**Escuela Normal de Educación Preescolar**

La Tecnología Informática Aplicada a los Centros Escolares

Profesor. Pablo Rolando de León Dávila

*Aprendizaje Colaborativo*

**Brenda Margarita Sánchez Juárez**

**Claudia A. González Prado**

1° “A” N.L 21

29 de Mayo de 2014

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Trabajo colaborativo**  También es bien llamado Group Ware esto se refiere a un conjunto de programas informáticos que integran el trabajo en un solo proyecto con muchos usuarios concurrentes que se encuentran en diversas partes del trabajo conectados a través de la red un ejemplo es de este es Google Drive. El software colaborativo puede dividirse en: herramientas de colaboración- comunicación, herramientas de conferencia y herramientas de gestión colaborativa.  El trabajo colaborativo es la conformación de un grupo de sujetos homogéneos (con conocimientos similares en el tema), donde no surge un líder como en un trabajo de grupo normal, por el contrario, el liderazgo es compartido por todos los integrantes de esta “comunidad” así como la responsabilidad del trabajo y/o el aprendizaje. Se desarrolla entre los integrantes de dicho equipo, el concepto de ser mutuamente responsables del aprendizaje de cada uno de los demás.  El objetivo final del trabajo colaborativo es que se presente un aprendizaje significativo y una relación entre los miembros del grupo. El rol del tutor en este tipo de trabajo es muy escaso es solamente de observación y de retroalimentación sobre el desarrollo de la tarea. En este tipo de trabajo se excluye el concepto de competitividad.  **Comunidad virtual**  Howard Rheingold, a quién se le atribuye haber acuñado el término "comunidad virtual", en su libro, The Virtual Community, que se ha convertido en un clásico de la  literatura sobre el ciberespacio, define las comunidades virtuales como "…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). En esta definición encontramos tres elementos básicos: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad, como condiciones para que exista una comunidad virtual y ellas corresponden a algunas de las características de las comunidades en general.  Una comunidad virtual comprende sujetos (individuales, colectivos, institucionales) que desean interactuar para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos. Comparten un propósito determinado que constituye la razón de ser de la comunidad virtual y facilitan la cohesión entre los miembros.  La comunidad Virtual queda definida por 3 aspectos distintos:   * La comunidad virtual como un lugar: en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico. * La comunidad virtual como un símbolo: ya que la comunidad virtual posee una dimensión simbólica. Los individuos tienden a sentirse simbólicamente unidos a la comunidad virtual, creándose una sensación de pertenencia. * La comunidad virtual como virtual: las comunidades virtuales poseen rasgos comunes a las comunidades físicas. 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.   **Comunidad virtual educativa** |

El concepto de la comunidad virtual educativa puede ser definido de forma sencilla

como un grupo de personas que aprende en común, utilizando herramientas comunes

en un mismo entorno para mejorar la educación.

Las comunidades virtuales educativas forman parte de una red donde grupos se unen para crear nuevas ideas, actividades donde se utilizan herramientas para mejorar la educación.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Ejemplos de comunidades:**  *www.coca-cola.com (Ciudad k-nect)*  *www.clubpenguin.com*  *www.yahoo.es (respuestas)*  y la mejor que conozco es:  [*www.sinforoso.com*](http://www.sinforoso.com)  [*www.buenas*](http://www.buenas)*tareas.com*  **Comentarios sobre su potencial educativo en general:** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Importancia de las comunidades virtuales educativas: Las comunidades virtuales de aprendizaje surgen como espacios para la reflexión pues no solo generar un diálogo efectivo entre los participantes , sino que propician la discusión y al aprendizaje activo y en donde todos colaboran para lograr experiencias significativas.  Son importantes por el tipo y calidad de la información, con contenidos relevantes que dan fundamento a la formación académica de los estudiantes.También es importante la claridad y la forma positiva de la comunidad que rige la página educativa.  *Ejemplos Tareas .com y Ensayos.com*  Estos dos ejemplos contienen tareas y ensayos que los propios usuarios suben para compartir con lo demás, derecho el requisito para poder registrarte y ser miembro de la comunidad es subir una tarea o ensayo que hayas realizado, a partir de ahí todos los archivos son abiertos completos y dispuestos para ser utilizados, esto es un aspecto positivo y negativo ya que hay mucha información pero debes de comprobar que sea verídica. |

[[1]](#endnote-1)

1. Monze Salazar no ayudo en el trabajo. [↑](#endnote-ref-1)