ciudadanos:

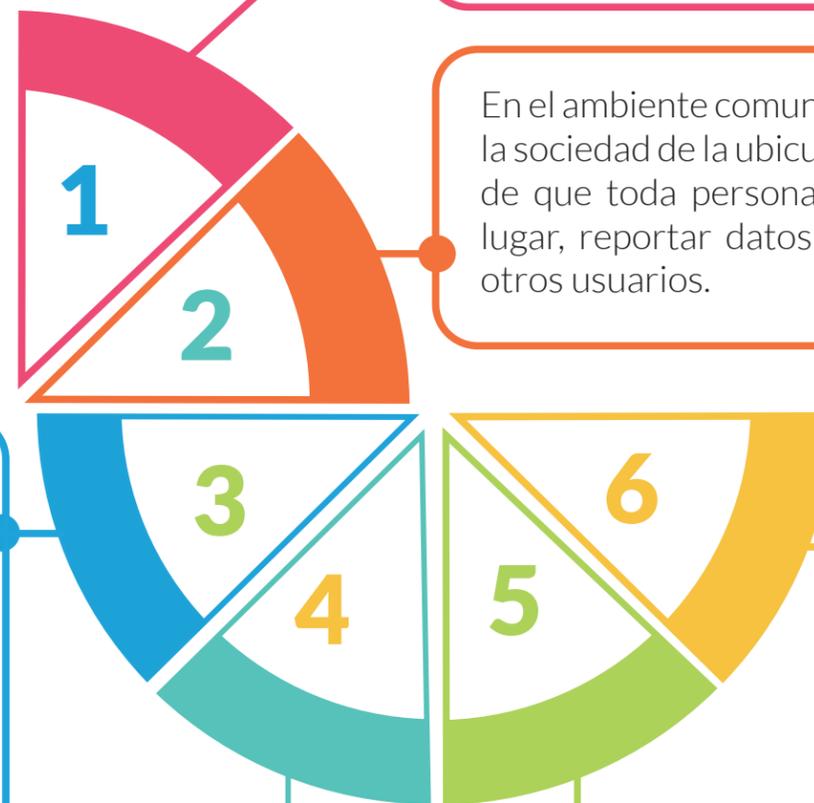
“Estos son algunos data collaboratives en distintos campos: (-)

Diseño y prestación de servicios públicos: el programa Connected Citizens (Ciudadanos Conectados) de Waze utiliza información colaborativa sobre el tráfico para ayudar a las administraciones a diseñar servicios de transporte teniendo [en cuenta] el comportamiento de los ciudadanos. Durante las elecciones presidenciales, la ciudad de Río de Janeiro consultó los informes de tráfico de Waze para ubicar al personal encargado de la gestión del transporte en las áreas de mayor congestión.” (Verhulst, Young y Srinivasan, 2017, párr. 7)

En Colombia, por ejemplo, la Alcaldía de Cali fue escogida como finalista en los premios a la innovación de Gobierno Digital –INDIGO– con su experiencia *Sistema de Gestión de Información de Movilidad a partir de WAZE CCP*, que consistió en desarrollar una herramienta tecnológica que, con base en los datos reportados por los ciudadanos en Waze, permite identificar las zonas críticas de

la movilidad en Santiago de Cali y contribuye a que las autoridades tomen decisiones en relación con el mejoramiento de las vías y la atención de accidentes (Centro de Innovación Pública Digital, 2018).

Podemos resaltar varias de las características de este ejemplo en relación con el funcionamiento de las comunidades en entornos digitales:



Podemos concebir a *Waze* como un ambiente comunicativo que ha permitido generar una gran comunidad, al interior de la cual hay comunidades más pequeñas según el rol que tengan los usuarios de la aplicación (por ejemplo, la comunidad de los editores de mapas, que se encargan de que el mapa de *Waze* esté actualizado).

En el ambiente comunicativo de *Waze*, sus usuarios formarían parte de la sociedad de la ubicuidad a la que se refiere Islas (2015), en el sentido de que toda persona puede, en cualquier momento y en cualquier lugar, reportar datos en la App o usar la información que publican otros usuarios.

Al hacer uso de la aplicación, los *Wazers* asumen tanto el rol de productores como consumidores de la información que se comparte en ella; son, en ese sentido, los prosumidores de los que nos habla Islas (2015). Este doble rol estimula en los usuarios la autonomía y genera en ellos un mayor involucramiento para decidir qué consumen y qué información propia pueden producir y aportar. Así, la comunicación no está centralizada en unos pocos.

El protagonismo que tienen los usuarios en el ambiente comunicativo de *Waze* y el aporte que realizan en relación con el funcionamiento del tráfico en las ciudades, puede resultar muy útil para que las entidades públicas usen dicha información para la formulación de planes de acción que redunden en una mejor calidad de vida para los ciudadanos. Este tipo de posibilidades puede generar, sin duda, un mayor involucramiento de las personas para la toma de decisiones que afectan el bienestar colectivo.

A partir de la vinculación comunitaria entre los *Wazers*, estos conforman una red, es decir, una estructura social de personas que están conectadas por un interés común, pues se identifican con la misma necesidad: lidiar con el tráfico en la ciudad, y que interactúan en un entorno digital. Tal interacción se da sin jerarquías, pues todos los miembros pueden aportar a la comunidad en igualdad de condiciones, además de que existe reciprocidad entre ellos (comparten información que se considera útil para los otros). Esta característica, la de la colaboración, es una de las acciones comunicativas más frecuentes entre los prosumidores (Islas, 2015).

Los *Wazers* comparten datos en la aplicación que, al ser procesados y analizados, generan un conocimiento que cada usuario puede utilizar según sus necesidades (por ejemplo, planear la mejor ruta para llegar a su destino). Esta es otra de las características del trabajo en comunidad y en red: genera beneficios para sus miembros.

Veamos ahora un ejemplo del ámbito académico. Hablaremos del proyecto Rizoma: Comunidad Académica Integrada para el Aprendizaje en Red, de la Universidad Cooperativa de Colombia.

“Metafóricamente se toma el término Rizoma, a partir de los conceptos de los filósofos Gilles Deleuze y Felix Guattari (Francia-1980), quienes, desde la esfera de la botánica denotan como la estructura de la raíz de algunas plantas se caracteriza por la ausencia de una pivotante o central; en su defecto hay un conjunto de raíces entrelazadas, iguales en grosor, capacidad y función, y a partir de cualquiera de ellas se genera una nueva planta, dado el grado de conectividad horizontal, no jerárquico, entre ellas.” (Espinal, 2018, p. 3).

Haciendo honor a esta metáfora, el proyecto está pensado para que, por medio de la dinámica de comunidades y el aprendizaje en red, los docentes puedan apropiarse del modelo educativo crítico con enfoque de competencias que tiene la Universidad Cooperativa.

Así, por ejemplo, uno de los núcleos académicos del proyecto es el *Núcleo Comunica - Participa*, que promueve la participación de los docentes en comunidades virtuales o presenciales. De acuerdo con Espinal

(2018), en el marco de dicho núcleo se han creado comunidades virtuales de aprendizaje que están estructuradas en Yammer, herramienta de Microsoft Office 365. En estas, por ejemplo, los docentes encargados de dictar un mismo curso por competencias, pero en diferentes sedes de la Universidad, interactúan de manera colaborativa para la construcción del programa del curso (son las comunidades del taller virtual “Diseño Programa de curso por competencias”). También, indica la autora, hay comunidades en las que los

docentes pueden discutir sobre temas particulares como las rúbricas o en las que pueden reunirse con docentes expertos en el diseño de programas de curso.

Como vemos, este tipo de comunidades constituyen ambientes comunicativos en los que, sin importar el momento y el lugar, los docentes, prosumidores, se reúnen en torno a un tema de interés y trabajan colaborativamente para abordar aspectos

académicos que conducen a la transformación de su práctica educativa.

¿Y cuál ha sido el impacto del proyecto? Pues bien, la cohesión social de la comunidad académica, la apropiación del modelo educativo basado en competencias, la interdisciplinariedad y el mejoramiento continuo, entre otros (Universidad Cooperativa de Colombia, s.f.).



Conclusiones

Son amplias las ventajas y al mismo tiempo los retos de la generación de ambientes comunicativos que involucren el uso de las TIC y conduzcan a la construcción de comunidades y el trabajo en red. A continuación, se mencionan algunos aspectos relevantes que se pueden destacar:

Las comunidades presenciales o digitales contribuyen a la construcción y reconstrucción del tejido social, generando escenarios colaborativos que buscan un fin común y que permiten que los distintos miembros compartan conocimientos y adquieran aprendizajes de sus otros semejantes, de una forma cíclica y horizontal, que promueve la democracia y los buenos usos de la tecnología en pro del bienestar de la mayoría.

Otro aspecto importante, como lo afirman Giraldo y Maya (2015), "La migración de los canales convencionales de difusión a la convergencia mediática digital ha modificado las formas de producir, distribuir y consumir el conocimiento." (p. 751), lo cual reta a las Instituciones de Educación Superior a involucrarse en estas nuevas formas y de este modo crear puntos de

encuentros más cercanos al individuo de hoy y sus necesidades particulares de socialización y aprendizaje.

El trabajo interdisciplinario se puede fortalecer en el ciberespacio, generando una mayor participación de diversidad de personas y regiones, para un abordaje más completo de los fenómenos humanos y, de este modo, contribuir a que la academia responda en una mejor medida a los desafíos que plantea la sociedad actual.

En la Universidad Externado de Colombia, hace ya varios años se viene trabajando en un proyecto que busca materializar comunidades y desarrollar en los externadistas la competencia de *Dinamización de redes de conocimiento*. Para ello se ha implementado la plataforma *Comunidades Académicas en Línea*, que actualmente se encuentra en una segunda versión con mayores ventajas y beneficios para los usuarios. El fin último es facilitar un punto de encuentro donde todos pueden convertirse en actores claves para el mejoramiento de los procesos comunicativos y de aprendizaje de nuestra casa de estudios.

Referencias bibliográficas

Beltrán, D. E. (2017). Redes sociales virtuales como dispositivos mediáticos contemporáneos. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (30), 105-123. doi: <https://doi.org/10.19053/0121053X.n30.0.619>

Centro de Innovación Pública Digital. (2018). Sistema de Gestión de Información de Movilidad a partir del programa WAZE CCP. Finalistas Premios INDIGO 2018. https://centrodeinnovacion.mintic.gov.co/sites/default/files/18_sistema_de_gestion_de_informacion_de_movilidad_a_partir_del_programa_waze_ccp.pdf

Espinal, C. (2018). Estrategia Rizoma: Comunidad Académica Academia integrada para el aprendizaje en red. Resumen ejecutivo. Universidad Cooperativa de Colombia. <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/5905/1/Resumen%20ejecutivo%20Infografia%20Rizoma.pdf>

Giraldo, A. F. y Maya, C. M. (2016). Modelos de ecología de la comunicación: análisis del ecosistema comunicativo. Palabra Clave, 19(3), 746-768. DOI: 10.5294/pacla.2016.19.3.4

Islas, O. (2015). La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales. Razón y Palabra, núm. 65.

Real Academia Española de la Lengua (2021). <https://dle.rae.es/>

Prada, E. (2005). Las redes de conocimiento y las organizaciones. http://eprints.rclis.org/9127/1/redes_de_conocimiento.pdf

Pérez, V. (2012). Identidad y redes sociales: construcción narrativa del yo hipertextual. <https://ojs.austral.edu.ar/index.php/australcomunicacion/article/view/1/5>

Téllez, E. (2010). El sentido del tejido social en la construcción de comunidad. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/POLI/article/view/170/169>

Verhulst, S., Young, A. y Srinivasan, P. (2017). "Data Collaboratives": el intercambio de datos como creador de valor para la sociedad en América Latina y el Caribe. <https://blogs.iadb.org/conocimiento-abierto/es/data-collaboratives-el-intercambio-de-datos-como-creador-de-valor-para-la-sociedad-en-latinoamerica-y-el-caribe/>

Waze Mobile. Sobre nosotros. <https://www.waze.com/es/about>

Universidad Cooperativa de Colombia. (s.f.). Rizoma: Academia Integrada. Impacto del proyecto. <https://www.ucc.edu.co/rizoma/Paginas/impacto.aspx>

Créditos

Universidad Externado de Colombia, 2020

Calle 12 n.º 1-17 este, Bogotá - Colombia
Dirección de Innovación Educativa Digital
Tel. (57 1) 342 0288 Ext. 3004
comunidad.virtual@uexternado.edu.co
micomunidadvirtual.uexternado.edu.co

e-Learning Externado

Vol. 4 - Marz. 2021

Rector

Juan Carlos Henao

Secretaria General

Marta Hinestrosa

Consejo editorial

Claudia Villafañe

Directora de Innovación Educativa Digital

Sandra Restrepo

Asesora pedagógica de la Dirección de Innovación Educativa Digital

Felipe Sabogal

Comunicador

Diseño y composición

Aura Maria Londoño

Diseñadora de la Dirección de Innovación Educativa Digital

Gráficos

www.freepik.es / Freepik Storyset

Ilustraciones portada

Javier Mauricio Villalba

Diseñador de la Dirección de Innovación Educativa Digital



Comunidad
Virtual Externadista