

# **GESTIÓN EN ESPACIOS DE TRABAJO PARA COMUNIDADES DE APRENDIZAJE: PROYECTO COLABORATIVO AULAS HERMANAS.**

## **Ponencia**

**Temática Apropiación social de las TIC**

**BEATRIZ NICHOLLS ESTRADA**

**PATRICIA TORO PÉREZ**

**UNIVERSIDA EAFIT**

[bnicholls@conexiones.eafit.edu.co](mailto:bnicholls@conexiones.eafit.edu.co)

[ptoro@conexiones.eafit.edu.co](mailto:ptoro@conexiones.eafit.edu.co)

## **Resumen**

El presente trabajo recoge una experiencia de interacción en entornos virtuales por parte de instituciones educativas de Argentina, Chile y Colombia, mediante la realización del proyecto Colaborativo “Aulas Hermanas”. Iniciativa liderada desde hace dos años por los portales educativos educar (Argentina) y Educarchile (Chile) y a la cual se ha vinculado recientemente Colombia (2005)

Los temas desarrollados serán entonces el trabajo en línea, algunos factores claves en la interacción de profesores, estudiantes, tutores y coordinadores del proyecto, así como núcleos básicos de contenido que aseguren la generación de aprendizajes, experiencias significativas en la construcción del conocimiento.

El proyecto generó desde su diseño inicial, “una comunidad de práctica” compuesta por dos o tres aulas denominadas “Hermanas” que se inscriben a partir de un elemento el básico de libre de convocatoria, para llevar a cabo un trabajo colaborativo que parte desde la organización escolar interna, la interacción con las aulas de los otros países hasta llegar luego de tres meses a un producto colaborativo, que es como resultado visible un acto de concertación y de interacción.

**Palabras claves:** proyectos colaborativos – redes , gestión información.

## **1. Descripción del contexto**

El proyecto Aulas Hermanas ha sido generado desde los portales de educarchile y educar Argentina, con el fin de promover la comunicación y colaboración entre instituciones educativas de los dos países, para lograr este objetivo el proyecto define en cada edición un tema central que será desarrollado por pares de aulas hermanas de cada cada uno de los países participantes.

Las aulas hermanas conformadas en la mayoría de los casos por pares (una de cada país) realizan proceso de búsqueda, selección, análisis y publicación de resultados, utilizando los siguientes componentes telemáticos:

- **Espacio Informativo:** La página web del proyecto como elemento básico de divulgación del proyecto, y donde confluyen los espacios de información de la propuesta
- **Espacio comunicación:** El proyecto viene utilizando desde la página web, los recursos de chat y foro los que facilitan la comunicación e intercambio de los diferentes grupos.
- **Publicación resultados:** los diferentes grupo cuentan con un software de edición llamado creasitios, administrado desde el portal Educarchile, y que permite un fácil diseño de sitios web. Para acceder a este espacio es necesario estar inscrito en el portal

educativo de educarchile en la categoría docente, lo que asegura un uso libre de dicho software de edición.

- Comunicación con tutores: los procesos de tutoría con los grupos coordinadores se realiza a través del correo electrónico creado para tal fin, en este caso el nombre corresponde a aulas hermanas.

Aulas hermanas ha propuesto en cada una de las diferentes versiones temas que vinculan los intereses de los jóvenes en los países participantes, es así como en su primera versión el tema desarrollado fue: ..... en la segunda versión es “los derechos del niño y el adolescente”

[http://www.educarchile.cl/aulashermanas/Aulas\\_Hermanas.asp](http://www.educarchile.cl/aulashermanas/Aulas_Hermanas.asp)



En el año 2005 el portal Educativo Colombiaaprende se une a esta iniciativa, generándose un proceso de divulgación y convocatoria que beneficio a cerca de 308 grupos escolares divididos de la siguiente manera: (Colombia 108 – Argentina 73 – Chile 127)

Desde los portales se genera un grupo coordinador del proyecto y luego de consultas se define la temática a desarrollar que para la versión del 2005 fué

A continuación explicitaremos algunos elementos importantes del proceso.

- A. Objetivo:** Es que los niños y las niñas participantes reflexionen sobre la diversidad cultural como problemática **actual** de las sociedades pero en el caso latinoamericano –a diferencia de otros- también como proceso constitutivo **histórico** de una identidad. Se procura entender y significar el hoy desde el ayer
- B. Publico Objetivo** El concurso está dirigido a alumnos de 12 a 17 años de instituciones publicadas y privadas de los países participantes, para participar las instituciones deben diligenciar un formulario básico que se encuentra en la página informativa del proyecto
- C. Tema:** “**Vivir en un mundo multicultural: orígenes, historia, sociedad actual y futura**”.

Subtema 1: **El multiculturalismo en nuestros orígenes**

- **Eje sincrónico:** aspectos culturales (arte, rituales, lenguaje, visión del mundo, símbolos, costumbres.)
- **Eje diacrónico:** Contacto e influencias de pueblos originarios entre sí, contacto e influencias con la cultura blanca. Elementos de la cultura indígena en nuestros días.

Subtema 2: **Una historia con diferentes voces**

- **Caso:** Indígenas y españoles. Mestizaje, aculturación, resistencia, influencias mutuas, procesos de integración. Discriminación, derechos humanos.
- **Caso:** inmigración europea fines del siglo XIX, principios del XX. Procesos de integración, instituciones, historia, estadísticas, historias de vida, análisis de testimonios de diferentes tipos (textos, imágenes. Discriminación, derechos

humanos.) La influencia de las culturas inmigrantes en la sociedad de hoy, en la cultura y las costumbres.

### Subtema 3: El multiculturalismo en la actualidad

- Las culturas de los pueblos originarios en la actualidad. Estado de situación, políticas desarrolladas, estrategias por parte de las organizaciones.

- Legislar la diferencia. Análisis de legislación para primeras naciones en América Latina.

- Mezclas, transformaciones y sincretismos. Análisis de casos de culturas que se han transformado a partir del contacto con otras o con procesos como el mercado y los medios: hip - hop , culturas de frontera, influencias de elementos aborígenes en la vida actual, orientalismo, aborígenes y ecología, etc.

**D.** Producto final: Diseño, construcción y publicación en forma conjunta un sitio Web, en el que se colocarán los materiales producidos, los conocimientos adquiridos y las conclusiones obtenidas en el desarrollo del trabajo conjunto

## 2. Entorno de mediación

La metodología de proyectos colaborativos con TICs es una estrategia didáctica que se fundamenta en los enfoques constructivistas. Las acciones se realizan bajo la modalidad de trabajo en equipo y desde un enfoque investigativo como elemento dinamizador de las actividades de enseñanza/aprendizaje. Su ejecución es relativamente simple y nos remite a prácticas bien conocidas y desarrolladas al interior de las aulas.

En la incorporación de la tecnología informática a la educación básica, la línea de informática educativa de la Universidad Eafit, ha podido constatar que el computador, dadas sus características, es un medio poderoso para mejorar los procesos mismos de enseñanza y aprendizaje.

Las metodologías propuestas nos dejan ver la importancia de centrar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el estudiante, quién será en últimas la persona que extenderá todo el conocimiento adquirido al campo de la realidad, de su propio entorno. En este sentido, se busca que el estudiante sea participe en la construcción de su conocimiento, y que el educador sea su guía en este proceso.

El aprendizaje y trabajo colaborativo fomentan la participación de alumnos y docentes en los proyectos colaborativos y apuntan a integrar de manera cotidiana y sistemática tanto las relaciones intrainstitucionales (al interior de la institución) como las interinstitucionales (entre instituciones).

La participación en proyectos colaborativos se ha convertido para los alumnos y alumnas en un espacio para lograr aprendizaje significativo, por cuanto sus saberes previos los integran de manera armónica a los nuevos que van adquiriendo, construyendo así una visión de mundo diferente. Asimismo les da opción de vincularse libremente a temas que son de su interés y que, por lo tanto, adquieren sentido para ellos. Es este un factor que contribuye enormemente a que mantengan la motivación para trabajar, buscar información y clasificarla con criterios claros acerca de lo que quieren aprender. Además, estos proyectos son espacios para construir

colectivamente saberes, entrar en contacto con otras personas (socializarse) y mejorar la autoestima.

Los proyectos colaborativos, centrados en la promoción de valores culturales y ecológicos, y en la utilización de las nuevas tecnologías de información y comunicación, tienen sentido siempre y cuando vayan dirigidos por la experiencia del maestro, quién es la persona que realmente conoce a sus alumnos, sus necesidades e inquietudes.

Entre las modificaciones estructurales a la propuesta, es una acertada inclusión de la plataforma e-learning Moodle que modularizo los procesos de interacción tanto entre los diferentes grupos, así como la tutoría desarrollado por los diferentes tutores. En esta línea las funcionalidades de comunicación, colaboración y publicación que posee la herramienta permitió posibilidades interesantes para el trabajo en espacios públicos, semipúblicos y privados.

Página web (página informativa)

### **Concurso Aulas Hermanas 2005**

[http://www.educarchile.cl/modulos/concursos/Aulas\\_Hermanas2005/index.htm](http://www.educarchile.cl/modulos/concursos/Aulas_Hermanas2005/index.htm)

De igual manera el diseño de las actividades contó con funcionalidades simples, de fácil utilización por parte de estudiantes y docentes, que abre panoramas de colaboración y comunicación.

## **3. Marco de referencia**

Las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) nos brindan oportunidades para el desarrollo de proyectos colaborativos temáticos, partiendo de ventajas como:

- El acceso a la información de personas aisladas geográficamente o con dificultades físicas;
  - la posibilidad de personalizar el aprendizaje atendiendo a las distintas capacidades,
  - conocimientos e intereses del alumno;
  - y la actualización constante de materiales y contenidos, entre otras.
- 
- Sin embargo, y como reto, plantean problemas de gestión de la información, falta de capacitación de los usuarios en el conocimiento de las TIC y de adaptación de las personas e instituciones a la comunicación en entornos virtuales.

El proceso de incorporación efectiva de las TIC ha sido vinculado en la historia reciente con las estrategias de trabajo colaborativo, es así como durante las últimas décadas, el trabajo en equipo se ha venido incorporando a todos los tipos de organizaciones (escolar, empresarial, comunitaria), en este sentido, el papel del trabajo grupal ha evolucionado en torno a una dimensión que trasciende de una técnica a un proceso centrado en el aprendizaje, entendido éste como:

- Cambios y transformaciones de esquemas de conocimiento por otros más ajustados y rigurosos, acordes con las exigencias de nuevas situaciones problemáticas y variados contextos de comunidad.
- Una experiencia interna intransferible de construcción interactiva entre el sujeto y el objeto.
- Un proceso a la vez individual y social que se da en un contexto determinado con diversos condicionantes socio – históricos – culturales.

- Un proceso gradual de cambios cualitativos y de consolidación de saberes anteriores que se resignifican alcanzando un nivel colectivo de mayor complejidad.
- Es individual porque se da en cada sujeto único e irreplicable.
- Es social porque supone una actividad interpersonal en la que se aprende con y por la interacción con otros.
- Las redes como estructura de interacción son un espacio ideal para llevar a cabo trabajos de colaboración.

Las relaciones entre los miembros de una comunidad virtual no están determinadas por las características intrínsecas del medio de comunicación. Las relaciones en la red, un patrón articulado de relaciones, roles, normas, instituciones y lenguajes desarrollados en línea, según Paccagnella, pueden ser tan variadas como en la vida fuera de la red y, por tanto, objeto legítimo de investigación.

Según Michael Powers, 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. Todos los miembros conocen las direcciones de estas localidades e invierten suficiente tiempo en ellas como para considerarse una comunidad virtual" (Powers, 1998)

La gente se agrupa en una comunidad virtual porque desea adquirir e intercambiar conocimientos en un tema de su interés (necesidad de auto-realización), pero al mismo tiempo, desea relacionarse y establecer amistad con otras personas con sus mismos intereses (necesidad de pertenencia) y ello puede combinarse con una necesidad de reconocimiento del trabajo intelectual por un grupo social (necesidad de estima y reconocimiento). Harvey (1995) señala igualmente la existencia de una nueva necesidad de telecomunicación, que ha aparecido a raíz del desarrollo de la comunicación mediante computadora, como uno de los factores motivantes de la participación del ser humano en comunidades virtuales. Esa necesidad de telecomunicación es una mezcla de varios tipos de necesidades en interacción y en proporciones distintas según la persona y la comunidad de la cual se trate (Harvey, 1995).

Es fundamental que los miembros de una comunidad de aprendizaje aprendan de manera colaborativa, proporcionando de esta manera el trabajo en red, que a su vez contribuirá en afianzar el sentido de pertenencia y fomentar en sus miembros el principio fundamental dentro de la comunidad de aprendizaje como es la construcción colectiva del conocimiento a través de las interacciones. Asimismo, fomentar el trabajo en equipo que fomenta el sentido de comunidad. De esta manera, por medio de la interacción se permitirá que los miembros de la comunidad aprendan a construir sus propios significados a través de sus relaciones con los demás, que adquieran confianza, que tomen sus decisiones y que acepten sus propios errores. La colaboración en y para el aprendizaje requiere mantener el contacto en sí, es decir la interlocución se debe dar en forma recíproca y a través de las redes y comunidades de aprendizaje.

Las comunidades proporcionan sistemas y procesos que satisfacen al ser humano las necesidades básicas para la supervivencia, socialización y perspectiva de ayudas, donde se puede convertir en un sentido de identidad, de pertenencia y de significado. La experiencia de la comunidad es centrada en la vida de todos los individuos y se reconoce como el vivir dentro de,

de aceptar y pertenecer a una comunidad particular (Sarason, 1974). Las características que pueden representar claramente los factores para el uso de ayudas en una comunidad de aprendizaje al igual que el fenómeno social, se observan mediante el compartir recursos, aceptar y animar la capacidad de los nuevos miembros, la comunicación regular entre ellos, la búsqueda por la solución de problemas y un momento de preparación para compartir los éxitos (Moore 2000).

Los miembros están involucrados en un repertorio de relaciones a lo largo del tiempo, el hecho de que estén organizadas sobre alguna particular área de conocimiento ó actividad, da a sus miembros una sensación de empresa común y de identidad. La interacción incluye la capacidad de afrontar actividades más complejas o mayores a través de proyectos de cooperación, que mantienen a los miembros unidos y facilitan las relaciones y la confianza mutua y es la fuente de la pertenencia. El repertorio compartido de recursos son materiales: herramientas, objetos portadores de la historia de la comunidad, productos y otros son simbólicos: términos, ideas, secuencias de pensamiento o de acción, metodologías, ideologías, estilos, relatos, e historias. Las intenciones de una persona de aprender y el sentido del aprendizaje están configurados a través del proceso de convertirse en un participante pleno de una práctica socio-cultural.

Se puede esperar que si la comunidad de práctica se consolida a partir de encuentros y por las interacciones e intercambios de la red, se constituya en un nodo para el intercambio y la interpretación de información, que pueda lograr consensos e intercambiar experiencias para que la formación académica destinada a los organismos públicos inicie un proceso de mejora continua en interacción con los profesionales que se desempeñan en la administración pública, donde se contrastan y reformulan los aprendizajes para la mejora de los resultados de las políticas y servicios públicos.

Según Wenger, McDermott y Snyder (2002) una comunidad de practica es “un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área através de una interacción continuada”

Los procesos de desarrollo de iniciativas telemáticas donde participan diferentes grupos, requieren de procesos de interacción y comunicación permanente como lo plantea Salinas (1996) y constituye la diferencia esencial entre lo que significa “acceder a la red” y formar parte de una red”, lo cual conlleva una serie de exigencias tecnológicas y administrativas y – sobre todo- personales exige también acuerdos diversos entre instituciones diversas que lejos de ser una pega contribuye a contrarrestar el aislamiento en que solemos trabajar, a su vez proporciona la posibilidad de articipar en experiencias de intercambio y comunicación.

Para que las comunidades tengan resultados, deben ser integrados completamente en la estrategia basada en aprendizaje, contenido que conecta las tecnologías la comunidad y los procesos con ampliar el entrenamiento que incluyen las herramientas en línea. Las comunidades de aprendizaje son grupos de personas conectadas, todas las interacciones comienzan y ocurren sobre el Internet, estas comunidades promueven la colaboración virtual y se apoyan en herramientas en línea para realizar

El conocimiento no se puede separar de las comunidades que lo crean, lo utilizan, y lo transforman. En todos los tipos de trabajo del conocimiento, iguale donde está muy provechosa la tecnología, gente requieren la conversación, la experimentación, y experiencias compartidas con la gente que hace lo que él lo hace. Especialmente mientras que la gente se mueve más allá de procesos rutinarios en desafíos más complejos ella confía pesadamente en su *comunidad de la práctica* como su recurso primario del conocimiento.

Lo anterior ha significado que en el desarrollo de la propuesta los intercambios y acuerdos se han generado a diferentes niveles y momentos del procesos, es así como en esta mediación se realiza entre : coordinadores de portales educativos (Chile - Colombia – Argentina), entre el grupo de tutores (total 6), entre las aulas hermanas , entre docentes, entre grupos escolares y por último entre los pequeños equipos escolares base del desarrollo de la propuesta.

Lo anterior nos lleva a plantear, que desarrollar una propuesta de trabajo a este nivel requiere del desarrollo de un modelo de gestión que articule y defina claramente las estrategias de trabajo y desarrollo

## 4. PROCESOS DE GESTION DE PROYECTOS

### A. Gestion herramientas informáticas

El proyecto se desarrollo utilizando la plataforma Moodle (entorno virtual de enseñanza aprendizaje), la cual es de dominio público y hace parte de las licencias open source. Esta plataforma se ha implementado en cerca de 150 paises, siendo utilizada en procesos de formación primaria, secundaria, en el ámbito universitario y de educación no formal.

Dicha herramienta es la base telemática de las diferentes redes que confluyen en el portal educativo colombiaaprende, y en diversos proyectos colaborativos del orden local y nacional, de igual manera es reconocido además como la plataforma base de instituciones educativas de educación superior en paises de todo el mundo.

Para el desarrollo del proyecto, fue necesario diseñar en la plataforma espacios de trabajo diferenciado, partiendo de una premisa básica la comunicación y la interacción son parte fundamental del trabajo en línea, y esta interacción social es la base sobre la que se soporta !Aulas hermanas.

A continuación haremos una pequeña descripción de estos espacios virtuales de interacción  
**Entornos:**

<b>Corrdinadores</b>	<b>Tutores</b>	<b>Docentes:</b>	<b>estudiantes.</b>
Novedades	Novedades	Espacio para novedades	Bienvenidas
Documentos de trabajo	Nos conocemos	Nos conocemos	Los encuentros
Foro de pruebas		Como nos sentimos	Conociendonos
Inscripciones		Preguntas frecuentes	
Chat de coordinadores	Chat de tutores	Chat de profesores	Salón de chat
Aulas hermanadas	Manual moodle	Sugerencias de trabajo colaborativo en línea	Comenzando a trabajar LLuvia de ideas
Carpetas para publicar datos Imagen gráfica del concurso	Nuestro rol		Fase de Investigación
Tutores	Mediateca	Diario del profesor	Planeando y construyendo el sitio web
Actividad en cada portal	Seguimiento y acompañamiento	Compartiendo recursos digitales	
Premios	Carpetas de datos		

## **B. Gestion Contenidos**

Diseñar una propuesta colaborativa a este nivel, requiere de un diseño de contenidos que asegure una organización de actividades que privilegien la construcción de comunidad. El diseño del proyecto contó con la siguiente categoría de actividades:

- **Actividades de contexto:** Las cuales buscan que la información sea analizada a la luz de los entornos locales, permitiendo que los participantes reflexionen y construyan a partir de contextos de vida reales.
- **Actividades responsabilizadoras:** Las que comprometen e implican a los participantes en procesos de reflexión frente a los retos que implica aprender en estos nuevos entornos.
- **Actividades de exploración:** son aquellas que implican navegaciones libre y/o dirigidas por la plataforma, haciendo especial hincapié en aquellas funcionalidades básicas para el intercambio y socialización de experiencias.
- **Actividades de personalización:** Las cuales buscan que los diferentes grupos definan espacios particulares donde una imagen, una descripción personal, un concepto frente a intereses y motivaciones sea un elemento diferenciador, generando cercanía y confianza entre los participantes
- **Actividades organizadoras:** Estas establecen las etapas de desarrollo del proyecto, y genera un orden cronológico en los procesos implícitos y explícitos de aprendizaje. Estas actividades se convierten en un faro permanente de referencia, ya que uno de las principales amenazas es que las instituciones participantes logren permanecer dentro de los tiempos establecidos para el desarrollo de las fases.
- **Actividades socializadoras:** A este grupo pertenecen todas aquellas que buscan el conocimiento de los participantes, no solo desde lo general (grupos – países participantes), sino además de los grupos que conforman los microgrupos y que son denominados Aulas Hermanas. El nivel de empatía y sinergia que se desarrolle entre alumnos y docentes va a depender en gran medida el éxito futuro en los procesos de análisis, intercambio y socialización de los productos finales.
- **Actividades Motivadoras:** Estas actividades a generar y mantener espacios de motivación para el desarrollo del proyecto, donde los conocimientos, experiencias, expectativas, proyecciones y aprendizajes sean una constante en el proceso.
- **Actividades de socialización:** Las cuales buscan procesos

## **5. Conclusiones**

Participar en un proceso de elaboración, desarrollo, monitoreo y evaluación de un proyecto de alto impacto, no solo por el alto número de participantes sino por la diversidad de interacciones y comunicaciones implícitas en su desarrollo, algunas de las principales conclusiones son:



- La distribución de los grupos en pares denominadas “aulas Hermanas” genera un sentido de pertenencia, sentido de comunidad, de identidad grupal, que influye de manera determinante en los resultados del proyecto.
- Una vez establecidos los grupos, y luego de realizar las actividades de conocimiento inicial y establecimiento de puntos de encuentro en los entornos virtuales, se establece de manera tácita los compromisos de participación, así como el desarrollo de acciones construidas colaborativamente, lo que implica una negociación permanente y colectiva de cada una de las acciones en las diferentes etapas.
- Los diferentes grupos pasan de manera gradual de un espacio de intercambio a un segundo de construcción de conocimiento sobre la práctica, de esta manera las fortalezas de cada uno de los grupos son puestas al servicio de las otras aulas hermanas en un proceso que autores como Chantal (2000), ha denominado Compromiso mutuo
- Es necesario fortalecer y modelar el proceso de gestión del proyecto, generándose un modelo operativo que incluya elementos básicos de: (definición del programa, objetivos, resultados esperados) y las normas necesarias para la acción ( estrategias, metodologías, procedimientos), es decir, es de carácter institucional y se constituyen en una carta de navegación que se establece para las redes actualmente participantes y para otras futuras.
- Si bien los docentes reconocen las bondades de las tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, es también evidente que requieren de proyectos que les permitan aproximarse a los cambios de paradigmas,
- Aulas Hermanas representa un espacio importante para que las instituciones educativas, puedan proyectar su identidad y tradición, a través de estos entornos virtuales. Ofreciendo posibilidades creativas e innovadoras para compartir tradiciones culturales, aproximarse e interpretar el mundo real de las otras aulas hermanas participantes, y generar espacios de opinión y reflexión del tema multicultural.

### **Desde Los estudiantes**

- El reconocerse inmersos en un mundo multicultural con las implicaciones que ello tiene: tolerancia y respeto por la cultura de otras personas.
- El manejo adecuado y eficaz de los medios de comunicación que ofrecen las nuevas tecnologías, ya que, en este caso, el comunicarme con los compañeros de otros países tenía un objetivo claro, una tarea por realizar, una información de mi País y mi región por compartir o un interrogante por resolver con respecto al tema que nos reunía.
- El sentido de pertenencia por sus raíces, se descubrieron cosas relacionadas con su región que no las sabían.
- En la comparación de su cultura con otras, se encontraron puntos de unión y de distancia que son interesantes de analizar.
- El uso educativo de las TICs y el manejo de herramientas computacionales, con objetivos claros y organizados.

### **Para los docentes**

- Fue todo un reto a nivel profesional el organizar los tiempos, los espacios, las actividades con los estudiantes y trabajar a la par un grupo en otro país.
- El contacto con otros modelos de enseñanza- aprendizaje, con otras metodologías y ritmos generó un espacio de investigación que nos deja compromisos para el próximo año con el deseo de compartir experiencias de ambos países que redunden en el beneficio de nuestros estudiantes.

## 5. Bibliografía

Harvey, Pierre (1995). *Cyberespace et communautaire*. Presses de l'Université Laval. Québec, Canada

Powers, M. (1998). *How to program a virtual community*. Nueva York, NY, EE. UU.: Ziff-Davis Press

Salinas, J. (1997) Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista pensamiento Educativo*, 20. Pontificia universidad catolica de Chile pp 81- 104 (<http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>)

Sarason, S. B. (1974). *The psychological sense of community. Prospects for a Community Psychology*. San Francisco. Jossey-Boss.

WENGER, E., McDermott, R., & SNYDER, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice: A guide to managing knowledge*. Boston, MA: Harvard Business School Press.