Escuela Normal De Educación Preescolar

Curso: LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA APLICADA A LOS CENTROS ESCOLARES

Trabajo colaborativo

Profesor: Pablo Rolando De León

Alumnas: Ana Luisa Pintor Pardo

Diana Cecilia Izaguirre Juárez

N: 8 y 15

29/mayo/014

**Introducción**

El siguiente texto abarca los temas como trabajo colaborativo, comunidad virtual y comunidad virtual educativa.

Es importante resaltar en lo que consiste cada una de ellas y como aportan a la educación igualmente el conocer comunidades virtuales ya sean educativas o no especialmente pero el conocer como aportan para desarrollar un mejor trabajo en el aula.

Posteriormente el conocer los elementos de la comunidad virtual, trabajo colaborativo y comunidad virtual educativa.

Respecto a las mismas creo que es importante conocerlas pero también el tratar de aplicarlas y el explorar en que consisten para descubrir las ventajas que nos pueden brindar igualmente las desventajas de las mismas.

**¿Qué es el trabajo colaborativo?**

Se le llama así a aquel que se realiza entre varias personas, en el cual se comparte la responsabilidad de tal forma que todos salgan beneficiados y al mismo tiempo se logre un aprendizaje sobre el tema. Se lleva a cabo por medio de distintas herramientas según sea conveniente.

**¿Qué es comunidad virtual?**

Las Comunidades Virtuales son espacios en Internet destinados a facilitar la comunicación entre los miembros del grupo en este participan dos grupos los administradores que manipulan y coordinan la comunicación y la información de la comunidad.

Los participantes, que emplean los recursos proporcionados por el administrador para llevar a cabo los fines definidos.

Hay elementos importantes para la comunidad virtual uno de ellos es la interactividad También son los habitantes, actividades y lugares. “Agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio"(Rheingold, 1993: 5)

**Ejemplos de comunidad virtual:**

Outlook: permite enviar, recibir y administrar el correo electrónico también administra el calendario y los contactos. Se pueden crear documentos, hojas de cálculo y presentaciones, y para administrar el correo electrónico.

balzhur: Es un MUD Balzhur está ubicado en un grandioso mundo de fantasía y magia, donde podrás desarrollar tus habilidades y enfrentarte a poderosos enemigos.

postnuke: Es software que crea un sitio web dinámico y proporciona al administrador de Web con un sitio que puede administrar con una mínima cantidad de conocimientos de HTML a través de un navegador web.

winmx: Permite compartir archivos de gran tamaño a los individuos. Además de que permite tanto el intercambio de archivos MP3 como de archivos de vídeo, imagen, etc.

**¿Qué es comunidad virtual educativa?**

La comunidad es virtual es aquella en que se realizan actividades por el uso de medios virtuales pero con el objetivo de desarrollar un aprendizaje o con un fin educativo.

Las comunidades virtuales en el campo de la educación resultan  complejas porque  desarrolla aprendizaje igualmente pretenden alcanzar determinados propósitos, requieren de una estrategia de intervención de manera organizada pero con la diferencia que se da con la ayuda de los recursos tecnológicos con un carácter virtual.

**Algunos ejemplos muy comunes que se pueden observar son:**

\*correo electrónico: esta es de mucho ayuda, ya que permite mandar y recibir cualquier tipo de información ya sean documentos, videos fotografías o videos o simplemente un mensaje .En la educación permite un fácil envío de información como en juntas, el informarles a los padres de familia sobre el aprendizaje de sus hijos igualmente en eventos.

\* Enciclopedias libres (wikipedia, lostpedia) aportan información por medio de internet y te la a con mayor facilidad, sin embargo puede que no sea del todo verídica. En la educación facilita la consulta de conceptos o temas para desarrollar para una guía en el aprendizaje.

\* Sistemas de Peer to Peer (como skype) permite socializar por medio de video llamadas y hace entender lo que se quiere comunicar. En la educación permite llevar una comunicación entre la maestra y padres de familia sobre asuntos escolares.

Educa play: Puedes crear tus propias actividades educativas de una manera atractiva y además sin ningún con el único requisito de realizar una cuenta.

Tiching: Puedes encontrar contenidos educativos, el tener interacción con otros docentes además compartir información.

**Conclusión:**

Actualmente las comunidades virtuales tienen una gran importancia en la sociedad, ya que brindan grandes facilidades dentro del sistema educativo, y fuera de él y a pesar de que algunas no son de muy buena calidad, dependen de la persona que haga su uso y sepa cómo manejarlas, para tener un buen resultado es necesario que se tenga accesibilidad a ellas, asumir una responsabilidad colaborativa al momento de participar, y tener objetivos definidos de su uso. Si nos enfocamos en los educativos su uso es muy importante debido a que brindan información con contenidos relevantes que ayudan a la construcción de conocimientos en los estudiantes, ya que surgen como espacio de reflexión para propiciar la participación en argumentar ideas y lograr aprendizajes significativos. Además ayudan a que se lleve acabo una interacción en las actividades y se pueda enriquecer la práctica educativa y como docente puedes enriquecerte con mucha información que te ayuda al trabajo en el aula además el compartir experiencias o información con otros docentes.