

Georgina Araceli Torres Vargas
Graciela Martínez-Zalce Sánchez / Alejandro Mercado Celis *coords.*

LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

1



HM851
C741

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea /
Coordinadores Georgina Araceli Torres Vargas, Graciela Martínez-
Zalce Sánchez, Alejandro Mercado Celis. - México : UNAM. Instituto
de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, 2024.

2 v. (Uso de la información: procesos y medios)

ISBN: 978-607-30-9251-7 (Obra completa)

ISBN: 978-607-30-9252-4 (v. 1)

ISBN: 978-607-30-9253-1 (v. 2)

1. Tecnología de la Información. 2. Internet. 3. Información -
Aspectos sociales. I. Torres Vargas, Georgina Araceli, coordinadora. II.
Martínez-Zalce Sánchez, Graciela, coordinadora. III. Mercado Celis,
Alejandro, coordinador. IV. ser.

Diseño de la portada: Editorial Albatros

Primera edición: julio de 2024

D. R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOTECOLÓGICAS Y DE LA INFORMACIÓN
Circuito Interior s/n, Torre II de Humanidades,
pisos 11, 12 y 13, Ciudad Universitaria, C. P. 04510,
Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México
Impreso y hecho en México

ISBN (obra completa): 978-607-30-9251-7

ISBN (volumen I): 978-607-30-9252-4

El artículo “*CBC Books*, la conformación de una comunidad lectora anglocanadiense” de Graciela Martínez-Zalce Sánchez y el de “Comunidades virtuales transnacionales como mecanismos de coordinación informacional en las industrias culturales” de Alejandro Mercado Celis se realizaron gracias al Programa de Apoyo a la Investigación e Innovación Tecnológica UNAM-PAPIIT IG300724.

Publicación dictaminada

Contenido

Introducción

Alejandro Mercado Celis	vii
-------------------------------	-----

Propuestas para el análisis de comunidades virtuales

GRAFOS DE CONOCIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE DATOS ABIERTOS GENERADOS EN COMUNIDADES VIRTUALES RELACIONADAS CON COVID-19 Eder Ávila Barrientos	3
LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA DESHILVANADA EN TWITTER SE HACE VISIBLE CON LA TEORÍA FUNDAMENTADA CONSTRUCTIVISTA Y EL AUXILIO DE UN QDA Verónica González List	21
ANÁLISIS DE LA COMUNIDAD VIRTUAL ACADÉMICA POR MEDIO DE LA PRODUCCIÓN EN REPOSITARIOS INSTITUCIONALES COSECHADOS POR EL REPOSITARIO NACIONAL EN MÉXICO Jennifer A. Voutssas Lara	43
EL USO DE INFORMACIÓN ACADÉMICA EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO: UN ANÁLISIS DESDE LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL Armando Ávila Carreto	63
LA EXPLICITACIÓN TEMÁTICA DE DOMINIOS DE CONOCIMIENTO EN LA WEB: TENDENCIAS Y EXPECTATIVAS EN LOS TIEMPOS ACTUALES Adriana Suárez Sánchez	81

Educación en comunidades virtuales

REFLEXIONES GLOBALES SOBRE EL APRENDIZAJE COLECTIVO EN COMUNIDADES VIRTUALES DESDE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO EN EL CONTEXTO DEL COVID-19 Alfredo Álvarez Padilla	101
--	-----

COMUNIDADES VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE COLECTIVO DE PROFESIONALES DE LA INFORMACIÓN Brenda Cabral Vargas	123
---	-----

<i>IT'S OUR TIME: LA ESTRATEGIA EDUCATIVA DE LA ASSEMBLY OF FIRST NATIONS</i> Liliana Cordero Marines y Alejandro Joaquín Ponce Díaz	143
--	-----

Industrias Culturales y Creativas en medios digitales

<i>CBC BOOKS, LA CONFORMACIÓN DE UNA COMUNIDAD LECTORA ANGLOCANADIENSE</i> Graciela Martínez-Zalce Sánchez	159
---	-----

INVESTIGACIÓN ACCIÓN DE EQUIPOS INTERDISCIPLINARIOS QUE BUSCAN ESTUDIAR COMUNIDADES DIGITALES TRASNACIONALES: HACIA UN MAPA DE DESAFÍOS Juan Carlos Barrón Pastor	189
--	-----

COMUNIDADES VIRTUALES DE EDITORES DIGITALES EN EL SIGLO XXI. EL CASO DE LA ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION FRENTE AL LIBRO TRADICIONAL José Antonio Martínez Diez-Barroso	209
---	-----

COMUNIDADES VIRTUALES TRASNACIONALES COMO MECANISMOS DE COORDINACIÓN INFORMACIONAL EN LAS INDUSTRIAS CULTURALES Alejandro Mercado Celis	223
---	-----

METALÓFAGO: CONEXIONES ENTRE LAS FRONTERAS GEOGRÁFICAS Y MUSICALES Hugo Alberto Guadarrama Sánchez	241
--	-----

Comunidades virtuales para el aprendizaje colectivo de profesionales de la información

BRENDA CABRAL VARGAS

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

En este documento se reflexiona sobre las grandes posibilidades que brindan las comunidades virtuales para la formación de profesionales de la información. En primera instancia, se partirá de una conceptualización de lo que se entiende por comunidades virtuales y otros aspectos generales que ayuden a conocer su naturaleza.

En esta índole quedará inserta la importancia y el alcance de las mismas, debido a que lo fundamental no radica en la tecnología o su existencia en la red, sino en las personas que forman parte de ella, de ahí se deriva el éxito; y aumenta si las personas que la conforman están unidas para la realización de tareas y persiguen proyectos comunes. La clave principal de las comunidades virtuales son las metas colectivas y mantener una colaboración estrecha.

Este es un concepto clave que en literatura se ha resaltado en años recientes. Ha existido un análisis y desarrollo importante de las bibliotecas virtuales o digitales, pero no así en las comunidades virtuales que representan una oportunidad para concretar una red de trabajo o de aprendizaje sin importar fronteras físicas ni idioma.

Para los bibliotecarios, estas comunidades virtuales son sinónimo de una forma adicional de trabajo, formación o capacitación colaborativa donde pueden existir estructuras diversas, muchas veces sin jerarquías dominantes sino en formas equitativas de trabajo donde prevalezcan el desarrollo de las ideas y los contenidos. En segundo término, se dará a conocer cómo se han utilizado las comunidades virtuales para el aprendizaje colectivo a nivel superior en México y América Latina, lo que nos llevará a seleccionar aquellas que han tenido éxito en sus instituciones. De esta manera, para la tercera parte de esta ponencia, se propone un modelo de comunidad virtual de aprendizaje colectivo *ad hoc* para la Bibliotecología en la que se garantice su funcionamiento en pro del aprendizaje colectivo.

DESARROLLO

Presentación

Conceptualización de comunidades virtuales

Antes de definir una comunidad virtual resulta preciso mencionar lo que se entiende por comunidad, quién y cuándo fue el primero en mencionarlo. El término *comunidad* fue empleado por la teoría sociológica en la segunda mitad del siglo XIX y al respecto dice Benassini:

La idea de comunidad remitía a una forma de organización en la que subsisten los nexos de pertenencia. Por lo tanto, sus miembros comparten un código de valores que es común a ellos, quiénes se conocen entre sí y se apoyan en los problemas que enfrentan individual o grupalmente. Pero, sobre todo, persiste la comunicación y el propósito implícito de reproducir un proyecto grupal (2003, párr. 6).

Según Salinas, las comunidades virtuales (CV) –en términos de comunicación– se dice que, existe comunidad si se comparte y se intercambia información (2003). De hecho, comunicación y comunidad tienen un origen común. El término *comunicación* viene del latino *communis* (común) o de *comunicare* (establecer una comunidad). Sin embargo, y a pesar de que la comunicación sirve como base de la comunidad, ambos conceptos no deben ser confundidos. Un individuo se puede comunicar con otro sin considerar que la persona es miembro de la comunidad propia.

Otra definición de comunidad virtual señala que conforma una “Comunidad en línea”, es decir, una agrupación de personas que se reúnen en línea para participar de intereses compartidos.

También, se puede entender como las diferentes plataformas en el ciberespacio que permiten que las personas formen tales comunidades. Los sitios de juegos en línea, las salas de chat y las plataformas de redes sociales representan ejemplos de CV donde las personas interactúan activamente entre sí.

Las CV constituyen una repercusión digital del interés de la humanidad en formar relaciones, incluso en entornos virtuales. Estas comunidades posibilitan que las personas se expresen sin las limitaciones de las fronteras nacionales o la distancia (Bullard 2002).

Algunas características de las comunidades virtuales son los aspectos de sociabilidad e interacción social en la red. El concepto de comunidad virtual está íntimamente ligado a la existencia de Internet, entendida no como una autopista sino como una comunidad, no como un camino que va hacia cualquier sitio, sino como un “lugar”.

Entre los aspectos claves al analizar las comunidades virtuales está el disponer de una red de intercambio de información (formal e informal) y el flujo de la información dentro de una comunidad virtual, que constituyen sus elementos fundamentales, los cuales dependen de las siguientes características (Pazos *et al.* 2001):

- Accesibilidad, que viene a definir las posibilidades de intercomunicación, y donde no es suficiente con la mera disponibilidad tecnológica.
- Cultura de participación, colaboración, aceptación de la diversidad y voluntad de compartir, que condicionan la calidad de la vida de comunidad, ya que son elementos clave para el flujo de información. Si la diversidad no es bien recibida y la noción de colaboración es vista más como una amenaza que como una oportunidad, las condiciones de la comunidad serán débiles.
- Destrezas disponibles entre los miembros. El tipo de destrezas necesarias pueden ser comunicativas, de gestión de la información y de procesamiento. En efecto, en la sociedad de la información una faceta clave será la capacidad de información de los ciudadanos (que se refiere a una combinación de disponibilidad de información, habilidad para acceder a la misma y destrezas para explotarla).

- Contenido relevante. La relevancia del contenido, al depender fundamentalmente de las aportaciones de miembros de la comunidad, está muy relacionada con los aspectos que se han indicado como factores de calidad de las comunidades.

Como se puede reflexionar en torno a las características dadas por Pazos, Pérez y Salinas resalta que le dan gran importancia a la participación, la colaboración, las destrezas comunicativas y el contenido, el cual debe ser relevante para todos los miembros de la comunidad.

Conceptos relacionados e investigaciones

Las comunidades virtuales académicas son un tipo de comunidad virtual enfocada en el ámbito educativo, donde los participantes buscan aprender, enseñar o colaborar en torno a un tema o disciplina académica; además sirven para intercambiar proyectos, y tienden a crecer de manera rápida y muchas veces desordenada.

Algunos conceptos que se han relacionado con las comunidades virtuales:

- Redes sociales: Son plataformas digitales que permiten a los usuarios crear perfiles, compartir contenidos, interactuar y establecer relaciones con otros usuarios que comparten intereses o afinidades.
- Aprendizaje colaborativo: Es una modalidad de aprendizaje basada en la cooperación, el diálogo y la construcción conjunta de conocimiento entre los participantes, que pueden ser estudiantes, docentes o expertos.

- Comunidades de práctica: Son grupos de personas que comparten una actividad, una profesión o una pasión, y que se comunican y colaboran para mejorar sus prácticas, resolver problemas o innovar.

Aunque todas comparten entre sí el interactuar, dialogar y compartir, cada una tiene sus propias características y funciones.

En cuanto a las investigaciones realizadas alrededor de las comunidades virtuales Qian (2021) realizó un estudio interesante de la plataforma Research Gate en donde analiza los conocimientos e intercambios multidimensionales que se pueden dar a través de las redes virtuales académicas.

Lo que se incrementa con el surgimiento del Big Data y la computación en la nube, los usuarios han pasado de una forma única de adquisición de conocimientos a la liberación e intercambio de conocimientos multidimensionales. En este estudio se propone incluir agregadores de conocimiento como lo es el uso de la minería de datos, mapeo conceptual, aprendizaje, para medir todo el conocimiento que se genera a través de las redes virtuales académicas.

Con el surgimiento de Big Data y la computación en la nube, los usuarios han pasado de una forma única de adquisición de conocimientos a la liberación e intercambio de conocimientos multidimensionales. En este estudio se propone incluir agregadores de conocimiento como el uso de la minería de datos, mapeo conceptual, aprendizaje profundo, inteligencia artificial y otras tecnologías para describir las características internas y externas de los elementos del conocimiento, con ello se permitiría un análisis semántico más exacto y recuperación más precisa.

Así, la comunidad virtual será más sólida en la medida en la que existan mayores lazos de colaboración. En definitiva, se

considera a las “comunidades virtuales” como entornos basados en la Web que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además de las listas de distribución (primer nodo de la comunidad virtual) comparten documentos, recursos, etcétera. Pero lo fundamental es que no radica en la tecnología sino en la comunicación. Es decir, explotan las posibilidades de las herramientas de comunicación en Internet.

Estas comunidades virtuales serán tanto más exitosas, cuanto más estén ligadas a tareas, objetivos o a perseguir intereses comunes juntos.

Clasificación de comunidades virtuales de aprendizaje

Las comunidades virtuales de aprendizaje se pueden clasificar en función del objeto que persiguen, véase *Ilustración 1*.



Fuente: Elaboración propia (2022).

La *Ilustración 1* permite apreciar que las comunidades virtuales de aprendizaje parten de la idea de que este último depende de las interacciones entre personas. Ésta representa una práctica que surge para propiciar igualdad de oportunidades durante

el aprendizaje, generar diálogo y convivencia con el fin de compartir y adquirir conocimiento de forma equitativa.

Sin embargo, hay muchas otras clasificaciones y todas atienden distintos intereses, por ejemplo, Jonassen, Peck y Wilson (1999) establecen cuatro tipos de comunidades:

- De discurso. El ser humano es una criatura social y puede hablar cara a cara sobre intereses comunes, pero también puede compartirlos con otros semejantes más lejanos mediante los medios de comunicación. Las redes de ordenadores proporcionan numerosas y potentes herramientas para el desarrollo de este tipo de comunidades.
- De práctica. Cuando en la vida real alguien necesita aprender algo, normalmente no abandona su situación normal y dedica su esfuerzo en clases convencionales, sino que puede formar grupos de trabajo (comunidades de práctica), asigna roles, enseña y apoya a otros y desarrolla identidades que son definidas por los roles que desempeña en el apoyo al grupo. El aprendizaje resulta de forma natural al convertirse en un miembro participativo de una comunidad de práctica (“la vida me ha hecho”, “se ha hecho a sí mismo”)
- De construcción de conocimiento. El objetivo de este tipo de comunidades es apoyar a los estudiantes a perseguir estratégica y activamente el aprendizaje como una meta (esto es, aprendizaje intencional). La construcción del conocimiento se convierte en una actividad social, no una solitaria actividad de retención y regurgitación.
- De aprendizaje. Si una comunidad es una organización social de personas que comparten conocimiento, valores y metas, las clases como se conocen no son comunidades

ya que los estudiantes están desconectados o están compitiendo unos con otros.

Las clases constituyen comunidades sociales, pero su propósito no radica en aprender juntos o unos de otros, antes parece que estos grupos buscan reforzar socialmente sus propias identidades por exclusión de los otros. Las comunidades de aprendizaje surgen cuando los estudiantes comparten intereses comunes. Las TIC pueden contribuir a conectar alumnos de la misma clase o de alrededor del mundo, con el objeto de lograr objetivos comunes.

Utilización de las comunidades virtuales para el aprendizaje colectivo a nivel superior en Hispanoamérica

Las comunidades virtuales han sido abordadas como objeto de estudio en diferentes investigaciones en donde se ha demostrado que representan una pieza clave en la formación virtual; fortaleciendo los niveles de calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se verán varias evidencias en donde queda claramente demostrada su utilidad en dichos procesos educativos.

Un ejemplo de Comunidad Virtual de Aprendizaje se puede localizar en un proyecto llamado Cero en conducta, nacido en el curso 2016/17 en la red social Twitter con el Hashtag #Cine-yEducación, con el objetivo de introducir el cine en el modelo educativo como recurso didáctico y medio de expresión para que los alumnos aprendan no solo a ver películas como modo de entretenimiento, sino observar críticamente la realidad.

Dicho proyecto ha ido alcanzando mayor relevancia hasta llegar a la Academia de Cine Española.

Ilustración 2
Proyecto llamado "Cero en conducta"



Fuente: <https://www.youtube.com/@ceroenconducta0>

Otro proyecto, también realizado en España fue el de la Comunidad Virtual de Tecnología Educativa, la cual pretende servir de plataforma para potenciar el conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo mediante la distribución de materiales periódicos relacionados con la temática, proporcionar un canal de difusión de actividades, experiencias relacionadas y la puesta a disposición del colectivo de recursos educativos (Chaves *et al.* 2015). Concretamente pretende ser un espacio donde los profesionales de este ámbito compartan, intercambien y promuevan proyectos relacionados con la explotación de las posibilidades educativas de las tecnologías de la comunicación.

Redalumnos conforma otra comunidad virtual de aprendizaje, constituye una red social gratuita para mantener en contacto

a la comunidad educativa; permite gestionar plazos, compartir recursos, crear documentos informar en tiempo real, generar y hacer partícipe de exámenes.

Existen ciertas herramientas como Edu.2.0, la cual, ofrece una plataforma en el entorno de e-learnig que sirve para generar a través de ellas comunidades virtuales de aprendizaje, resulta sencilla de manejar y está disponible en español. Se pueden personalizar los portales propios, e incluye la creación de grupos, registros de notas, chat, foros, wikis, blogs, mensajería, etcétera.

En México, en los centros educativos de Santa Catarina, Nuevo León, tienen a Luca. Por sus innovadoras características y recursos lúdicos, es un entorno virtual de aprendizaje idóneo para aquellas instituciones educativas que desean fomentar un aprendizaje significativo para sus estudiantes.

Esta Plataforma Educativa permite desarrollar un aprendizaje colaborativo entre los compañeros de clases, puesto que estos estudiantes podrán explicarse unos a otros el contenido de las lecciones aprendidas y reforzar los aprendizajes, siendo ideal para desarrollar una modalidad de trabajo basada en las comunidades de aprendizaje.

Comunidades virtuales de aprendizaje en el ámbito de la Bibliotecología

La incidencia de las TIC ha permeado en todos los ámbitos incluyendo los educativos y el bibliotecológico, generando, desde la perspectiva de Zempoalteca *et al.* (2017), que las tecnologías se hayan convertido en insumos cotidianos dentro de dichos espacios; no obstante, argumentan que esta utilidad se ve bastante

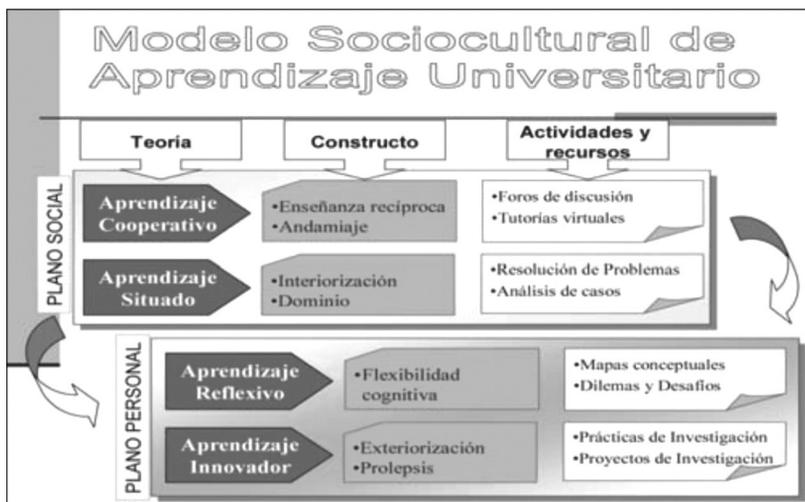
reducida, pues muchas veces se hace uso de ellos bajo contextos más propios de metodologías tradicionales.

Ante ese panorama, la mediación pedagógica se presta para solventar esta situación, en tanto la asociación entre la mediación y los recursos tecnológicos permite generar ambientes de aprendizaje con un mayor dinamismo y creatividad desde una planificación realizada por el docente, pudiéndose promover generación de conocimiento, según señalan Chaves *et al.*, “[...] por medio de una gama de herramientas tecnológicas que desarrollan los estilos de aprendizaje, las inteligencias múltiples, y a las necesidades especiales de la diversidad de aprendientes” (2015, 161).

Bajo esa misma perspectiva, Chacón, citada por León (2014), hace un repaso de los orígenes de la mediación, relacionándola con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, el cognitivismo de Jerome Bruner, la teoría del construccionismo dentro del contexto histórico-sociocultural con la propuesta de desarrollo próximo de Lev Vigotski y la intervención entre el sujeto y el objeto de Jean Piaget. Dicho esto, y bajo el contexto propio de este escrito, se puede definir –en los entornos virtuales de aprendizaje– un medio más que viable para aprovechar de mejor manera las TIC, generando comunidades de aprendizaje fundamentadas en la mediación y el paradigma emergente.

El modelo dado por Rebollo *et al.* (2013) puede ser ocupado en la educación bibliotecológica, debido a que esta representa una disciplina eminentemente social que hace uso de ambos planos: el personal y el social. Se observa en la *Ilustración 3* que, a través de foros, tutorías, resolución de problemas, etcétera, se puede llegar a un aprendizaje más sólido.

Ilustración 3
Aprendizaje sociocultural y comunidades virtuales



Fuente: Rebollo *et al.* (2013, 105-126).

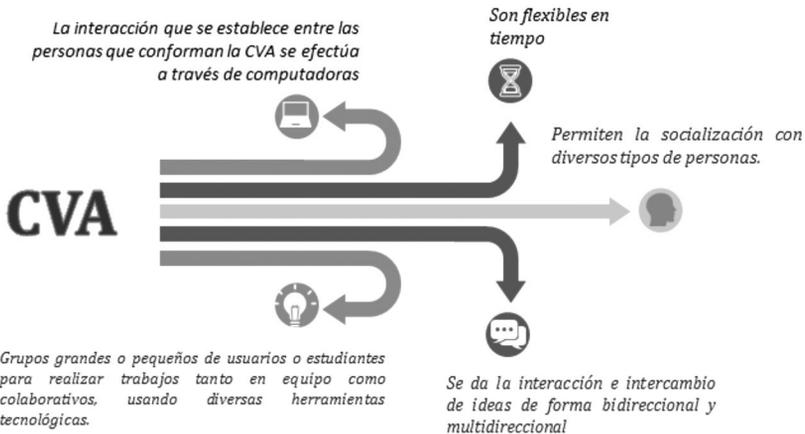
A continuación, en la *Ilustración 4* se aprecia el modelo de comunidad virtual de aprendizaje *ad hoc* para el ámbito bibliotecológico. Así como las características de las CV para los estudiantes de las carreras de Bibliotecología, las cuales se pueden ver en las *Ilustraciones 5* y *6*, en donde resaltan aspectos como flexibilidad, intercambio, interacción, apoyo mutuo, responsabilidad colectiva; aspectos en que se involucra la relación colectiva entre individuos con objetivos comunes.

Ilustración 4
*Comunidades virtuales en el ámbito bibliotecológico:
modelo de comunicación virtual de aprendizaje colectivo ad hoc
para la disciplina*



Fuente: Elaboración propia (2022).

Ilustración 5
Características de las comunidades virtuales de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia (2022).

Ilustración 6

Otras características de las comunidades virtuales dentro de la formación de los profesionales de la bibliotecología



Fuente: Elaboración propia (2022).

Se presume que, si un gran número de personas conectadas busca resolver un problema, el conocimiento colectivo generará mayor diversidad e ideas para proponer soluciones. Por lo tanto, “la construcción del conocimiento podría ser más efectiva cuando un gran número de personas utilizan y, al mismo tiempo, originan el conocimiento colectivo, es decir, el conocimiento que se distribuye entre personas, máquinas, redes y objetos” (Littlejohn 2011, diapositiva 33). Por tanto, a mayor cantidad de personas conectadas, las ideas aportadas a un problema particular se incrementarán.

Las comunidades virtuales de aprendizaje generan competencias tanto específicas de la disciplina bibliotecológica como aquellas transversales con el pensamiento crítico, expresión oral o escrita y la creatividad.

Se aprende de manera social, a través de interacciones que se dan mediante:

- Reflexiones.
- Recursos.
- Ideas compartidas.

El uso de CV de aprendizaje colectivo en Bibliotecología:

- Favorece la curiosidad y la indagación.
- Fomenta el compromiso.
- Deseo para trabajar en colaboración.
- Atención a la experimentación.
- Superación de fronteras.
- Sentimientos de pertenencia.

Son muchos los beneficios que proporcionan las comunidades virtuales de aprendizaje, pero hay que tener claro que se refiere a una propuesta educativa comunitaria, cuyo ámbito no es solo local sino puede ser global y que parte de la idea que cada institución o comunidad debe tener recursos, agentes, instituciones y redes de aprendizaje, los cuales se van a compartir en red para el logro de un fin común.

CONCLUSIONES

Las comunidades virtuales de aprendizaje colectivo representan lugares donde se construye una red invisible de relaciones que procura a la comunidad y cuida de ella; se valora la vulnerabilidad y la diversidad; reina la curiosidad; y la experimentación y la indagación son las normas.

Para desarrollar comunidades virtuales colectivas de aprendizaje se debe partir del análisis de contenido, determinar competencias específicas o transversales y planear partiendo de objetivos.

Los procesos de aprendizaje en estos entornos ofrecen nuevas perspectivas sobre la comunicación educativa y sobre la obtención del aprendizaje, independientemente del tipo del cual se trate, y que puede ser formativo, informativo o comunicativo.

Es importante reflexionar sobre aspectos tales como: contacto y conexión virtuales *versus* los humanos; responsabilidad compartida, roles, reglas, normas y participación; temas psicológicos; y aspectos relacionados con la vulnerabilidad, privacidad y éticos.

Comprender los procesos de enseñanza-aprendizaje colectivo, los elementos que lo incrementan, así como también las prácticas colaborativas para la generación del conocimiento permitirá planificar, estructurar y gestionar este tipo de prácticas a fin de mejorar la calidad educativa en la formación de los futuros bibliotecólogos.

Las CV deben ser consideradas un cambio de paradigma en la construcción del conocimiento en nuestros días. Si bien la existencia de las mismas ha existido desde hace varias décadas, el empleo de las tecnologías para su creación y desarrollo resulta vital. Mediante las CV se demuestra que el conocimiento

se fortalece como resultado de pensamientos colectivos y reflexiones entre pares. Los tiempos donde el conocimiento era privilegio exclusivo de mentes individuales se encuentran ya distantes. Las nuevas formas de organización social condicionan el surgimiento cada vez más frecuente de comunidades virtuales especializadas.

En el caso de las comunidades virtuales en Bibliotecología, se han descrito las ventajas que posee para la disciplina el uso de las CV bajo la óptica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero resulta importante subrayar que esta colaboración apoyada por mecanismos de difusión tecnológica provee un espacio valioso de colaboración entre docentes de distintas regiones o países que cubren esa necesidad comunicativa que ha sido señalada como una problemática a resolver desde hace varios años en la literatura especializada del área. Por lo tanto, compartir experiencias locales y soluciones creativas a los distintos retos que se plantean en la educación bibliotecológica o al interior de las escuelas formadoras, es ahora un objetivo que se puede alcanzar si se emplean las CV de manera eficaz.

Hoy más que nunca, se poseen los elementos para que las CV sean el medio específico que incentive la colaboración mutua y la generación de conocimiento progresivo.

REFERENCIAS

- Benassini F., C. 2003. "De las comunidades sociales a las ¿comunidades? Virtuales". <https://www.comminit.com/la/content/de-las-comunidades-sociales-las-%C2%BFcomunidades-virtuales>.
- Bullard, E. 2022. "Virtual community". *Salem Press Encyclopedia*. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=87323100&lang=es&site=eds-live> <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=87323100&lang=es&site=eds-live>.
- Chaves Carballo, Olga, Lindsay Chaves Fernández y Didier Rojas Cerdas. 2015. "La realidad del uso de las TIC y su mediación pedagógica para enriquecer las clases de inglés". *Revista Ensayos Pedagógicos* 10, núm. 1 (enero-junio): 159-183. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayos-pedagogicos/article/view/7720/8406>.
- Jonassen, D. H., K. L. Peck y B. G. Wilson. 1999. "Learning with Technology: A Constructivist Perspective". Upper Saddle River: Prentice Hall.
- León León, G. 2014. "Aproximaciones a la mediación pedagógica". *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior* 5, núm. 1: 136-55. <https://doi.org/10.22458/caes.v5i1.348>.
- Littlejohn, A. 2011. "Connected knowledge, collective learning". <https://www.slideshare.net/caledonianacademy/littlejohn-mooc-collectivefinalsm>.
- Pazos, M., A. Pérez G., y J. Salinas. 2001. "Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje". <http://www.ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T7%20APLICACIONES%20TICS-ED/CVIRTUALES01.pdf>.

- Qian, M. 2021. “La plataforma Bilibili y su función de bullet comments como apoyo a la enseñanza de lenguas extranjeras: diseño de una propuesta didáctica”. Tesis de maestría, Universitat Politècnica de Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/174941>.
- Rebollo C., Ma. Á., R. García P., y O. Buzón G. 2013. “Las comunidades virtuales como potencial pedagógico para el aprendizaje colaborativo a través de las TIC”. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica* 30, núm. 2. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-5374/article/view/9317>.
- Salinas, J. 2003. “Comunidades virtuales y aprendizaje digital”. Trabajo presentado en el VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos, Universidad Central de Venezuela, 24-27 de noviembre. https://www.researchgate.net/publication/232242339_Comunidades_Virtuales_y_Aprendizaje_digital.
- Zempoalteca D., B., J. F. Barragán L., J. González M., y T. Guzmán F. 2017. “Formación en TIC y competencia digital en la docencia en instituciones públicas de educación superior”. *Apertura* 9, núm. 1. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v9n1/2007-1094-apertura-9-01-00080.pdf>.

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea. Volumen 1. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información/UNAM. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial, Sergio Sepúlveda; formación editorial y corrección de pruebas Editorial Albatros, S.A. de C.V. Revisión de pruebas Carlos Ceballos Sosa y Marcos Emilio Bustos Flores. Apoyo en la compilación: Diana Isela Hurtado González. Fue impreso en papel cultural de 90 gr. en los talleres de Editorial Albatros, S. A. de C.V. Se terminó de imprimir en julio de 2024.