

# ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.



## La tecnología informática aplicada a los centros escolares.

*Unidad de aprendizaje III:*

**Comunidades virtuales de aprendizajes.**

**Ensayo**

***“Comunidades virtuales educativas.”***

**Profesor: Pablo Rolando De León Dávila.**

***Alumna: Lucero Guadalupe Torres Gándara.***

**# 17**

**1° “A”**

**Saltillo, Coahuila**

**Mayo de 2015**

Una comunidad virtual puede definirse como un sitio creado por una o más personas en el que se establecen relaciones a partir de temas en común, con los que dialogan, discuten, opinan y comparten sobre ello; además están destinados a facilitar la comunicación entre sus miembros aun cuando se encuentran en distintos puntos geográficos.

Para Kardaras, Karakostas y Papathanassiou la comunidad virtual es considerada como un *“grupo de individuos que se comunican a través de medios electrónicos, como Internet, que comparten intereses, sin necesidad de localizarse en un mismo lugar, contactar físicamente o pertenecer a una determinada etnia”*.

Una de las primeras comunidades virtuales nace en la década de los 70's, en ese entonces se centraban principalmente en el comercio o la venta de productos a través de la Red, o en un sitio donde los usuarios podían ubicar sus páginas personales de forma gratuita; naciendo la que se considera la mayor comunidad virtual de hoy, Geocities; aunque es hasta los años 90's cuando se desarrolla y es accesible para el público en general con el nacimiento de la Word Wide Web y las herramientas como el correo electrónico y la mensajería instantánea siendo su uso limitado únicamente al ámbito científico y a los expertos en informática.

Las comunidades virtuales de aprendizaje por otro lado, son redes dinámicas para la interacción y conducción del aprendizaje mediante la potenciación de sus miembros como gerentes del conocimiento, por lo que las personas que pertenecen a esta comunidad virtual tienen no solo objetivos en común sino también reglas.


A continuación se mencionarán algunos ejemplos de comunidades virtuales enfocadas a la educación junto con sus ventajas y desventajas, así como información adicional de una de ellas además de un ejemplo sobre las plataformas educativas.

Como se dijo anteriormente las comunidades virtuales educativas son aquellas que están enfocadas al aprendizaje, por lo que en el campo educativo se puede ubicar este aspecto tanto en la teoría pedagógica como en la práctica educativa, ya que la educación implica el trabajo con un grupo de personas a partir de su presencia y participación en el espacio cuyo caso es el salón de clases o la escuela, así como el hecho de compartir una tarea a realizar estableciendo los lazos de una comunidad; por lo que las comunidades educativas se definen por elementos que provienen de la institución educativa que determina aspectos para la organización y construcción de su comunidad.

Algunos ejemplos son los que se muestran a continuación:

Tiching.		<a href="http://mx.tiching.com/">http://mx.tiching.com/</a>	<p>Plataforma fácil.  Diferentes idiomas.  Maneja recursos para todo nivel educativo incluyendo preescolar.  Se pueden descargar recursos.  Puedes conectarte con docentes.  Biblioteca amplia.</p>
----------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

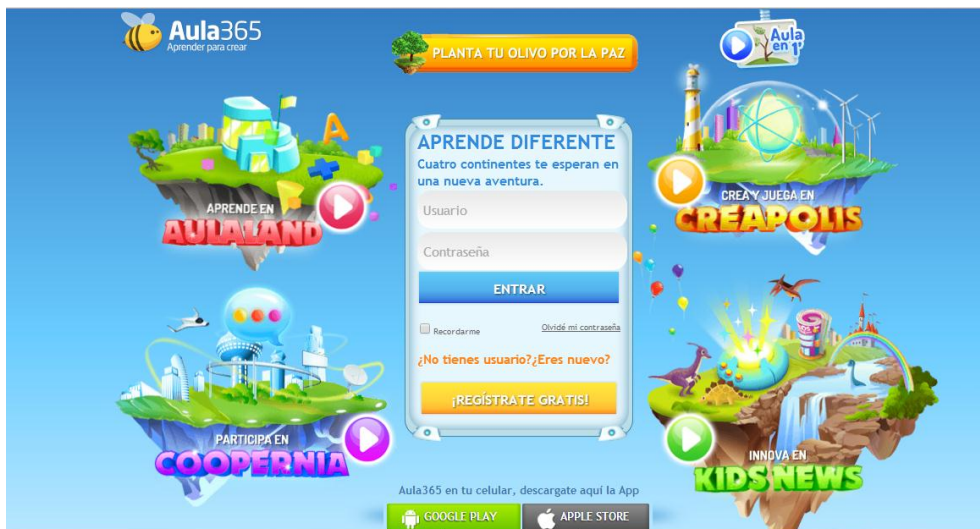
Tiching es una comunidad web para maestros aunque también se puede ingresar como alumno, que permite encontrar de manera rápida y sencilla todo tipo de contenido digital educativo existente en Internet mediante sus bibliotecas que están organizadas por temas o materia, que además se adaptan a las necesidades de quien lo esté usando.

Brainpop		<a href="https://esp.brainpop.com/">https://esp.brainpop.com/</a>  Desventajas: Se paga por el servicio	Ventajas:- Video educativos Ayuda a los estudiantes con materiales educativos Experimentos Mapas mentales Búsqueda por tema y grado escolar.
----------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

BrainPOP por otro lado es un sitio con contenido educativo en línea cuyo propósito es apoyar las necesidades curriculares de los alumnos facilitándoles la comprensión de temas generales o específicos, esta comunidad cuenta con películas animadas breves ideadas para uso individual o grupal que permiten la introducción o el repaso de un tema al explicarles conceptos que para los alumnos pueden ser difíciles.

Cuenta además con cuestionarios, lecciones, experimentos, mapas mentales y otras actividades que motivaran el repaso desde casa haciendo las clases atractivas y divertidas.

Sitio:	Dirección URL:	VENTAJAS
Aula 365	<a href="http://www.aula365.com">http://www.aula365.com</a>	Se puede descargar en el celular El registro es gratis Es reconocida por diversos premios Tiene portales en YouTube, Twitter, Facebook, Google Plus Tiene diversos apartados de todas las materias. Tiene un apartado para maestros Tiene un apartado para padres



Aula 365 sigue con el propósito de las comunidades anteriores, al ser un portal de apoyo educativo para niños y jóvenes a través del uso de la tecnología Web 3.0 en el que la participación de los niños se considera fundamental para la creación de su conocimiento; haciendo que su aprendizaje sea autónoma, es a su vez considerada una red social ya que los usuarios pueden intercambiar sus conocimientos o simplemente discutir sobre ello, además de tener docentes en el sitio que realizan y responder preguntas aclarando así las dudas que se tienen

Entre sus características esta que Aula365 se divide en cuatro continentes: *Coopernia* en el que se es capaz de compartir, colaborar, contestar y participar incluyendo una categoría de “Profe Virtual” en la que se pueden hacer y contestar preguntas, *Aulaland* donde se encuentran los documentos, actividades, películas, historietas, biografías y todos aquellos recursos dispuestos para aprender; Kids News un periódico que cuenta con realidad aumentada con una Zona de juegos y finalmente *Creapolis* en el que se crean juegos, música, cómics y más; nunca dejando de lado su finalidad, aprender.

Se puede además utilizar el buscador por área según sea : materia, nivel educativo, recursos o edad, comentar el contenido que se ha subido a la página y

buscar los comentarios de otras nacionalidades; además de contar con una librería con más de 3000 recursos contenidos tales como películas interactivas, blog, infografías clasificados por edad y grado.

Entre todo lo anterior que puede ser considerado a su vez una ventaja esta una más, ya que se puede participar en los foros o responder preguntas de otros usuarios con lo que se pueden obtener créditos que servirán para canjear contenidos exclusivos multimedia.

Por otro lado, algunas de sus desventajas está el que no se puede subir contenido, lo que en algún punto puede ser una ventaja debido a que te asegura que el contenido que se tiene es de una fuente fidedigna, aunque es cierto que en la forma gratuita no se puede acceder a los contenidos multimedia como las infografías, vídeos y películas interactivas.

MAPE		<a href="http://www.inee.edu.mx/mape/">http://www.inee.edu.mx/mape/</a>	Requiere registro , cuenta temas diversos acerca de preescolar primaria, secundaria, etc.
------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------

Y finalmente MAPE, el cual es un espacio en el que docentes, directivos y asesores técnico pedagógicos pueden hacer uso de los materiales con los que se cuenta para apoyar o mejorar su práctica educativa; por lo que tales recursos tienen la finalidad de mejorar la enseñanza y aprendizaje, siendo una comunidad enfocada a los docentes y su práctica.

Una plataforma educativa es un entorno informático en el que se encuentran muchas herramientas optimizadas para los fines de cualquier docente, ya que les permite crear y gestionar sus recursos desde la red.



Por lo que se puede entender como plataforma educativa a todo sitio en la Web que permita a los profesores contar con un espacio virtual en el que se es capaz de colocar los recursos de su materia así como compartirlos, incluir foros, wikis, recibir y hablar acerca de las tareas de los alumnos así como desarrollar o promover chats con fines educativos.

Un ejemplo de ello puede ser Moodle que es considerado un aula virtual por excelencia siendo utilizada en diversos ámbitos, esta plataforma permite la creación y gestión de cursos o sitios web que dan apoyo educativo de una forma constructivista donde la comunicación tiene un espacio relevante en la construcción del conocimiento teniendo como objetivo generar un aprendizaje enriquecedor.

Es también una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a los docentes, administradores y estudiantes un sistema único y seguro para la creación de ambientes de aprendizaje personalizados.

Tras la investigación realizada acerca de las comunidades virtuales puedo destacar que su uso en la educación puede ser el inicio de una mejora en la calidad educativa, ya que su implementación puede generar un mayor interés en los alumnos al hacerlo algo novedoso y divertido gracias a las diferentes plataformas que existen hoy en día, que como se vio anteriormente logran captar la atención a través de juegos, películas, vídeos, animaciones y aplicaciones que nos hacen aprender de manera sencilla y divertida; algunos cambios que a mi consideración se deberían realizarse sería que el uso de estas comunidades fueran totalmente gratuitas, ya que muchas de ellas tienen buenos contenidos o simplemente son muy buenas pero no se puede acceder a ellas totalmente debido a que este acceso tiene algún costo, lo que limitaría la accesibilidad de todo aquel que quiera entrar.

No digo que se cambie totalmente un salón de clases por una computadora, sino que su implementación mejoraría en gran medida el nivel educativo en las escuelas, porque si bien hoy en día todo se hace gracias a la tecnología es necesario continuar con esta actualización olvidando un poco aquella enseñanza tradicional que en vez de lograr una mejor enseñanza muchas de las veces la entorpece; por lo que hacerlo permitiría continuar con la formación que se necesita para la impartición de los saberes.



## Referencias:

Plataformas educativas. (25 de Noviembre de 2009) Consultado el 21 de Junio de 2015.

<http://plataformas-educativas.blogspot.mx/>

37 plataformas virtuales educativas gratuitas. (3 de Mayo de 2014) Consultado el 21 de Junio de 2015.

<http://tics-ti.blogspot.mx/2014/05/30-plataformas-virtuales-educativas.html>

Acerca de Moodle. (21 de Abril de 2015) Consultado el 21 de Junio de 2015.

[https://docs.moodle.org/all/es/Acerca\\_de\\_Moodle](https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)

Kardaras, D.; Karakostas, B. y Papathanassiou, E. (2003): "The Potential of Virtual Communities in the Insurance Industry in the UK and Greece", International Journal of Information Management, Vol 23, pp. 41-53.