

# COMUNIDADES DE APRENDIZAJE: UN ENFOQUE PEDAGÓGICO DE FUTURO

**AREA TEMÁTICA:** El diseño de contenidos educativos y formativos en línea.

**AUTORES:** Nick Kearney

## **FLORIDA CENTRE DE FORMACIÓ:**

C/ Rei En Jaume I, nº 2, 46470 Catarroja (Valencia)

e-mail: [nkearney@florida-uni.es](mailto:nkearney@florida-uni.es)

[www.florida-uni.es](http://www.florida-uni.es)

## **RESUMEN:**

Como resultado de seis meses de trabajo, en Mallorca, en noviembre del 2001, se celebró una reunión de expertos del grupo de trabajo “Pedagogías” de la organización Europea Prometeus, sobre el tema de “Comunidades de Aprendizaje”. Como conclusión de este trabajo se elaboró un informe que pone de manifiesto que existe un desfase entre la educación tradicional y las necesidades de la sociedad actual. El sistema educativo no ha integrado los nuevos enfoques pedagógicos que existen basados en el concepto de “Comunidad de Aprendizaje”, y en el uso de las TIC. Sin embargo, la combinación de ambas herramientas es vital para el desarrollo del nuevo sistema educativo en la Comunidad Europea basado en el e-learning. El documento recoge recomendaciones y buenas prácticas en este campo, que son presentadas en esta ponencia.

# 1. INTRODUCCIÓN:

## 1.1. Comunidades de aprendizaje.

El concepto de la comunidad de aprendizaje se deriva del concepto de la comunidad de práctica descrito por Etienne Wenger<sup>1</sup>, quien comentó que “desde el principio de la historia, los seres humanos han formado comunidades que acumulan su aprendizaje colectivo en prácticas sociales – comunidades de práctica”. Según Wenger lo que distingue estas comunidades “es que no consideran el conocimiento de su especialidad como objeto, es un elemento vivo de su práctica, aún cuando se documenta. El conocimiento es un acto de participación”. El concepto también surge de las ideas de Peter Senge sobre las “organizaciones que aprenden”<sup>2</sup> que las personas con altos niveles de maestría nunca dejan de aprender, el aprendizaje es un proceso permanente. Por otro parte, Paolo Freire<sup>3</sup> sugiere que se abandone el concepto tradicional de la educación como “banco”, en el que el papel del estudiante se reduce a recibir y almacenar “depósitos” de conocimiento. Freire propone una pedagogía en el que los alumnos se convierten en participantes activos en una comunidad de aprendizaje que existe dentro de un contexto social, y asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje. Las similitudes con el concepto de Wenger son importantes.

Estas son ideas interesantes que sin embargo no han calado en la educación tradicional, como comenta Ivan Illich<sup>4</sup> que sugiere un enfoque parecido al de Freire. Estas ideas son de difícil aplicación en los contextos educativos tradicionales, con sus limitaciones de tamaño de grupo, horario, burocracia, y geografía, y la resistencia al cambio del propio sistema educativo que de todos los sectores de la sociedad, es el que menos cambio ha admitido desde 1900.

Sin embargo, el modelo de comunidad de aprendizaje, difícilmente aplicable a contextos tradicionales, cobra fuerza en el contexto de las nuevas tecnologías y el “e-learning”.

---

<sup>1</sup> Wenger, Etienne, *Themes and Ideas: Communities of Practice*, <http://www.ewenger.com/ewthemes.html> acceso con fecha 12/12/2001

<sup>2</sup> Senge, Peter, *The Fifth Discipline*, Century Business, London 1990

<sup>3</sup> Freire, Paolo, *Pedagogy of the Oppressed*, Penguin Books, 1972

<sup>4</sup> Illich, Ivan *Deschooling Society* Marion Boyars Publishers, London 1996 (publicado por primera vez en 1971)

## ***1.2.Contexto - Mallorca and Prometheus***

Partiendo de esta idea, en Noviembre del 2001, en Palma de Mallorca, el grupo de trabajo de “Pedagogías” de la red Prometheus<sup>5</sup> organizó una reunión de expertos para estudiar e identificar temas de investigación en el campo de las comunidades de aprendizaje y el “e-learning”. Se presentaron tres ponencias entorno a este tema: desde la perspectiva organizativa, (Oleg Liber, del “Centre for Learning Technology, University of Wales, Bangor), la tecnológica (Hans Hummel, Open University of the Netherlands) y la pedagógica (Nick Kearney, Florida Centre de Formació), y una ponencia en la sesión inaugural presentada por Jesús Salinas de la Universitat de les Illes Balears.

Esta ponencia resume, de manera extremadamente breve, algunas de las ideas generadas en aquella sesión. Condensar más de cuatro horas de ponencias y debate, y más de seis meses de trabajo en foros electrónicos es un reto y en veinte minutos no se puede ir más allá de un esbozo. Sin embargo el informe completo<sup>6</sup> está disponible en PDF y Word, en la web de Prometheus.

## **2. LA PROBLEMÁTICA DE LA INTEGRACIÓN DE LOS TIC EN EL SISTEMA EDUCATIVO.**

La comunidad académica tradicional está compuesta de tres entornos distintos: las aulas en las que se supone que tiene lugar el aprendizaje **formal** que provee la institución; la biblioteca, donde tiene lugar el **auto**-aprendizaje; y por último los entornos de trabajo en grupo, que abarcan desde grupos organizados de estudio, y reuniones informales de alumnos para estudiar juntos, hasta conversaciones espontáneas en cafeterías o pasillos; en estos entornos los alumnos se ayudan entre sí, consciente o inconscientemente, a aprender: es un aprendizaje **informal**, **social**, y muchas veces poco reconocido.

La introducción de las nuevas tecnologías en la educación, y el desarrollo del “e-learning” ha tenido tres etapas hasta la fecha. En la primera de ellas se reproducían los enfoques tradicionales

---

<sup>5</sup> [www.prometeus.org](http://www.prometeus.org)

<sup>6</sup> ed David Griffiths, *Learning Communities – pedagogical considerations and uptake issues*, [www.prometeus.org](http://www.prometeus.org)

de la educación a distancia, basado en el auto-estudio de materiales enviados por correo. La única diferencia fue que se usaban las nuevas tecnologías para entregar este material con más agilidad, y para mejorar cuestiones de presentación, etc. Este modo de entender la educación se concibe principalmente desde la perspectiva de la provisión de contenidos.

En la segunda etapa se empieza a reconocer que la educación es más que una mera entrega de contenidos, y aparecen los campus virtuales, en los que se intenta reproducir el entorno tradicional de la educación a través de las tecnologías. Al principio el intento era recrear el aula, la experiencia formal, y se seguía entendiendo la educación básicamente como una cuestión de gestión de contenidos.

Sin embargo, este enfoque quedaba incompleto para muchos, y en la tercera etapa aparecen campus virtuales que reconocen la necesidad de la comunicación, usando foros y espacios informales como “cafeterías”, reproduciendo así los principales elementos físicos del campus “de ladrillo”. Sin embargo, todavía no se puede decir que los enfoques utilizados son realmente satisfactorios, los altos niveles de abandono en el "e-learning" son testigo de ello.

Tal vez lo que ocurre es que se está prestando demasiada atención a la reproducción de los elementos visibles; las aulas, y los recursos de contenido, sin considerar que lo que se debe reproducir no son estos, sino los procesos involucrados en el aprendizaje. En la mayoría de soluciones "e-learning" se le da importancia primordial al contenido impartido por un profesor experto. Sin embargo, el aprendizaje efectivo necesita diálogo y conversación. John Seely Brown de la Xerox Corporation, un experto conocedor de las necesidades de la economía moderna comenta: “...por un lado, el conocimiento no es una substancia estática y pre-formada; cambia constantemente y el aprendizaje supone un compromiso activo con estos procesos de cambio, y por otro lado las personas no se convierten en físicos mediante el aprendizaje de formulas, ni tampoco en futbolistas mediante el aprendizaje de jugadas. Al aprender a ser físico o futbolista, actuar como tal, hablar como tal, ser reconocido como tal, no son las declaraciones explícitas sino las practicas implícitas las que cuentan”<sup>7</sup>. A raíz de este planteamiento, Seely

---

<sup>7</sup> Brown, Seely; Duguid John *Universities in the Digital Age* 1995  
<http://www.pàrc.xerox.com/ops/members/brown/papers/university.html> acceso 12/12/2001

Brown aboga por un enfoque conversacional en la educación situado en el concepto de comunidad.

El "e-learning" debe buscar maneras de **facilitar estos procesos de cambio, y parece necesario situar la conversación en el centro de la experiencia, creando un entorno social para el aprendizaje. En este contexto el concepto de la comunidad de aprendizaje tiene un potencial importante ya que proporciona un marco para estos procesos de interacción.**

Este marco social goza de mayor fluidez y adaptabilidad que los marcos tradicionales, permitiendo una variedad de enfoques pedagógicos en función de las necesidades de los alumnos.

### **3. BENEFICIOS DE LAS COMUNIDADES DE APRENDIZAJE**

Han habido muchos ejemplos en el e-learning de enfoques que intentan trabajar en esta línea y algunos que han tenido bastante éxito. Sin embargo, suelen ser ejemplos aislados que no han sido adoptados más allá de su propio contexto, y en muchos casos se han encontrado obstaculizados por las propias inercias de sus instituciones.

El beneficio principal de entender el "e-learning" a partir de la creación de una comunidad de aprendizaje en torno a una materia, es que parte de inmediato del diálogo como pilar central del proceso. Bien gestionado se puede lograr una mayor interacción y participación, y mejor atención y relaciones profesor/alumno. Por ejemplo, la naturaleza distribuida de las interacciones, parece, según algunos estudios<sup>8</sup>, fomentar el pensamiento crítico por parte del alumno, permitiendo una mayor profundización en el tema. Además las comunidades de aprendizaje electrónicas nos proporcionan oportunidades para mediar en algunos procesos de aprendizaje que están presentes en los contextos informales y tradicionales, pero no son asequibles. La existencia de un registro de todo lo pasado ayuda al profesor a presenciar estos procesos y así facilitarlos.

---

<sup>8</sup> Por ejemplo, Newman, D.R.; Johnson, Chris; Cochrane, Clive; Webb, Brian *An experiment in group learning technology: evaluating critical thinking in face-to-face and computer supported seminars*. Queen's University, Belfast, acceso 14/12/2001 <http://emoderators.com/ipct-j/1996/nl/newman>

Hay muchas descripciones de la comunidad de aprendizaje, no entraré en un examen detallado, sin embargo hay ciertos elementos comunes que se pueden identificar.

- La responsabilidad compartida, todos los miembros de la comunidad son **participes** en el proceso de aprendizaje.
- El conocimiento se entiende como dinámico, adquirirlo no supone ingerir una lista de elementos a reproducir en un examen, sino construir una comprensión propia de la materia. Es un proceso **activo y colaborativo**. Esto ayuda a evitar la pasividad que frecuentemente exhibe el alumnado en otros enfoques.

El aprendizaje se puede entender como un proceso mediante el cual el alumno se aproxima paulatinamente al comportamiento, vocabulario y conocimiento de una determinada comunidad de práctica. Para incorporarse a una comunidad de práctica no basta con saber cómo es sino que el alumno debe saber participar de lleno en las actividades de dicha comunidad. Una comunidad de aprendizaje permite ensayar esta participación mientras se van adquiriendo los conocimientos, y se puede entender como una serie de “zonas de desarrollo próximo”<sup>9</sup>, una especie de andamio<sup>10</sup> que permite que la comunidad de aprendizaje se vaya asemejando cada vez más a la comunidad de práctica. Así se crea una relación más estrecha entre la educación y el mundo para el que prepara los alumnos.

Una ventaja añadida es que permite replantear el muy espinoso tema de la calidad y la evaluación en la educación: la aproximación de la comunidad de aprendizaje a la comunidad de práctica objetivo, permite que los resultados se pueden evaluar en función de la práctica real en esta comunidad y su continua evolución. Esta práctica tiene lugar en los niveles más altos de la universidad, pero para la mayoría existe una separación importante entre la vida real y el mundo educativo.

---

<sup>9</sup> Concepto propuesto por Vygotsky en *Mind and Society: The development of higher psychological processes* ed Cole, M.; Scribner, S.; Steiner, V. John; Souedrman, E. Harvard University Press, 1978

<sup>10</sup> Bruner, Jerome *Actual minds, Possible Worlds* Harvard University Press, 1983

#### **4. RECOMENDACIONES DEL INFORME**

El proceso en Mallorca dejó patente que si bien el concepto tiene gran potencial para el desarrollo de un e-learning más apropiado, queda mucho por investigar. Las recomendaciones de investigación se dividen en tres apartados:

##### Las instituciones:

- ¿Qué cambios institucionales serían necesarios para facilitar el desarrollo de las comunidades de aprendizaje?
- ¿Cómo se han de evaluar las variables asociadas a la efectividad de las comunidades de aprendizaje?
- ¿Cómo puede el concepto comunidad de aprendizaje enriquecer el campo del aprendizaje continuo?
- ¿Qué papel ha de jugar la certificación en este escenario, y que procedimientos de validación pueden identificarse para evaluar la participación en una comunidad de aprendizaje, y que relaciones tiene con el tema de calidad?

##### La gestión de la comunidad de aprendizaje

- ¿Cuáles son los modelos más efectivos para la descripción del funcionamiento de las comunidades de aprendizaje?
- ¿Cómo se pueden gestionar los aspectos informales de la comunicación social para que contribuyan a una sensación de presencia? ¿Y cómo se puede aprovechar esto para organizar las actividades colaborativas?
- ¿Cómo se puede gestionar la heterogeneidad dentro de una comunidad de aprendizaje?

##### Aspectos técnicos

- ¿Qué innovaciones técnicas en el campo de los perfiles electrónicos serían necesarias para permitir la emergencia de las comunidades de aprendizaje?
- ¿Qué herramientas necesitan las comunidades de aprendizaje? ¿Hasta qué punto son necesarios los sistemas de "peer-to-peer"?

- ¿Puede facilitarse el proceso de reforma mediante un lenguaje común que describe todos los tipos de aprendizaje, incluidos los que van mas allá de la educación formal?

Estas preguntas marcan líneas de investigación futuras en este campo, de las cuales esperamos poder proporcionar algunas respuestas en futuras ediciones de Virtual-Educa.



## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BERGE, Z.L. (1995). *Facilitating Computer Conferencing: Recommendations From the Field. Educational Technology*. 35(1) 22-30
- BRITAIN, SANDY Y LIBER, O. *A framework for the pedagogical evaluation of virtual learning environments* JTAP Report No. 041 <http://www.jisc.ac.uk/jtap> acceso 12/12/2001
- BRUNER, JEROME (1983). *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press. p.73.
- GUY KEMSHAL-BELL (2001). *The online teacher*. Final report prepared for the Project Steering Committee of the VET teachers and online learning project. New South Wales Department of Education and Training.
- M. COLE, S. SCRIBNER, V. JOHN STEINER, AND E.SOUDERMAN (1978). *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Ed. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- MASON, ROBIN (1991). *The Distance Education Online Symposium: Moderating Educational Computer Conferencing*. DEOSNEWS Vol. 1 No. 19.
- MOORE AND KEARSLEY (1996). *Distance Education: a systems view*. Wadsworth Publishing.
- NEWMAN, D.R.; JOHNSON, CHRIS; COCHRANE, CLIVE; WEBB, BRIAN (2001). *An experiment in group learning technology: evaluating critical thinking in face-to-face and computer-supported seminars*. <http://emoderators.com/ipct-j/1996/n1/newman/> accessed 14th December 2001
- SALMON, GILLY (1999). *Reclaiming the territory for the natives. Paper presented at Online learning* London Nov 1999, Dr. OU Business School. Available at <http://oubs.open.ac.uk/gilly>. Accessed 12<sup>th</sup> December 2001.
- WOOD, D., BRUNER, J. S., AND ROSS, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, p 89-100.

**[VOLVER AL INDICE TEMAS](#)**