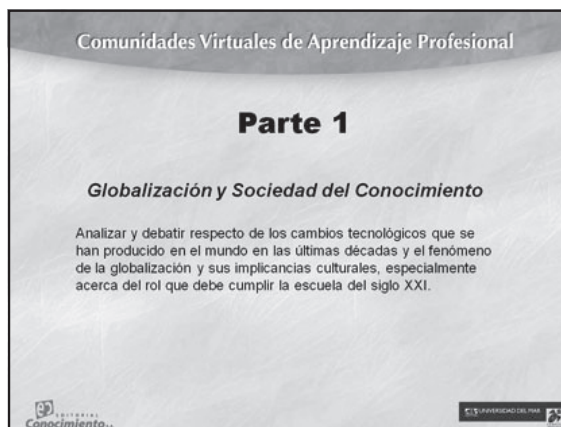
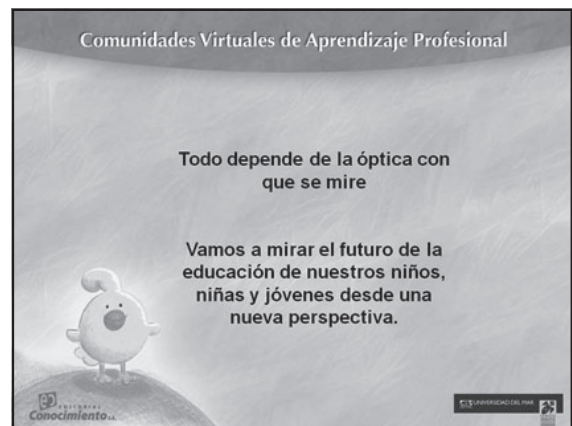


Ponencia:
“Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional”
Leonardo Vilches Robert





Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

La primera revolución industrial (finales del siglo XVIII)
Se caracteriza por una escuela básica obligatoria y gratuita para todos. El modelo curricular subyacente es el de la Escuela Clásica, que utiliza métodos/actividades (formas de hacer) para aprender contenidos (formas de saber).

La segunda revolución industrial (finales del siglo XIX)
Su modelo fordista de producción demanda a la escuela una nueva tecnocratización, que se concreta en el conductismo y sus diversas propuestas curriculares donde se incorporan conceptos tales como planificación/programación basados en objetivos y formas concretas de evaluación.

Revolución postindustrial o revolución del conocimiento (finales del siglo XX).
La sociedad del conocimiento exige un nuevo enfoque a la escuela, que contemple a las capacidades y los valores como los objetivos finales de la educación, donde los contenidos y los métodos sean sólo medios y no fines. En definitiva debemos procurar crear mentes bien ordenadas, capacidades superiores que permitan apropiarse del conocimiento cuando se requiera y desarrollar valores y actitudes acordes con las realidades culturales propias.

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

La sociedad cambió...

La escuela también de cambiar

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

La globalización como continente y el conocimiento como contenido.
(Materia prima de las organizaciones actuales)

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

La Globalización es una consecuencia del desarrollo de los medios de comunicación y ahora de las TIC

Herbet Marshall McLuhan
"El más hippie entre los académicos y el más académico entre los hippies"

- Somos lo que vemos (Somos lo que percibimos)
- Formamos nuestras herramientas y estas nos forman (artefactos)
- La aldea Global o la Galaxia Gutenberg
- El Medio es el mensaje (la mediatización)

- Desde la tribu a la aldea global
 1. El estadio tribal (primeras tecnologías básicas)
 2. El estadio de la destrribalización
 3. El estadio de la retribalización

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Vivimos una nueva época caracterizada por la Sociedad del conocimiento y la Globalización.
No es una época de cambios, sino un cambio de época (Román 2000)

NUESTRA ÉPOCA SE CARACTERIZA PRINCIPALMENTE POR:

- Su instantaneidad intercomunicacional y sin fronteras
- La desmaterialización progresiva de los productos industriales
- El uso intensivo de la información y el conocimiento como materia prima
- La necesidad de diferenciar claramente entre datos, información y conocimiento
- El conocimiento ocupa un lugar de privilegio en la globalización
- La incorporación del conocimiento al producto



Conocimiento..

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Y TAMBIÉN POR:

- La desmaterialización de las empresas y de las organizaciones productivas
- Demanda organizaciones que aprenden y organizaciones inteligentes
- Exige una nueva lectura de la visión y misión institucionales
- Da gran importancia y protagonismo a la escuela
- Exige nuevas formas de aprender a aprender
- Necesita sobre todo herramientas mentales (capacidades, destrezas)
- Y también herramientas afectivas (valores, actitudes)
- Postula contenidos como formas de saber sintéticos y globales



Conocimiento..

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional


El sentido de lo global y lo local (lo glocal)

La globalización se caracteriza por la multiculturalidad.

Provoca una doble consecuencia:

- Se produce una gran homogeneidad cultural,
- Supone un enriquecimiento de la propia cultura.

Una cultura mayoritaria domina y muchas veces anula las culturas minoritarias produciendo un avasallamiento de lo "propio" por lo "ajeno".




Conocimiento..

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

El problema de fondo es cómo integrar lo global y lo local en el marco de la aldea global, la cultura global y la cultura local y desde esta perspectiva afirmamos que caminamos hacia lo "glocal" (integración adecuada de lo global en lo local)

La escuela y el currículum, por un lado, facilitan la identidad y, por otro, integran la diversidad.

En este marco, la escuela ha de poseer identidad en su proyecto educativo.



Conocimiento..

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Parte 2

Organizaciones inteligentes que aprenden

Una nueva visión del las organizaciones humanas que posibilitan el aprendizaje colectivo e integrado.

EP EDITORIAL Conocimiento.. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

La escuela del futuro será más una organización que aprende que una organización que enseña y por tanto será una organización inteligente, entendiendo que la inteligencia es producto del aprendizaje.

Esta escuela está por hacer y exige profundos cambios entre los profesores como generadores de un nuevo "capital intelectual" en el marco de "organizaciones inteligentes".

EP EDITORIAL Conocimiento.. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Organizaciones inteligentes que aprenden



"Más importante que el aprendizaje individual resulta el aprendizaje del colectivo organizacional que es muy distinto a la suma de los aprendizajes individuales."

EP EDITORIAL Conocimiento.. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

ORGANIZACIONES QUE APRENDEN

"Estructuras específicas dirigidas al cumplimiento de determinados fines" (**Gairin, 1996**)

"La supervivencia en un mundo rápidamente cambiante depende de la adaptabilidad, la adaptabilidad depende de la capacidad de aprender, y la capacidad de aprender depende de la motivación para el aprendizaje continuo de todo el personal de una organización, en un entorno de apoyo al aprendizaje". (**Mayo y Lanck, 2000, 09**).

EP EDITORIAL Conocimiento.. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

TRES TIPOS DE APRENDIZAJE ORGANIZACIONAL

- **El bucle** (single-loop) referencia a un tipo de aprendizaje que ocurre cuando la detección y la corrección del error organizativo permite a la organización realizar sus acciones correctivas, mantener las políticas presentes y alcanzar sus objetivos ordinarios.
- **El doble bucle** (double-loop) se produce cuando la corrección y detección del error implica la modificación de las grandes directrices y los objetivos.
- **El deuterio-learning** supone investigar en el sistema de aprendizaje mediante el cual la organización detecta y corrige sus errores. (Gairin, 1996, 382)

EP EDITORIAL Conocimiento S.A. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Nivel	Foco	Aspectos de Aprendizaje	Resultados
Simple	Reglas	Cambios dentro de las reglas organizativas existentes, con optimización y mejora en los procedimientos habituales	Mejora
Doble	Explicaciones	Repensar las reglas, conociendo las razones de su existencia y cuestionando dichas razones	Innovación
Triple	Principios	Cuestionar los fundamentos de la organización, particularmente la relación entre deseos e identidad y su relación con el entorno	Desarrollo

EP EDITORIAL Conocimiento S.A. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Las cinco disciplinas de la organización que aprende

- Pensamiento sistémico:** Donde los problemas y situaciones han de analizarse y solucionarse considerando los hechos de manera relacionada y no de forma aislada.
- Domínio personal:** Se enfoca hacia el permanente perfeccionamiento de la persona, reconociéndose cada vez más en su visión personal para llegar a tener la posibilidad de tener una visión más real de cada acontecimiento.
- Modelos mentales:** Se relacionan con la posibilidad de que seamos capaces de descubrir todos aquellos supuestos, prejuicios y generalizaciones con que vemos el mundo y actuamos en él.
- Aprendizaje en equipo:** Que apunta hacia el pensar juntos, priorizando el verdadero diálogo, para alcanzar mejores resultados.
- Construcción de una visión compartida:** Persigue el encuentro de ese algo que nos invita a todos hacia la conquista de objetivos comunes a largo plazo.

EP EDITORIAL Conocimiento S.A. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

La quinta disciplina

El desarrollo conjunto de las cinco disciplinas es lo que hace que el pensamiento sistémico se convierta en la quinta disciplina, favoreciendo la existencia de las organizaciones que aprenden, es decir, aquellas que continuamente expanden su capacidad para crear futuro.

"En el corazón de una organización inteligente hay un cambio de perspectiva: en vez de considerarnos separados del mundo, nos consideramos conectados con el mundo; en vez de considerar que un factor "externo" causa nuestros problemas, vemos que nuestros actos crean los problemas que experimentamos.

Una organización inteligente es un ámbito donde la gente descubre continuamente como crea su realidad"

(Senge, 1992, 22).

EP EDITORIAL Conocimiento S.A. UNIVERSIDAD DEL MAR

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Parte 3

Culturas Internet y Comunidades virtuales de aprendizaje profesional

La integración de la cultura global y local (glocal), las organizaciones que aprenden y la Red Internet dan origen a estas comunidades.

VAMOS POR FORMAR UNA RED DE COLEGIOS SOCIOCOGNITIVOS QUE SE TRANSFORME EN UNA COMUNIDAD AMPLIA DE APRENDIZAJE PERMANENTE.

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Comunidades virtuales

"...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"

Howard Rheingold, The Virtual Community

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Cultura Internet

Nueva cultura que se compone de dos grandes sub culturas, productores/usuarios y consumidores/usuarios según Castell.

Productores/usuarios: son quienes han dado origen y forma a la Internet que a su vez se compone de cuatro estratos:

1. La cultura Tecnomeritocrática, proveniente de una cultura Meritocrática arraigada en el mundo académico.
2. La cultura Hacker, se desprende de la cultura Tecnomeritocrática y se distingue por estar conformada por expertos tecnólogos que interactúan libremente en la creación de la Web. No confundir con Crackers.

Comunidades Virtuales de Aprendizaje Profesional

Cultura Internet

3. La cultura Comunitaria Virtual, sus representantes no son necesariamente expertos en tecnología, pero si han hecho un significativo aporte desde la configuración de sus formas, procesos y usos sociales.
4. La cultura Emprendedora, que se caracteriza por su afán de lucro (directo o indirecto) y su aporte principal ha sido la difusión de Internet desde los círculos internos de los tecnólogos y el entorno comunitario hacia la sociedad en general.

Consumidores/usuarios: quienes la utilizan sin aportar mayormente a la conformación tecnológica del sistema.



