

Globalización de la educación

Comunidades virtuales de aprendizaje y su participación en las instituciones educativas

María del Carmen Rabiela Sotelo

“Las buenas tecnologías son las que se desvanecen, se funden de tal manera con la vida cotidiana, que se hacen invisibles.....”

Mark Weiser

RESUMEN

Este escrito pretende mostrar cómo el hombre, al ser social, ha llegado a formar las llamadas comunidades virtuales de aprendizaje a través de Internet, mediante las cuales interactúa en lo que se ha llamado el ciberespacio. Estas comunidades constituyen no sólo un medio de comunicación, sino de educación, interacción, descubrimiento y exploración entre todos los usuarios y facilita el surgimiento

de nuevas propuestas, opciones, oportunidades y espacios para crecer como personas, pueblos y como región.

El uso de la tecnología de la información se ha orientado a potenciar los procesos de formación, de manera que abre oportunidades y opciones para la educación y el desarrollo a través de la construcción colectiva del conocimiento y comunidades virtuales de aprendizaje. Así las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) asumen un rol fundamental en el desarrollo humano

Las comunidades virtuales de aprendizaje son definidas como guías del aprendizaje mediante la potenciación de sus miembros como gestores del conocimiento mediante redes dinámicas para la interacción.

Los fundamentos básicos de las comunidades y su desarrollo se encuentran en las formas más primitivas de agrupación social en el contexto histórico hasta las complejas relaciones de la sociedad actual y en particular de las comunidades virtuales.

En este ensayo, se revisa el concepto de Educación como una permanente prioridad para el avance de la sociedad en todos los aspectos y como una propuesta en el proceso educativo, tanto de las instituciones de educación superior como de las empresas, como un medio para adquirir mayor calidad y relevancia.

Asimismo, se definen diferentes tipos de comunidad virtual, sus características, su dinámica y evolución, y, sobre la base de estos conceptos, se examinan las particularidades de las comunidades virtuales de aprendizaje, como

redes sociales que promueven el desarrollo del capital intelectual de sus miembros, mediante un nuevo paradigma educativo basado en la facilitación del aprendizaje participativo en un ambiente de redes.

Finalmente, se plantea cómo estas comunidades virtuales de aprendizaje puedan convertirse en conductoras de la educación permanente.

GLOBALIZED EDUCATION
Virtual learning communities and their
participation in education institutions

ABSTRACT

This article pretends to show how mankind, by being a social being and living in communities, has come to create so called virtual learning communities on internet through which he interacts in what has been called cyberspace.. These communities constitute not only a communication medium but also one of education, interaction, discovery and exploration among users, it facilitates the birth of new proposals, options, opportunities and spaces to grow as individuals, people and regions.

The use of information Technologies has been oriented towards empowering the education process, by creating opportunities and options for development through the collective construction of knowledge and virtual learning

communities. This way information and communication technologies (TIC) assume a fundamental role in human development.

Virtual learning communities are defined as learning guides by empowering their members as knowledge agents through dynamic webs of interaction.

The basic foundations of these communities and their development can be found in the most primitive forms of social grouping in the historical context and the complex relations in modern society, particularly virtual communities.

This essay revises the concept of education as a permanent priority for every aspect of social advancement and as a proposal for the achievement of a greater quality and relevance in the education process, in higher education as well as corporations.

Likewise, this essay defines the different types of virtual communities, their characteristics, dynamics and evolution, and on this basis, it examines the peculiarities of learning virtual communities as social webs which foster the development of the intellectual capital of its members by means of a new educational paradigm based on facilitating participative learning on the web.

Finally, it expounds the way in which these virtual learning communities may become the guide for permanent education.

EL SER SOCIAL DEL HOMBRE

El hombre, por naturaleza, es un ser social y no puede vivir al margen de otras personas, esta afirmación se corrobora, desde el punto de vista histórico, con el desarrollo de las comunidades sociales, desde la prehistoria, y su impacto en todos los ambientes.

Además, el hombre no sólo actúa sobre el mundo sino que es capaz de reflexionar acerca de él, y así obtener el máximo aprovechamiento de su entorno. De modo que si se le quita su capacidad de actuar, se destruye su capacidad de pensar, que es otra condición esencial. El hombre trabaja, el animal no; lo cual hace del hombre un ser humano. Así, trabajar es una condición fundamental del hombre, y, trabajar, es finalmente una relación social.

El hombre vive y se desarrolla en medio de relaciones sociales, de diversos tipos: ideológicas, políticas, laborales, profesionales, intelectuales, técnicas; de clase social o de grupo, gremio, o región. Si se le anulan todas sus relaciones sociales, se le destruye, se le aniquila y su subsistir sucede de una manera inútil.

Al ser un sujeto con capacidad, debe expresarse y desarrollarse bajo su propia responsabilidad y en armonía con su inteligencia. Así mismo esta inteligencia y por lo tanto voluntad, le da libertad para actuar, tomar iniciativas y ejercer su creatividad y su capacidad en la toma de decisiones.

En la prehistoria, el hombre fue nómada y vivió dentro de sociedades marginales y primitivas, pero gracias a esto, la tierra se pobló. Una sociedad nómada propicia un estilo de vida, una forma de subsistencia y posee una organización social, política, religiosa, administrativa y económica adaptada a estas condiciones. Con la revolución de la agricultura y la ganadería estas sociedades pasaron a ser sedentarias, es decir, el hombre cambió su estilo de vida y conformó sociedades que se establecieron en lugares fijos, dando paso a diferentes formas de convivir, ya que se modificó toda su organización, cambió por completo el tipo de convivencia en todos los órdenes, y este cambio propició grandes descubrimientos.

Actualmente, el uso de nuevas tecnologías, principalmente de la informática, ha impulsado una revolución en todos los ámbitos de la vida social, económica, política y cultural, y ha dado origen a nuevas formas de asociación, las llamadas sociedades virtuales o comunidades virtuales. Éstas han propiciado cambios en la forma de comercializar productos, en la educación, en las relaciones, y, por lo tanto, han tenido un fuerte impacto en la economía y las relaciones en todos los países.

Sin embargo, cabría preguntarse ¿qué tan personal puede ser una relación remota?, es difícil saberlo, muchas ramas de la ética y la filosofía afirman que para que una relación interpersonal se lleve a cabo con fines de intercambio de información y sentimientos, es necesario que se procuren el uno al otro en una interacción “uno a uno”, es

decir, de rostro a rostro, por lo que a la luz de estas ciencias las relaciones mediadas quedan totalmente excluidas, como ejemplos tenemos: *Facebook*, *Hi5*, *YouTube*, *Wikipedia*, por mencionar algunas, en las cuales los usuarios pueden interactuar con gente de todo el mundo por medio de estas útiles herramientas, que acortan distancias y potencializan la capacidad de relacionarse que tiene el ser humano, creando lazos tan estrechos que quizá nos orillen a plantear de nuevo las teorías filosóficas de los clásicos.

Pero ¿acaso la tecnología puede ser un peligro para la humanidad? “la técnica se nos ofrece hoy como el acontecimiento más objetivo de nuestro tiempo, sin embargo no viene con ella la salvación. Propiamente no brinda respuestas al futuro de una existencia humana, más bien plantea nuevas preguntas a las que ella misma no puede responder (...)”, (Monserrat, 2003).

Respecto a la evolución de la técnica, Sánchez Arce (2000), afirma que los grandes cambios históricos están asociados a la técnica, porque los descubrimientos técnicos modifican las condiciones de la vida humana. La técnica es un elemento indispensable, no sólo para la supervivencia, sino que es condición de nuestra existencia, incluida la visión de la realidad. No obstante, la experiencia manifiesta que, en muchas ocasiones, esto no es así.

LA GLOBALIZACIÓN

La tendencia de la era moderna hacia un conjunto de “procesos que conducen a un mundo único” (Hirsh, 1997), es a lo que se le ha llamado movimiento hacia la Globalización, en donde las sociedades se vuelven interdependientes en todos los aspectos de la vida, política, económica y cultural, inclusive puede afirmarse que gustos, preferencias y percepciones, van más allá de los límites tradicionales y conectan a las sociedades en un único sistema.

“Hasta nuestros días no existió nunca la sociedad humana” según Peter Worsley, quién definió de esa manera a la globalización. Aseveración que describe el carácter humano como incompatible con los límites y fronteras que caracterizaron el desarrollo de las sociedades. De modo que, las sociedades actuales buscan establecer bloques económicos (CEE), políticos y militares (OTAN), esferas imperiales de dominación (antiguo bloque soviético), y muchos otros.

Según Sztompka (1993), en el terreno económico están los acuerdos mundiales y regionales, la división mundial del trabajo y el creciente papel de las corporaciones multinacionales (Toyota, Nissan, Coca cola), que se han convertido en actores nuevos y poderosos de la escena económica mundial. En el cultural ha crecido la homogeneización, los medios de comunicación han convertido al mundo en una “aldea global”, así mismo aparece un lenguaje global, el inglés, que adopta un papel hegemónico en

la comunicación profesional, en la ciencia, en la tecnología, en los negocios, en los ordenadores, en los transportes. La tecnología de los ordenadores refuerza otra unificación: la del *software*, en la que los mismos programas son usados en todo el mundo como modelo común para la organización y procesamientos de datos e información.

Algunos historiadores contemporáneos se han referido a estos movimientos mundiales, como pertenecientes a una “historia global”, debido a que la globalización ha cambiado la cualidad fundamental de los procesos históricos. Cualquier cosa que ocurra en cualquier lugar tiene determinantes y repercusiones globales.

Hirsh (1997) afirma que la Globalización surge como consecuencia de la internalización cada vez más acentuada de los procesos económicos, los conflictos sociales y los fenómenos políticos-culturales, y se caracteriza por la eliminación de fronteras económicas que impiden la libre circulación de bienes y servicios y fundamentalmente de capitales, así como también de diferencia étnicas, credos religiosos, ideologías políticas, o sea un intento por hacer un mundo que no esté fraccionado, sino integrado.

LA GLOBALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN

¿Qué tanto ha afectado este fenómeno a la educación y cuáles son sus consecuencias? Es innegable que la globalización, obliga a enfrentar nuevos retos para buscar una

mejor producción y distribución de los bienes y servicios que la sociedad genera; así como a combatir graves problemas internos como la pobreza, la carencia de productividad, la ausencia de cultura individual y social, y muchos otros que tienen que ver con la organización humana.

Una de las alternativas para enfrentar dichos retos se encuentra en concretar un verdadero proceso educativo, que debe estar sustentado en contenidos que aborden las incertidumbres actuales de la sociedad, el futuro y la manera cómo los ciudadanos podemos participar para construir ese cambio, pues la informática y el conocimiento son los principales recursos que dominan al tercer milenio.

Ahora bien, si recordamos el concepto de educación como un proceso de socialización mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar; se puede concluir que la educación propicia el desarrollo de capacidades intelectuales, habilidades, destrezas y técnicas en las personas, necesarias para enfrentar el futuro.

Por ello, la educación, como una necesidad social, tiene que responder a las exigencias de la sociedad a la que es útil. Sólo así, la educación puede ser reconocida como “valor indispensable” que está por encima de todos los demás valores. Sin ningún tipo de perfección educativa no se pueden concebir aspiraciones morales y sólo a través de ella se puede lograr el desarrollo integral de la personalidad, formar a las personas en los valores de una sociedad y aspirar a una realidad más humana

Tedesco (2000), sostiene que en la sociedad actual se han producido importantes cambios de valores; han predominado la sumisión al poder, la resignación, la esperanza en la otra vida, la fragilidad, los cuales se traducen en la búsqueda del bienestar individual, el éxito social y el consumismo.

Ahora bien, la globalización, en el ámbito educativo, se ha orientado a un tipo de enseñanza que intenta presentar una realidad al estudiante, de modo que corresponda a su manera global (o sincrética) de conocer. De modo que, el reto que la globalización impone a las personas es el resurgimiento del liderazgo colectivo y la construcción de nuevas instituciones para enfrentar las tensiones globales. Se requiere una verdadera “revolución cultural” para lidiar con un presente y futuro cada vez más difícil, conflictivo y competitivo.

Nunca antes la educación había tenido que responder al doble reto de preparar a los jóvenes para que se reconozcan en las virtudes de una sociedad y para que puedan enfrentar un futuro difícil, cambiante e inmensamente desconocido, que los expone continuamente a la discriminación.

Es necesario hacer un esfuerzo conjunto en el que participen educadores, autoridades y estudiantes con un compromiso tal que permita aprovechar todo el potencial del conocimiento humano. Para los docentes se requiere una serie de cambios en cuanto a su rol, ya no se deben percibir como cuidadores de niños o adolescentes, sino

como formadores que estimulan y guían el aprendizaje, lo que supone un gran esfuerzo de formación, educación y aprendizaje.

Ahora bien, ¿dentro del contexto de la educación globalizada, qué papel juegan o tienen las llamadas comunidades virtuales?

ANTECEDENTES DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES

Una comunidad es un grupo o conjunto de personas que tienen en común aspectos tales como idioma, costumbres y valores, tareas, visiones del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio por ejemplo), estatus social, roles etcétera. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otros grupos o comunidades (generalmente por signos o acciones), que es compartida y socializada.

Comunidad es un concepto que se remite a la teoría social (Tönnies y Max Weber s. XIX) y que se refiere principalmente a “tipos de relaciones sociales”. En las comunidades las relaciones se dan cara a cara y los lazos entre miembros de grupos son estrechos porque el ámbito de comunicación es el territorio.

Por su parte, la idea de las *comunidades virtuales* se remonta al surgimiento de La Internet y, en el caso de comunidades no informáticas, a la invención de la radio. La pri-

mera comunidad virtual nace en la década de los 70, si bien no es hasta los años 90 cuando se desarrollan de forma exponencial y se vuelven accesibles para el público en general. Todo ello gracias al nacimiento de la *World WideWeb* (WWW) y la generalización de herramientas como el correo electrónico, los *chats* o la mensajería instantánea. Hasta entonces, su uso quedaba limitado al ámbito científico y a los expertos en informática.

Howard Rheingold, (1993) a quién se le atribuye la difusión del término *Comunidad virtual* en su libro *The Virtual Community*, propone la siguiente definición: “*las comunidades virtuales son agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con el suficiente sentimiento humano para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio*”.

De acuerdo con esta definición es necesario que las comunidades tengan un objetivo en común llámese científico, de entretenimiento, de educación, de investigación, etcétera. De modo tal que puedan coincidir en varios aspectos que las ayude a alcanzarlo.

Para Rheingold, (1996), las comunidades virtuales poseen tres características principales: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad.

Así puede decirse que las comunidades virtuales están constituida por individuos cuyas relaciones, interacciones y vínculos tienen lugar, no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet. Son a la vez, áreas virtuales

en las que se da la propagación, una forma peculiar de autoorganización, de autogestión del acopio, producción y difusión de información y conocimiento.

Las nuevas formas de organización derivan en nuevas formas de negociar, de comprar y vender, de construir relaciones personales, y un sinnúmero de actividades que nunca antes se hubieran podido imaginar.

Para Michael Powers (1998), una comunidad virtual es “un lugar electrónico donde un grupo de personas se reúne para intercambiar ideas de una manera regular. Es una extensión de nuestra vida cotidiana donde nos encontramos con nuestros amigos, compañeros de trabajo y vecinos, en el parque, en el trabajo o en el centro comunitario”.

Una definición más técnica sería: “...un grupo de personas que se comunican a través de una red de computadoras distribuidas, (el grupo) se reúne en una localidad electrónica, usualmente definida por un software servidor, mientras el software cliente administra los intercambios de información entre los miembros del grupo.

Para Hagel y Armstrong, (1997), las comunidades virtuales responden a cuatro necesidades básicas, que motivan a las personas a asociarse:

- Un interés u objetivo común a otras personas;
- El deseo de compartir una experiencia o establecer relaciones sociales;
- El deseo de disfrutar de experiencias gratificantes o vivir una fantasía;

- La necesidad de realizar transacciones de diversa índole.

Hoy en día, las comunidades virtuales son herramientas útiles desde un punto de vista empresarial, que permiten a las organizaciones mejorar su dinámica de trabajo interno, las relaciones con sus clientes o incrementar su eficiencia procedimental. En cuanto a su función social, las comunidades virtuales se han convertido en espacios en los que los individuos pueden desarrollarse y relacionarse con otros, actuando así como un instrumento de socialización y de esparcimiento. Según estimaciones de Palloff (1999), en el año 2000 existían en la red más de 40 millones de comunidades virtuales.

La comunidad virtual queda definida por 3 aspectos distintos:

- Como un lugar: en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico.
- Como un símbolo: los individuos tienden a sentirse simbólicamente unidos a la comunidad virtual, creándose una sensación de pertenencia.
- Como virtual: las comunidades virtuales poseen rasgos comunes a las comunidades físicas, sin embargo el rasgo diferenciador de la comunidad virtual es que ésta se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas. (Figallo, 1998).

Se podría decir que el mayor freno que existe para el desarrollo de comunidades es la dificultad de organización interna de las mismas.

Hagel y Armstrong (1997) afirman que la variedad de necesidades conduce a pensar que hay diversos tipos de comunidades virtuales.

Figallo, (1999), tiene una visión diferente y propone una tipología basada en tres criterios: el grado de interactividad entre los miembros de la comunidad, el grado de focalización de su tema de discusión y el grado de cohesión social.

COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE (CVA)

Las comunidades virtuales de aprendizaje tienen las mismas características generales de toda comunidad virtual, pero se distinguen por ciertas especificidades y porque responden a necesidades particulares.

De acuerdo con la tipología de Hagel y Armstrong, (1997), una CVA está orientada principalmente hacia el usuario, pues son los usuarios los actores principales y sujetos de aprendizaje. Ella puede establecerse sobre una base geográfica, demográfica o temática. En realidad, una CVA constituida alrededor de un curso determinado es temática, es decir, viene ya condicionada por un tema, que es la

base de su organización y la razón por la cual los usuarios participan en ella.

Según los criterios de la tipología de Figallo, (1999), las CVA están altamente focalizadas y esta focalización viene dada por el contenido mismo que las origina. Tienen un alto grado de interactividad.

Por otra parte, es necesario aclarar que las organizaciones educativas no son las únicas instituciones donde se produce el aprendizaje. Es decir, las universidades, por ejemplo, no poseen el monopolio de la educación y el aprendizaje. Silvio, (1998) las ha llamado “mercado” del conocimiento.

Si bien las empresas se han dedicado, de manera tradicional, sólo a la producción de bienes y servicios para el consumidor, es innegable que actualmente han descubierto al conocimiento como factor de producción y generación de capital y riqueza, por lo que han generado procesos de creación y difusión del conocimiento.

Así, aunque los conocimientos se creaban, de forma natural, en universidades y otras organizaciones especializadas, el paradigma de la empresa creadora de conocimientos se está imponiendo progresivamente en el mundo empresarial, tal como lo señalan Nonaka y Takeuchi (1995), en un estudio sobre este tema.

Como respuesta a ese interés de las empresas en producir y difundir conocimientos e incrementar el capital intelectual de su personal, han surgido las “universidades corporativas”. Éstas son organizaciones creadas por em-

presas como extensiones educativas, destinadas a la educación continua de sus trabajadores, haciendo uso intensivo de las tecnologías digitales de información y comunicación (Meister, 1998).

Este aspecto resulta de vital importancia puesto que las empresas no solo van a capacitar y mejorar el nivel intelectual de sus trabajadores sino que se van a enfocar en las necesidades reales para optimizar sus procesos y elevar su productividad.

Hay quienes sostienen que la participación directa del sector empresarial y corporativo en la educación podría amenazar la estabilidad y la integridad de las instituciones educativas tradicionales y conducir las hacia una reformulación de su filosofía, sus objetivos, su estructura y funcionamiento, al menos en el campo de la educación permanente (Davis y Botkin, 1995).

No obstante, es difícil negar que los empresarios y la industria necesitan personas con niveles de licenciatura, a los cuales puedan llegar a especializar en el ramo que a la empresa le conviene dependiendo del giro de la corporación.

En el sector corporativo ya existe un número considerable de CVA, alrededor de universidades corporativas o como parte de las INTRANET de las propias empresas. Silvio, (1998).

El tema no se agota y queda una interrogante, ¿estas comunidades virtuales pueden ser utilizadas para la práctica de la educación continua?, pues existe una necesidad latente de actualización en todos los ámbitos, llámese ins-

tituciones educativas o empresas, e inclusive de los propios docentes que a través de estas comunidades virtuales pueden acceder a una capacitación que rebasa las propias fronteras, llegando a otros países. Así a través de la reticularidad que caracteriza a dichas comunidades pueden aumentar el capital intelectual. Entonces esta nueva forma de adquirir el conocimiento puede ser usada en las empresas, donde la actualización de los empleados es fundamental.

APLICACIONES EN LA PRÁCTICA DOCENTE

La creación de comunidades virtuales es también una realidad en la licenciatura de Administración de Instituciones en donde se generan espacios para la retroalimentación de profesores y alumnas en las distintas materias. El proceso de enseñanza aprendizaje se potencia cuando el alumno puede interactuar con el profesor a través de chats, exámenes y ejercicios en línea, foros de discusión, videoconferencias, entre otros, en los que no es necesaria una interacción cara a cara para que exista un debate.

Por ejemplo, la Universidad crea comunidades según sus funciones principales, destinadas a discutir cuestiones relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje, con la investigación dentro de la Universidad y con el proceso de extensión o proyección hacia el mundo exterior.

Esto mismo se genera en la empresa para discutir, cuestionar o sugerir acerca de la producción, la distribu-

ción o el mercadeo de sus productos. En dichas comunidades, los miembros también adquieren, producen y difunden conocimientos, y por tanto se produce un aprendizaje como objetivo secundario, pero el objetivo primario es el interés de la organización administradora de la comunidad en adquirir conocimientos sobre sus funciones con el objetivo de mejorarlas y transformarlas, con la participación de sus diferentes usuarios.

Dicho de otra manera, el principal objetivo de algunas comunidades virtuales es el aprendizaje, capacitación y educación de sus miembros y están estructuradas y diseñadas únicamente para ese fin y otras donde el aprendizaje se produce aún cuando no sea ese su objetivo fundamental.

La educación continua por medio de estas comunidades, en cualquier terreno deberá ser tal que no se perciban es decir, que se integren a la vida diaria de las instituciones; y que el aprendizaje, educación y capacitación se dé en forma espontánea, es decir como flujo normal de las actividades.

CONCLUSIONES

El ritmo acelerado de las comunicaciones hoy en día nos impulsa sutilmente a hacer uso de ellas para no permanecer a la deriva, pues el empleo de las mismas determinará, a corto plazo, un predominio a favor de quien logre po-

nerlas en práctica de una manera eficiente y óptima para satisfacer las necesidades, cada vez más especializadas, de los miles de millones de usuarios que gozan de estos servicios, hállese de amas de casa, estudiantes, trabajadores, empresarios, etcétera.

Las herramientas que son puestas a nuestra disposición por los programadores, deben de tener un uso correcto para su máximo aprovechamiento, es decir, depende de la infraestructura económica y cultural de países como México, para que puedan ponerse al día en materia de tecnología en la educación.

Este periodo que estamos viviendo de transición entre las tecnologías que poco a poco están quedando rezagadas y las nuevas, podría causar la debacle informativa de muchas empresas y organismos educativos que hagan caso omiso a este inminente proceso de cambios. Sin embargo, nuestra tarea como educadores es ponernos al día con los métodos más actuales en procesos, no solamente educativos sino también los involucrados con la vida cotidiana.

Estas comunidades forjan poco a poco un perfil de usuarios, que forman parte de toda esta revolución pues intervienen en la generación del conocimiento de la humanidad. Como profesores no podemos negarnos a integrar una comunidad de formación e interrelación universitaria, en la que pongamos nuestras dudas en línea, creando una enciclopedia interactiva y dinámica como *Wikipedia*; consultando catálogos electrónicos de biblio-

tecas alrededor del mundo; creando una comunidad de videos en los que en 5 minutos te puedes informar gráficamente de todo lo que pasa alrededor del globo; o recordando buenos momentos con nuestros amigos en otros continentes a través de *Facebook*. Para las comunidades virtuales no existe horario, ni la barrera del idioma, ni, lo más importante, la barrera de la distancia; se trata del aquí y el ahora, y si no somos nosotros, no hay nadie más.

FUENTES DE CONSULTA

- Monserrat (2003). *Ciencia, tecnología y sociedad*. Pamplona: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.
- Hirs, Joaquin (1997). Globalización, transformación del estado y democracia –conferencia- Hoethe Institut, Córdoba.
- Sanchez Arce, M:V: (2000): Las “Comunidades Virtuales” como instrumento para la difusión de de información. Proyecto Fin de Carrera Licenciatura en Documentación. Universidad de Murcia.
- Sztompka, Piort (1993). “*Sociología del cambio social*”, Madrid: Ed. Alianza.
- Tedesco, Juan Carlos (2000). “*Educación en la sociedad del conocimiento*”. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Addison-Wesley.
- Rheingold, H. (1996) *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa. Herrero.
- Powers, Michael (1997). *How to program a virtual community*. New York: Ziff-Davis Press.
- Hagel III, J y Armstrong, A (1997). *Net.gain: expanding markets through virtual communities*. Boston, USA: Harvard Business School Press.
- Palloff, R y Pratt, K (1999). *Building learning communities in cyberspace*. San Francisco, USA: Jossey-Bass.
- Figallo, Cliff (1998). *Hosting Web Communities*. New York: John Wiley & Sons.

- Nonaka, I. y Takeuchi, H (1995). *The knowledge-creating company*. New York: Oxford University Press.
- Meister, J. (1998). *Corporate universities*. New York: McGraw Hill
- Davis, S. y Botkin, J. (1995). *The monster under the bed*. New York: Touchstone Publications.
- Silvio, José (1998) *La virtualización de la educación superior: alcances, posibilidades y limitaciones*; en Revista Educación Superior y Sociedad. IESALC/UNESCO. Caracas. Vol. 2. N° 1.

https://tlamatque.leon.uia.mx/exalumnos/Manual_Elab_Trabajos_Escritos.pdf

http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual

http://www.cronica.com.mx/nota.php?id_nota=295082

<http://www.analitica.com/va/economia/opinion/4043415.asp>

http://www.imacmexico.org/ev_es.php?ID=20250_201&ID2=DO_TOPIC

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

Copyright of Hospitalidad ESDAI is the property of Universidad Panamericana and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.