

El Paso De Las Redes Sociales A Las Comunidades De Práctica¹

Mercedes del Pilar Rodríguez²

María Ceci Ibarra Mogollón³

Diego Barragán Giraldo⁴

Resumen

Los procesos de las redes sociales se convierten en los años 90 como el boom de la era de la informática y las comunicaciones, quien no ingresaba a estas estaba determinado a estar en la ignorancia o vivir ignorado, situación que permeo a la educación, gestionándose a través de estas rutas de comunicación, la posibilidad de intercambiar información y lograr posteriormente su transformación en conocimiento de aprehensión académica. A partir de esta relación entre redes nuevas tecnologías y educación surgen experiencias significativas que puedan ser mostradas, formuladas y/o analizadas, necesariamente desde una visión organizada, jerarquizado y llevado a un horizonte común de comprensión; por tanto se da paso a la comunidad de aprendizaje vista desde la dimensión de la práctica.

Palabras Clave. Redes sociales, comunidades de práctica, gestión del conocimiento

Abstrac

The processes of social networks become the 90 as the boom era of computing and communications, who did not enter these were determined to be living in ignorance or ignored, a situation that permeated education, to be managed through these communication paths, the possibility of exchanging information and then making its transformation into knowledge of academic apprehension. Arise meaningful experiences that can be shown, made and / or analyzed; however, it is clear that such an attempt must necessarily be organized, hierarchical and led to a common horizon of understanding, therefore it gives way to the learning community view from the dimension of practice.

¹ Ponencia producto de la Investigación realizada en el marco de la convocatoria 9 de la Universidad Santo Tomás- VUAD, año 2014.

² Docente-Investigadora Universidad Santo Tomás- Bogotá. Candidata a Doctor de la Universidad de Granada Magister en Pedagogía- Universidad de la Sabana.

³ Docente Investigadora Universidad Santo Tomás. Bogotá. Magister en Tecnología Educativa y medios Innovadores para Educar UNAB-TEC

⁴ Docente Investigador Universidad Santo Tomás. Bogotá, Doctor en Educación y Sociedad Universidad de Barcelona.

Introducción

La sociedad actual en las dos últimas décadas se han expandido y conocido con el uso masivo de la tecnología digital, esto ha generado no solo procesos de acercamiento geoespacial entre las personas, sino fortalecimiento y transformación en procesos culturales.

Las redes sociales o como lo define Castells (2004), la sociedad red, hace que se perciba el mundo desde espacios de una dinámica diferente pero con una transferencia laboral, académica, política, industrial de manera global.

La revolución de las tecnologías de la información y la reestructuración del capitalismo han inducido a una nueva forma de sociedad, la sociedad red, que se caracteriza por la globalización de las actividades económicas decisivas desde el punto de vista estratégico, por su forma de organización en redes (p.22)

Los procesos educativos no están alejados de estas transformaciones e incluso se ha permeado el lenguaje utilizado para la denominación de diversas interacciones en este nuevo escenario, por tanto es indispensable comprender la dimensión de estos nuevos procesos sociales y culturales que se han definido como Ciber culturales.

1.1. Ciber cultura

De manera inicial, y debido a la riqueza contextual de la definición de aspectos culturales y en este caso ciber culturales, para la comprensión inicial del concepto de ciber cultura se debe tener en cuenta, al menos los siguientes elementos: la inteligencia colectiva, de la que habla Pierre Levy (2009), la natividad digital mencionada por (Perkins 2004) (Piscitelly (2007), los aprendizajes invisibles descritos por: (Cobo y Moravec, 2011), entre otros.

Kercknove y Lévy en concordancia con los autores y concepciones anteriormente mencionados, definen la ciber cultura como la tercera era de la comunicación, en donde el lenguaje no solo oral sino el escrito toman un plano de colectividad. Se aborda la ciber cultura desde una mirada antropológica, sociológica, tecnológica y educativa, ya que son estos algunos de los elementos que conforman la sociedad en red, o como Silva (2005) lo denominan esferas sociales. La ciber cultura también se denomina la cultura de la interactividad en donde las tecnologías asumen el papel de la cercanía social pero a su vez el complejo proceso de la privacidad social, es decir, se conoce el mundo de los demás desde la privacidad de su hogar pero a su vez los demás reconocen y “conocen” la vida de quien está en casa.

Esta misma necesidad de conocer y participar en el mundo tecnológico digital señala tres instancias en este movimiento que para Dery (2008) es el punto de partida para la era de la Posthumanidad, entre los que cita Silva (2005) se encuentra, la info-electrónica, la comunidad de los negocios globalizada y lo social en red.

En la esfera tecnológica, se da principalmente a partir de los juegos... en la esfera mercadológica, las empresas encuentran la interactividad una estrategia sin precedentes para hacer llegar al consumidor sus productos... y en la esfera social se encuentran nociones de sociedad en red (Castell, 1999) y neotribalismo (Maffesoli, 1987), lo cual revela una nueva configuración social. (Silva, 2005.p. 68).

La cibercultura establecida desde esta faceta histórica que la humanidad transcurre entre la necesidad del recurso y la información que se quiere replicar, dejando de lado el conocimiento con el cual se interfiere y se construye una nueva lógica de participación e intervención para aquellos que son minoría; las masas se fortalecen bajo la distribución de las tecnologías informáticas, hace que se saque provecho desde el ámbito educativo para la orientación y construcción de comunidades de aprendizaje, tema que más adelante se tratará a profundidad.

Si bien, la cibercultura señala la divulgación y uso de tecnologías, también brinda posibilidades de modificar contenidos, lo cual demanda que los usuarios escriban, produzcan elementos de referenciación temática con los cuales refuten ideas, premisas, conjeturas, dando inicio a la interactividad.

La interactividad, está situada en la esfera tecnológica, la cual reúne lo electrónico y la informática, logrando transportar en pequeños dispositivos grandes volúmenes de información. Silva (2008) señala que el salto cualitativo de la infotecnología es dotar al público de dispositivos de manipulación, lo cual hace que todos quieran obtener tecnología e información para manejarla o ser manejados.

La ciencia y la tecnología coexisten y establecen una responsabilidad social dentro de las esferas educativa y política. La primera porque es de allí que se orienta el manejo de la tecnología digital y la segunda porque permite el cierre de brecha para quienes no puedan acceder a la información que fluye en estos dispositivos.

Retomando el significado de la cibercultura y las consideraciones de estudio que esta comprende es indispensable, sin extremos de negativismo sobre la tecnología y sus ventajas, reconocer las discusiones y problemas pertinentes a la época. Uno de los libros que nos aporta descripciones sobre los efectos emocionales que proporcionan las TIC es el "eros electrónico" de Román Gubern, (2000) en donde nos señala universos de comprensión e interacción entre las máquinas y el hombre. Joyanes (1997), es otro autor que establece en su libro de cibernética, los factores con los cuales se ha conformado la cibercultura y por ende la nueva sociedad, sus formas de interactuar, comunicarse, relacionarse, y educar.

Esta última esfera es la que se abordó en la presente investigación, la tecnología, desde el punto de vista de herramienta de comunicación con la cual se propicia el aprendizaje entre adultos, inmigrantes digitales, que asumen posturas de conocimiento y manejo de la tecnología cuando lo que se tiene es una cibernética, elemento que provoca el ingreso a elementos de interacción con pares.

Frente al término Luis Joyanes,(1997) describe los retos que genera un mundo digital, la llamada revolución informática es un concepto que establece paradigma de encuentro y desencuentro, de uso y de necesidad frente a esa realidad virtual, la cual esta y ha estado más cerca de lo que se ha imaginado o como lo refiere Jones (2003) "ahora hay más de 30 millones de servidores de internet. Continúan floreciendo cada día negocios que ofrecen acceso a esta red, además de consultoría, diseño e innumerables servicios"(p.13) si bien, el anterior comentario lo hacía Jones en el 2003 hoy en día las cifras son más altas y ante todo abren expectativas de influencia; como el que cada segundo se suba un video de You tube o el que en Facebook se publiquen más de mil fotos por segundo unos tres mil millones al mes.; hace que los números crezcan exponencialmente al revisar el uso de los servidores o de quienes los utilizan se prevé según un estudio referenciado a Visual.ly que en ocho años quienes utilizarán los medios de internet será más de cinco mil millones.

Los datos anteriores suponen propuestas para señalar que el uso de la tecnología y en este caso de un blog como medio para la creación de una Comunidad de aprendizaje y posteriormente de Práctica hará que un grupo de docentes converjan en un quehacer de construcción investigativa. Este mismo pensamiento lo advierte Correa (s.f) cuando observa la capacidad de transformación, de las relaciones y del ejercicio de alguna tarea en la que intervenga la tecnología provocando en los personas, cambios en sus costumbres y tradiciones, sus prioridades y formas de realizar diferentes actividades, “desplazando el concepto de realidad”, frente a ello se evalúa el potencial lo cual busca intervenir para estar a tono con las demandas del entorno.

1.2. Redes sociales.⁵

Las redes sociales informáticas, se convirtieron en redes educativas al utilizarlas como medio de información, difundiendo temas educativos y de actualidad, al compartir recursos y conocimiento, logrando impactar y fomentar la responsabilidad individual y social en la publicación de mensajes, realizando las más grandes propuestas de mejora individual y colectiva. Para abordar este término hay que definir las como redes de información y posteriormente como elemento social.

1.2.1. Las Redes De Información

Las redes de información son espacios “virtuales” donde se intercambia información, experiencias y conocimientos entre los miembros de diferentes áreas, a nivel mundial, el propósito de estas redes es actualizar a los usuarios de la comunidad, con los últimos avances tecnológicos y del conocimiento para estar a la vanguardia de la competitividad de los países en varios campos. Con el internet se han creado diversas redes mundiales de información en diferentes temas para toda la comunidad haciendo más rápida la consulta a las bases de datos y el acceso a éstas.

Las redes de aprendizaje generan conocimiento, a través del trabajo colaborativo como los blogs, wiki, foros, para interactuar y participar intercambiando ideas, información, experiencias, sin importar el lugar donde se encuentre la persona, los principales actores de estas, son los participantes quienes generan conocimiento a través del intercambio. Para que exista una red no solo se requiere de las telecomunicaciones, sino del factor más importante que son las personas, instituciones, que deseen compartir recursos e información para desarrollar habilidades, consolidar el conocimiento y conformar redes de trabajo con temas de interés común.

1.2.2. Redes Sociales (Social Networking Sites)

Las redes sociales siempre han existido, bien lo ha dicho el filósofo de la época antigua Aristóteles donde considera al hombre como un *zoon politikon*, animal político que vive en sociedad y en relación con los demás. Internet, como polis virtual es reciente y presenta mayor acogida.

Las redes sociales existen desde que nos reunimos en sociedad, las redes sociales virtuales iniciaron desde inicios de internet. Una red social es un sistema o estructura compuesta por personas que se relacionan entre sí por algún interés en común, ya sea de tipo laboral, económico, social, político, educativo, entre otros. La comunicación en la red social es dinámica entre personas, grupos, instituciones;

⁵ Término referenciado por la investigadora Mercedes Rodríguez, en el congreso de EDUTECH-2013 bajo la ponencia las redes digitales en los procesos educativos.

estableciéndose como sistemas abiertos en permanente construcción con lo que cada miembro aporta.

En 1995, el pionero Randy Conrads de las redes sociales crea el sitio web classmates.com, el objetivo principal de este, consistía en mantener contacto con los amigos de colegio, universidad, trabajo, entre otros. A partir de esta innovación, que se conoce por unos pocos inicialmente, pero que se difunde rápidamente según el número de contactos es como aparece la Interacción o contacto de las personas en internet, ésta se da gracias a los servicios de las redes sociales que son las aplicaciones y la infraestructura tecnológica.

Luego surgió la red Mi gente (1996), Asian Ave (1997), Blackplanet (1999), estas se mantienen en la actualidad y van dirigidas a diferentes usuarios e intereses.

La red social se puede representar por medio de grafos donde un nodo es un individuo y la correlación o aristas entre nodo y nodo son las relaciones entre ellos, por tanto las relaciones y conexiones son infinitas como lo menciona el teorema de Euclides quien menciona que por un punto pasan infinitas rectas y planos; en nuestro caso sería que por un nodo pasan infinitas interconexiones.

Hacia el 2003 las redes sociales se convertían en un fenómeno mundial con la creación de Friendster que al año, de su creación tenía más de tres millones de usuarios registrados; ésta surge de la idea de conseguir pareja pero era más fácil conseguirla con los amigos de conocidos ya que esta época la red predominante era match.com la cual, se encargaba de reunir personas desconocidas pero con intereses similares y afines. A partir de este año se crearon diferentes redes sociales y dirigidas especialmente en el ámbito laboral como LinkedIn que se basa en el perfil y experiencia laboral de usuario, contactándose unos a otros por medio de mensajes.

Una de las primeras redes sociales que se creó con aplicaciones fue MySpace que nace debido a que Friendster creció tanto que no pudo soportar el volumen de tráfico, el sitio era muy lento y devolvía errores a los usuarios haciendo que se cansarán y migraran a esta nueva aplicación.

Las redes sociales actualmente, tienen gran credibilidad ya que corroboran, informan o desmienten la información que los medios tradicionales y masivos filtran dando a conocer solamente lo que conviene debido a la manipulación ya sea por empresas o gobiernos los cuales deciden por motivos de diferente índole. En las redes sociales no hay restricciones no hay un ente que filtre la información por lo cual la verdad sale a flote, lo importante en éstas es la información si es verdad y útil se difunde de lo contrario se desecha.

La diferencia entre las redes sociales y la red de aprendizaje es marcada ya que la primera permite comentar algo en común, mientras la segunda genera conocimiento, a través del trabajo colaborativo, la participación y la interacción de los participantes de la red o comunidad.

Actualmente, se desarrollan aplicaciones para las redes orientadas hacia la tecnología de última generación como Iphone y aquellos dispositivos que trabajan bajo el sistema operativo Android. Son aplicaciones de gestión propia de la red social y de Realidad Aumentada como desarrolla la empresa Metaio con la aplicación Junaio la cual muestra la localización geográfica de los lugares de interés como cinemas cercanos, restaurantes, museos y aprovecha la cámara del dispositivo móvil o de la Tablet.

Otra aplicación popular es Layar in que permite interactuar con la Realidad Aumentada basada en la visión cuenta en la actualidad con 20 millones de instalaciones y permite al usuario localizar conciertos, edificios además de obtener información al momento con tan solo apuntar con el teléfono celular en cualquier dirección. Además, escanea periódicos, productos, con tan solo buscar el logo de Layar el cual contiene información digital, como videos, realizar compra de un

producto, compartir en las redes sociales contenidos de interés y la aplicación es multilinguaje (Español, Francés, Alemán, Japonés, Inglés y Holandés)⁶

Es aquí en donde al tener estos elementos de redes sociales y cibercultura en un plano de la educación se hayan transformado en redes de aprendizaje y estas a su vez se hayan agrupado y especializado para convertirse en las comunidades de aprendizaje, que si bien no han sido nuevas éstas, por las dimensiones de se busca que los educadores con quienes se realizó la investigación establezcan una comunidad de aprendizaje la cual se ira transformando en una comunidad de práctica.

1.3. Comunidades de Aprendizaje

Las Comunidades de Aprendizaje se definen como un grupo de personas que aprenden en común, dentro de un mismo contexto social, cuyos miembros participan activamente haciéndose responsables de su propio aprendizaje; son individuos que utilizando herramientas en común, se colaboran unos a otros y donde intervienen educadores, familiares, voluntarios y miembros de la comunidad en general. Son una respuesta eficiente y equitativa a estos cambios y retos sociales y educativos introducidos por la sociedad de la información.

Complementando lo expresa como “que se basa en las interacciones y el diálogo como herramientas clave para el aprendizaje, y destaca que para promover el aprendizaje no son solo importantes y necesarias las interacciones de las y los estudiantes con el profesorado sino con toda la diversidad de personas con las que se relacionan” (Valls & Munté R. &, 2010, pág. 12).

Otra definición de comunidades de aprendizaje otorgada por Nicanor García Fernández (s.f) es la de “un grupo de personas que aprenden en común, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno” (p. 1).

Si bien las comunidades de aprendizaje siempre han existido como aquellas alternativas que tenían las sociedades intelectuales para difundir su aprendizaje y adquirir conocimiento, con el ingreso de la tecnología digital y en las comunicaciones, el nombre se generaliza y se contempla desde comunidades virtuales de aprendizaje (CVA). Ramírez(1999) las señalaba como una red expresadas de diversas formas una de ellas la vista de forma informar es decir lo que hemos designado como redes sociales, el las cuales se recrea una experiencia entre varias personas para llevar a cabo actividades que permitan la colaboración. El segundo aspecto que es el que interesa para este estudio es el visto como un sistema adaptativo complejo, varios de estos sitios se convirtieron en web interactivos como el servidor Gopher el cual se logró instaurar como una comunidad de escuelas en Texas, U.S.A. En estas comunidades se gestionan normas sobre el manejo de recursos, administración de los elementos y como se establecerán las relaciones entre quienes naveguen en estos sitios, en otras palabras se generan políticas que benefician o admiten el ingreso y permanencia de quienes quieran ingresar.

⁶ Castañeda, I (2010) Aprendizajes con redes sociales tejidos educativos para los nuevos entornos, Primera Edición

Las comunidades se han especializado tanto y las redes se han diversificado que hoy encontramos redes de investigación, de participación, comunicación, observadoras, pero ante todo la finalidad es compartir y establecer un dialogo de producción informativa con miras a construir conocimiento, que se aprendido y se puede enseñar.

En primer lugar, las CVA contribuyen a impulsar el mejoramiento continuo de la tecnología a medida que sus miembros, al utilizar la tecnología existente para apoyar la generación de conocimiento, pueden producir ideas novedosas que se convierten a su vez en necesidades que, para poder ser cubiertas, obligan a la aparición de nuevos avances tecnológicos. Esta relación puede verse como un ciclo permanente que conduce hacia el mejoramiento continuo, donde tanto los individuos como la tecnología evolucionan. En algunos casos, los miembros de las comunidades no necesitan esperar la llegada de una nueva generación tecnológica como tal para poder hacer realidad sus ideas, sino que, en su afán por disponer de mecanismos que apoyen los procesos de aprendizaje o aplicar conocimiento nuevo, encuentran usos de la tecnología para los cuales ésta no estaba inicialmente considerada, convirtiéndose así en una especie de motores que impulsan cambios. (Ramírez, 1999, p.27)

Si bien, ya se ingresa a los beneficios de proyectan las comunidades y entre ellos el acto de participar dentro de estos espacios sean presenciales, sean virtuales nos abre paso al concepto de Comunidades Práctica.

1.4. Comunidades De Práctica

Es ya de uso común aceptar que las War Stories de los reparadores de fotocopiadoras de Xerox –quienes comentaban sus hazañas sobre cómo solucionaban problemáticas de los equipos, sin tener que recurrir al manual propuesto por la compañía– alimentaron la irrupción del concepto CP.[1] A los mejores reparadores se les llamaba Warriors y, en todo caso, aun cuando a veces se tomaban notas, lo más importante era poder tomar el número de teléfono de uno de estos expertos en reparación para contactarlo en caso de necesitarse ayuda. Esto no ocurría en el marco de una convención o un curso de formación, sino en los espacios de cafeterías o máquinas de café:

Los reparadores desarrollaron así sus propias prácticas para tender un puente entre la manera en que Xerox veía «oficialmente» su trabajo y las prácticas exitosas del mismo. Crearon un modelo propio de las máquinas, distinto del modelo que tenían los formadores (que no les servía porque estaba basado en los procedimientos «oficiales» para reparar fotocopiadoras), incluso distinto del modelo de fotocopiadora que tenían los ingenieros (que no era accesible a los reparadores por su sofisticación técnica). Trabajando juntos y sobre todo discutiendo juntos acerca de sus problemas, los reparadores compartieron e hicieron circular el conocimiento necesario para reparar las fotocopiadoras. Crearon así lo que se llama una comunidad de práctica (Vásquez, 2011, pág. 53).

Esta historia lleva necesariamente a pensar en el aprendizaje entre pares y en que el desarrollo de cierto tipo de destrezas comunes a un grupo humano en particular es uno de los ejes de la comprensión de las CP: “una nueva forma de organización está emergiendo, la cual promete complementar las estructuras existentes y rápidamente impulsar el conocimiento, el intercambio, el aprendizaje y el cambio. Se llama comunidad de práctica” (Wenger & Snyder, 2000, pág. 131). Concepto este que lleva necesariamente a la innovación por medio del aprendizaje en conjunto (Brown & Duguid, 1991).

Aun cuando las CP no son identificadas como tales en las organizaciones y “se les conoce con diversos nombres, tales como redes de aprendizaje, grupos temáticos, o clubes de tecnología” (Wenger E, 2006), como concepto nacido en el ámbito de la administración y los negocios, la conceptualización sobre las CP se han definido como un grupo de profesionales o practicantes que de manera espontánea y animados por intereses similares pueden configurar un conocimiento común (Jubert, 1999). Especialmente en Wenger (2001), pionero de esta conceptualización, y en otros trabajos colectivos (Wenger & Snyder, 2000) se asume la CP como una agrupación humana que reunidos espontáneamente intentan socializar sus experiencias y tensiones alrededor de un horizonte común, en especial cuando son comunidades de acción de forma tal que lo colectivo del aprendizaje tiene carácter prioritario (Wenger, McDermott, & Snyder, 2002). De forma similar Lesser y Stork (2001) insisten en la necesidad de que en la CP los individuos aprendan en relación con los intereses comunes que los convocan; de esta manera en las CP se fortalece el capital social que allí nace, al punto que proporciona valor cognitivo y relacional a las organizaciones en las que se gestan estas agrupaciones (pág. 833). En estos términos, Las CP pueden llegar a fortalecer la confianza, la pertinencia, la apertura, el aprendizaje y el diálogo para así generar cambios colectivos, que se basan en los nuevos conocimientos que allí se generan (Wexler, Carpio, & Maine, 2005).

| Ejemplos de Comunidades de Práctica | Ejemplos de asociaciones diferentes a las comunidades de practica |
|---|---|
| <p>Consultores en marketing que se encontraban regularmente en los salones de un aeropuerto y discutían nuevas oportunidades de negocio en el sector bancario. Unos meses después de la primera reunión esta comunidad creó una nueva línea de productos.</p> <p>Ingenieros y técnicos de Chrysler que crearon los tech clubs donde se reunían los expertos en los diferentes coches fabricados. Las reuniones se organizaron en torno a diferentes temas ligados al desarrollo de productos. Como consecuencia, crearon un knowledge book (base de conocimientos sobre normas, características de los recambios, y buenas prácticas).</p> <p>Consultores de Hewlett Packard, especialistas en la instalación de un cierto software de la compañía, que organizaban</p> | <p>Una unidad funcional (departamento de marketing, departamento de recursos humanos, etc.), o una unidad de negocio (business unit), porque al definirse en torno a una práctica común, las fronteras de la comunidad de práctica pueden ir mucho más allá de la unidad funcional.</p> <p>Un equipo de trabajo o de proyecto, porque lo que liga al equipo es la tarea a realizar en vez del conocimiento acumulado y compartido. Por otra parte, un equipo de proyecto está compuesto por personas que hacen diferentes tareas, trabajos, oficios o profesiones. Finalmente, un equipo de proyecto no es estable en el tiempo: cuando el proyecto se acaba el equipo de deshacer.</p> <p>Una red de personas, porque esta última es un conjunto de relaciones, y no</p> |

| | |
|---|--------------------------------------|
| una teleconferencia mensual para discutir problemas comunes. Consiguieron así definir estándares de venta e instalación del software. | necesariamente de prácticas comunes. |
| Técnicos de producción que discutían problemas referentes a la calidad en el sector alimentario. | |

Tabla 1. Ejemplos de lo que son o no las Comunidades de Práctica (CP) en el espacio empresarial
Fuente: Elaboración a partir de Vásquez (2011)

Las CP, como estrategia de creación de conocimiento, permiten que surjan aprendizajes útiles, al punto de poderse firmar que: “uno de los caminos a través de los cuales circula el conocimiento es el camino de la práctica compartida” (García, Ramírez, Armenta, & Lozoya, 2006, pág. 119). En este sentido de práctica compartida, el énfasis está más allá de la simple conceptualización de los conocimientos y la intelección de los mismos y se desplaza a aprendizajes que sean aplicables; o lo que es lo mismo: se práctica lo aprendido.

Wenger (2006) reconoce diversas aplicaciones del concepto de CP como en los negocios, el diseño organizacional, el gobierno, la educación, las asociaciones profesionales, los proyectos de desarrollo, la vida cívica y la web. De esta manera, el concepto de CP –proveniente del ámbito de la empresa– bien pueden trasladarse a otros campos del saber tal como la educación y en especial, al de la cibercultura (Pérez, 2011) y el de la virtualidad (Sanz, 2005), emparentándose, por ejemplo, con las propuestas de Inteligencia Colectiva que propone Pierre Lévy (2004).

Sin embargo, esto no basta; se trata entonces de explorar más allá del uso del concepto y revisar los fundamentos ontológicos que pueden subyacer a las CP⁷, para así reconfigurar los campos del saber dentro de estos contextos investigativos. En este sentido, cabe explorar qué es el practicar –concepto fundamental para comprender el actuar humano– para así repensar aquellas posibilidades de las CP más allá del ámbito empresarial y escudriñar su potencial, especialmente porque lo que en ellas se practica es una amalgama de tensiones éticas, morales, axiológicas y políticas, que posibilitan los aprendizajes efectivos

2. Metodología

Hasta este punto la investigación se dirigió a establecer como se podía a través de una herramienta de redes sociales construir una comunidad de aprendizaje, ahora bien en este punto se sitúa el tema a trabajar con un grupo de docentes acerca de sus experiencias académicas y como a través del uso de una herramienta web como el blog se establecen conexiones de dialogo y colaboración entre colegas. Por lo anterior se concibe hacer investigación, desde un enfoque cualitativo, que sigue una ruta metodológica descriptiva, la cual permite que el método etnográfico sea apropiado para la narrativa de las experiencias docentes que giran en torno a la sistematización.

⁷ Cabe la pena recordar que esta denominación no es caprichosa, sino que proviene de un estudio etnográfico contratado por Xerox, con el objetivo de mejorar la productividad

En seguida, se hará una aproximación al método etnográfico y a las técnicas de etnografía virtual y entrevista, para finalmente enunciar los instrumentos de recolección de datos.

La investigación tiene enfoque cualitativo porque busca evidenciar la complejidad de los actos humanos, en donde las situaciones, conceptos, relaciones, costumbres, concepciones, asociaciones son “poliédricas” Martínez (2008). En la misma línea el autor señala que la verificación de la realidad por parte de la objetividad queda corta, faltaría sensibilización de la actividad humana, se requiere de una desmetaformización del discurso y un uso de la hermenéutica y la dialéctica, incluyendo metodologías cualitativas que le den una valoración a la subjetividad de quien hace dinámica las relaciones, las interpretaciones y los tiempos de las acciones en las que emerge su naturaleza.

La investigación aposto a la descripción de las experiencias educativas que todos y cada uno de los docentes-sujetos de estudio proporciona, teniendo en cuenta los nexos con la sistematización, dándole significación propia a las manifestaciones, concepciones y conformación de una comunidad de aprendizaje, a través de un blog elemento utilizado para la expresión de temas, pensamientos y experiencias

El estudio se apoyó en el método etnográfico, al referirse como es el que proporcionaría elementos de un grupo y en este caso atañe a los maestrantes de la décimo quinta cohorte de Maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás. Con el método se pudo estudiar las realidades, experiencias, reacciones, sentimientos, puntos de encuentro y desencuentro que se propician cuando se inicia una investigación, se podría mencionar que se hizo investigación de la investigación. Cada aspecto se relacionó con las otras adquiriendo una mirada globalizadora.

Páramo (2011), refiere a Maurice Bloch, cuando define la etnografía como “una gran conversación” que se sostiene con cada uno de los que confluyen en el estudio y que finalmente se entrelazan las vinculaciones afectivas de los investigadores con los participantes. De otra parte el primer autor señala que es “una forma de investigación social muy apropiada para precisar de manera intensiva cómo vive, como piensa, y cómo se emociona...” (p.130). De lo anterior se desprende que este método fue consecuente para obtener el desarrollo del objetivo general.

Como la interacción de la investigación se hizo de forma digital y con la interacción de los miembros del grupo de participantes se buscó una clase de etnografía y esta es, la etnografía virtual. Este campo de indagación considera que aquello que acontece en la red, es susceptible de un abordaje etnográfico, pues allí se configuran territorios, sistemas de relaciones y procesos identitarios, entre otros tantos fenómenos. En estos términos, los espacios de interacción que acontecen en el ciberespacio permite que aparezca un lugar para realizar la etnografía virtual especialmente por la fluidez, actividad y movilidad, que aparecen en los nicho de interactividad, donde convergen diversas subjetividades, entre ellas la del investigador (Hine, 2004, pág. 81) y las tensiones entre lo público y lo privado se reconfiguran constantemente, al punto de generar rutas de alineación, diversas a las posibilidades de establecer conexión con la internet como un campo de estudio válido (Corona, 2013).

Desde la etnografía Virtual vista como una estrategia metodológica cuyos orígenes se dan en la etnografía teniendo en cuenta su definición “la descripción de una cultura, la cual es un método de investigación usado inicialmente en la antropología” (Mosquera, 2008:; Geertz, 1959, p.3) La descripción e interpretación de los escritos, videos, fotografías y narrativas que los participantes generaran dentro del blog recreen escenarios particulares que hizo posible la comprensión de las dinámicas de una comunidad de aprendizaje. Goetz&LeCompte (1988, citados por Páramo, 2008, p.169) señalan que “...la etnografía es la descripción de la vida

cotidiana, en la reconstrucción de escenarios y grupos culturales particulares o de sus rasgos más generales hacia un marco interpretativo comprensible”.

Por tanto, la etnografía virtual plantea el reconocer los aspectos socioculturales de aquellas relaciones, sinergias, comunicaciones, fenómenos, paradigmas mediadas a través de las tecnologías comunicativas como la internet, redes sociales, celulares, iphone, Tablet, entre otros.. Páramo (2008, cita a Estatella, 2009, p. 3) “Una indagación en los aspectos socioculturales de aquellos fenómenos mediados por las tecnologías de internet”. (p.170)

2.1. Instrumentos

Los instrumentos que se emplearon en esta investigación son:

2.1.1 El instrumento del blog

Se considerará como un proceso de socialización, basado en la naturaleza propia de esta herramienta web, la cual presenta una amplia capacidad interactiva que permite la socialización y construcción de conocimiento colectivo, lo que hace que el blog pase de ser un monólogo a un diálogo en una invitación constante a la conversación (Efimova y De Moor, 2005; Wrede, 2003).

Los primeros procesos en los que se emplearon los blog como elementos dinamizadores de espacios de formación surgieron en la blogosfera anglosajona, como el portal británico Schoolblogs.com y el grupo Education Bloggers Network a partir de estos procesos se han desarrollado diversas investigaciones y propuestas en las cuales se utiliza el blog como espacio de socialización y construcción de conocimiento entre ellos, se puede mencionar las investigaciones realizadas.

Las redes sociales se enlazaron en la plantilla de los blog permitiendo comunicación y enlaces con otros grupos de trabajo o de afinidad.

2.1.2. Grupo Focal (Foro)

El grupo focal se ejerció desde las preguntas frecuentes de trabajo (FAQ) lo cual brindó información básica del grupo y sus intereses. Esta técnica está asociada a la discusión alrededor de una temática y para el caso fue la experiencia de hacer sistematización.

Korman (1986) define un grupo focal como: "una reunión de un grupo de individuos seleccionados por los investigadores para discutir y elaborar, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación". (Citado por Aigner, 2002, p. 2)

El grupo Focal se conformó al agrupar a los maestrantes participantes a través de un diálogo abierto, en el que a través de preguntas abiertas se logró que los participantes registraran su experiencia sobre la sistematización. Los investigadores, revisaron los contextos institucionales y académicos de los maestrantes llegando a dar reflexión y análisis sobre los mismos.

2.2. Fases de investigación

Las etapas que se aplicaron en esta investigación, utilizando la etnografía fueron las cuatro citadas por Rusque (2007) y las contempladas por Ardévol (2003) de tal forma que unas con otras complementaron la metodología; las siete (7) fases o etapas son:

- a. Delimitación del campo de estudio
- b. Selección del campo de estudio
- c. Determinación de su inicio y cierre
- d. Selección de las fuentes
- e. Definir rol de participación del investigador
- f. Observación del ciber-espacio seleccionado
- g. Análisis de la información

2.2.1. Delimitación del campo de estudio

Este se refiere a las dinámicas académicas y/o personales que se producen al socializar en el Blog la opción de investigación: “sistematización de experiencias” propuesta por el programa de la Maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás.

2.2.2 Selección del campo de estudio

El campo de estudio se basa en la Maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás, en la cual se selecciona la décimo quinta cohorte, conformada por docentes adscritos a la Secretaría De Educación de Bogotá. Este grupo está conformado por 24 maestrantes, los cuales realizan sistematización de experiencia como opción metodológica de proyecto de investigación. Durante el desarrollo de este proceso compartieron de forma particular y grupal los sentimientos, dudas, preferencias, selecciones y demás acciones que vivieron al socializar su práctica pedagógica.

2.2.2. Determinación de su inicio y cierre

La investigación se realizó en un periodo de 10 meses, en el cual consolida los procesos de investigación a través de las opciones metodológicas y teóricas asumidas por el equipo investigador.

2.2.3. Selección de las fuentes de información

Se estableció por una parte un blog como campo de indagación etnográfico virtual, en donde se tomaron los elementos socioculturales emergentes de las experiencias y vivencias compartidas en videos, comentarios y fotografías; que realizaron los docentes desde su experiencia de sistematización.

Por otra parte se acudió a grupos con los participantes, en donde se pudo profundizar asuntos que a partir de la interacción en el blog resultaron importantes y significativos para la investigación.

2.2.4. Definir rol de participación del investigador:

Los tres investigadores realizaron las observaciones etnográficas virtuales en el blog y también se realizaron espacios de diálogos en los grupos de discusión.

2.2.5. Observación del ciber-espacio seleccionado:

La observación virtual se realizó cada quince días de acuerdo con la implementación de los instrumentos y propuestas académicas dadas en el seminario de metodología y epistemología. Esta observación se realiza de manera general a las participaciones de los maestrantes las cuales se transcribe en un formato de recolección de información general (Anexo1).

En cuanto a la información de los grupos focales estas fueron obtenidas mediante grabaciones de las sesiones de discusión y posteriormente transcritas para su posterior proceso de análisis

2.2.6. Análisis de la información

Una vez realizadas las observaciones en el blog y con la información proveniente de los grupos de discusión se procedió a la clasificación y caracterización de la información obtenida.

Posteriormente, el análisis e interpretación se realizó con base en las categorías preliminares: cibercultura, Comunidades de Práctica (CP) y sistematización. Sin embargo, el equipo investigador encontró que las regularidades emergentes del análisis se podía agrupar en tres ejes de tensión: tecnología y comunicación, subjetivación⁸ y enseñanza-aprendizaje.

Para la realización de este proceso de análisis de la información se utilizaron 2 rejillas, en la primera rejilla se integró la información fruto de la observación virtual del blog con respecto a las categorías y ejes de tensión.

En concordancia en la segunda rejilla se procedió bajo la misma relación con la información obtenida en el grupo de discusión (grupo focal).

Conclusiones

Con base en las observaciones del Blog y los grupos de discusión, donde se develan las diferentes interacciones de los participantes, se evidenciaron elementos emergentes, que el equipo investigador denominó ejes de tensión, estos son: Tecnología y comunicación; Subjetivación y Enseñanza Aprendizaje. Tales constructos nacen de las tensiones entre las categorías previas propuestas al inicio de la investigación: Cibercultura (redes sociales), sistematización y (comunidades de aprendizaje) comunidad de práctica. En estos términos las conclusiones que a continuación se proponen se articulan bajo la relación categoría y eje de tensión.

⁸ Más allá de las tensiones teóricas sobre el como el sujeto moderno se ha configurado, acudiremos en esta investigación al concepto de subjetivación, sin embargo, ocasionalmente se hablará de construcción de subjetividad de manera análoga a la subjetivación.

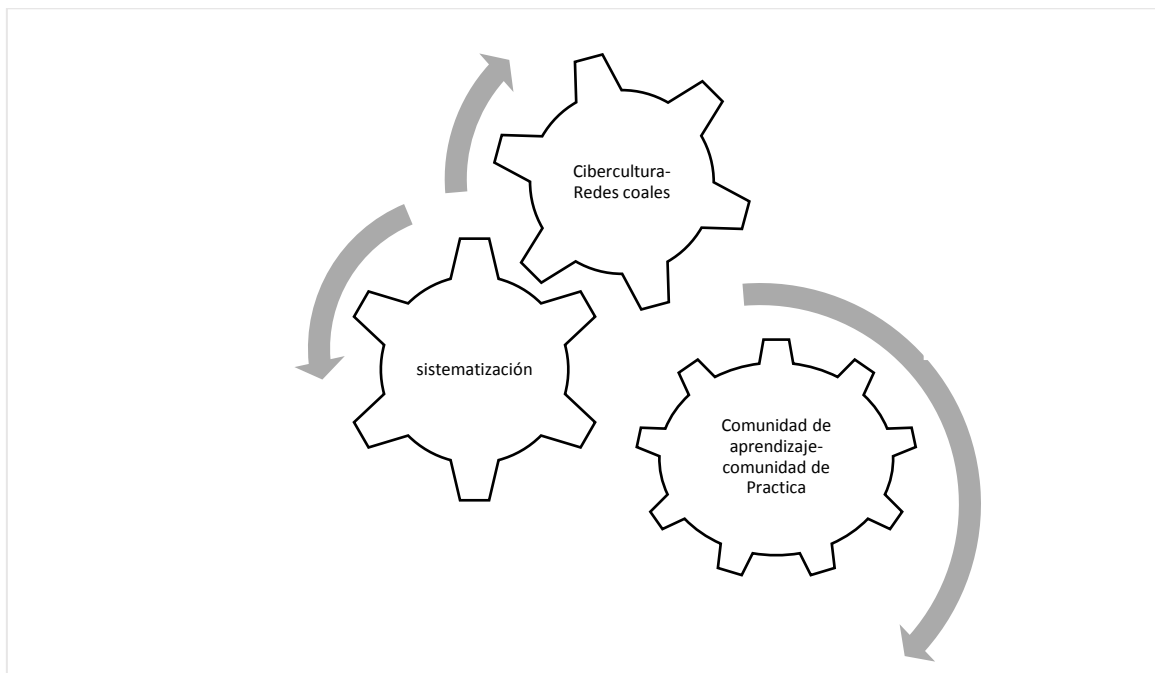


Figura No. 1 Dinámica de la Relación Categorías y Ejes de tensión

Desde el eje de tecnología y comunicación relacionado con la categoría de Ciberultura, se vinculan la colaboración y la utilización de elementos audiovisuales y multimediales para las didácticas y la socialización de las experiencias a sus pares. En este espacio aparecen rasgos de la ciberultura como son la emergencia de conocimiento, el trabajo colaborativo y construcción colectiva; si bien estas caracterizaciones no son rasgos exclusivos de la Ciberultura, definen tendencias que llevaron a instrumentalizar el Blog.

Como espacio de emergencia de conocimiento y aprendizaje entre pares, la CP configurada con ocasión del Blog, permite estrategias comunicativas que vinculan a los actores a un sistema relacional y de configuración de su quehacer como miembro de una particular agremiación. Los elementos de preocupación para la consolidación en las comunidades de práctica son la asertividad y sinergia que se pueda presentar entre pares; el sistema de relaciones ofrece matices diversos de interpretación.

Por otra parte, no siempre hubo reconocimiento como pares en la producción de los contenidos socializados en el Blog, lo cual llevó a que los roles de maestro y evaluador convergieran en los diálogos y escritos. Desde esta perspectiva, algunos participantes no asumieron su rol de estudiantes de una maestría que interactuaban y construían conocimiento.

Las experiencias que se están sistematizando y que aparecen en el Blog, permitieron que los participantes fuesen visibilizadas, mostrándolas con gran fuerza. En este sentido, al ser puestas en este espacio de interacción se fortalece la comunicación mediada por las tecnologías.

Las participaciones enriquecieron la construcción de los elementos investigados por los participantes en sus trabajos de grado, de una manera menos exigente frente al formato metodológico tradicional. De esta manera el Blog se convirtió en una oportunidad de implementar la reflexibilidad sobre la experiencia y justificar la necesidad de la investigación en clave de la opción metodológica: *Sistematización de experiencias*.

Los procesos de constitución de subjetividad que acontecen en la CP, van más allá del aprendizaje técnico sobre las prácticas y remite a ciertas condiciones de configuración de la CP en el orden ético y moral. Esto se expresa, especialmente por la manera como los practicantes buscan solucionar los problemas, remite a que sí es posible resolver algo en las acciones concretas.

En el Blog, la constitución de subjetividad (proceso de subjetivación), confiere a los participantes la posibilidad de reconocer, en sus dinámicas grupales, una oportunidad importante para que las experiencias que se sistematizan aparezcan y, en consecuencia, puedan ser reinterpretadas por todos. Así, aquello que se mueve no es la simple visibilización de lo que se hace, sino que aparecen las voces de quienes sistematizan sus propias prácticas

La relación desde la condición subjetiva de los participantes frente a la cibercultura y como se vuelve esta un proceso de subjetivación, en donde se plantean desafíos e intenciones al señalar excelentes resultados desde su práctica y quehacer, hace que los participantes se enfrenten a superar dificultades técnicas y académicas. Dentro de las dinámicas ejercidas en el manejo de las herramientas web 2.0 se generó elementos de co-ayuda, al generar dentro de los mismos grupos estrategias de ayuda y apoyo, propendiendo a entender la sinergia establecida dentro de los mismos como un mecanismo de cooperación y autoaprendizaje: “había un fin” cumplir con la elaboración y exposición de los recursos multimediales y audiovisuales para la comunidad de practica (CP).

La CP aparece como un espacio privilegiado de aprendizaje y enseñanza, donde se fortalecen los conocimientos prácticos y el aprendizaje entre pares. A la vez se ratifica que no se trata solamente de asuntos cognoscitivos o disciplinares, sino que se evidencian dimensiones éticas y morales que también se enseñan y se aprenden en el Blog. Desde este horizonte los procesos de enseñanza-aprendizaje en el Blog se reconfiguran, en especial, porque las relaciones de dependencia sobre quién enseña y quien aprende se señalan desde una extensión de oportunidad, puesta en cuestión desde la socialización.

La búsqueda de espacios reflexivos sobre las prácticas metodológicas e investigativas, establecidas a través de los medios interactivos y multimediales propuso nuevas rutas de configuración didáctica y pedagógica. Se da el paso de las redes sociales a comunidades de práctica.

Bibliografía

Arancibia, J. (Enero de 2014). Falacias educativas neoliberales y la urgencia de una propuesta crítica. *Educación y cultura*(101), 14-18.

- Castañeda, I (2010) *Aprendizajes con redes sociales tejidos educativos para los nuevos entornos*, Primera Edición
- Barragán, D. (2013). *Cibercultura y prácticas de los profesores. Entre hermenéutica y educación*. Bogotá: Universidad de La Salle.
- Brown, J., & Duguid, P. (1991). Organizational learning and communities of practice: Toward a unified view of working, learning and innovation. *Organization Science*, *II*(1), 40-47.
- Carvajal Burbano, A.. *Teoría y práctica de la sistematización de experiencias*. Santiago de Cali: Universidad del Valle. (2007)
- Castells, M. (2001). Recuperado el 8 de Julio de 2011, de Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica: http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html
- Castells, M. (2003). *La galaxia internet*. Madrid: De bolsillo.
- Castoriadis, C. (2004). *Sujeto y verdad en el mundo histórico-social. Seminarios 1986-1987. La creación humana I*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Cobo, C y J. Moravec, J. (2011) *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (págspp. 75-105). Barcelona: Universidad de Barcelona
- Corona, J. M. (Junio-agosto de 2013). Etnografía de lo virtual: experiencias y aprendizajes de una propuesta metodológica para investigar Internet. *Razón y Palabra* (83).
- Díaz Barriga, Á. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación*. México: Mcgraw-Hill.
- Doueih, M. (2010). *La gran conversión digital*. Buenos Aires: 2010.
- Escofet, A. y Rubio, M.J. La brecha digital: género y juegos de ordenador. *REICE*, 5,1. (2007) Madrid, p. 63-67
- Ferrándiz, F. (2011). *Etnografías contemporáneas. Anclajes, métodos y claves para el futuro*. Barcelona: Anthropos.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología d elas ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Foucault, M. (2005). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.
- Flyvbjerg, B. (1991). Sustaining non-rationalized practices: body-mind, power and situational ethics. an interview with Hubert and Stuart Dreyfus. En: *Praxis International*,. *Praxis International*, *11*(1), 98-110.
- Flyvbjerg, B. (2001). *Making social science matter: Why social inquiry fails and how it can succeed again*. Londres: Cambridge University Press.
- Gadamer, H.-G. (2001). *Verdad y Método I*. Salamanca: Sígueme.
- Gadamer, H.-G. (2013). *Elogio de la teoría*. Barcelona: RBA.

- García, R., Ramírez, G. A., Armenta, & Lozoya, J. (2006). Comunidades de práctica: una estrategia para la creación de conocimientos. *Revista Vasconcelos de Educación*, II(2), 110-121.
- Guattari, F. (2002). El nuevo paradigma estético. En D. Fried (Ed.), *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad* (págs. 185-204). Buenos Aires: Paidós.
- Gadamer, H.-G. (1998). *Verdad y método II*. (M. Olasagasti, Trad.) Salamanca: Sígueme.
- González, M., (2003) “Hipertexto y Aprendizaje”, Anuario 2003, Área de Investigación de Nuevas Tecnologías. pp 9-159, Ed. Por la Universidad Autónoma Metropolitana- Azcapotzalco, Ciencias y Artes para el diseño, México.
- Harasim, L, Hiltz S, Turoff, M y Teles Lucio. (2000). *Redes de Aprendizaje*. Editorial Gedisa: Barcelona, España.
- Herrera, M., (2003) “Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos”.
- Herrera, J. D. (2010). *La comprensión de lo social. Horizontes hermenéuticos de las ciencias sociales*. Bogotá: CINDE.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona : Universidad Oberta de Catalunya.
- Innerarity, D. (2009). *El futuro y sus enemigos. Una defensa de la esperanza política*. Barcelona: Paidós.
- Jubert, A. (1999). Developing an infraestructure for communities of practice. (B. Mckenna, Ed.) *Proceedings of the 19th International Online Meeting*
- Lesser, E., & Stork, J. (2001). Communities of practice and organizational performance. *IMB Systems Journal*, 40(4), 831-841.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington: Organización Panamericana de la Salud.
- Lévy, P. (2007) *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Ánthropos.
- Lopera, H (s.f.) *La cibercultura como nuevo campo de investigación* .
- MacIntyre, A. (2009). *Tras la virtud*. Barcelona: Crítica.
- Martínez M (2008) *Epistemología y Metodología Cualitativa en las ciencias Sociales*. Editorial Trillas: México
- Moravec, J. Desde la sociedad 1.0 hacia la sociedad 3.0. En C. Cobo, & J. Moravec, *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (págs. 46-73). Barcelona: Universidad de Barcelona. (2011).
- Morin, E. (2002). La noción de sujeto. En D. Fried (Ed.), *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad* (págs. 67-85). Buenos Aires.
- Moya, M y Vázquez, J(2010) *De la cultura a la cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad*. Cuadernos de Antropología social No. 31, pp 75-96, FFy L- UBA- ISSN 0327-3776

- Páramo, P (2011). *La Investigación en Ciencias Sociales: Estrategias de investigación*. Universidad Piloto de Colombia. Bogotá.
- Pérez, J. A. (Julio-diciembre de 2011). Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje. *Actualidades Pedagógicas* (38), 15-27.
- Ramírez, C (1999) Comunidades virtuales de aprendizaje: Una figura que pisa fuerte en internet. *Informática Educativa*. Vol. 12 No. 1 pp. 25-33.
- Revista Iberoamericana de Educación, ISSN: 1681-5653, sep. Versión disponible en formato PDF en: http://www.campus-oei.org/revista/index/frame_novedades.htm
- Ricouer, P. (2000). *Del texto a la acción*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rocha, L.M. (1998). Selected Self-Organization and the semiotics of evolutionary Systems. Recuperado el 25 de octubre 2004 de <http://informatics.indiana.edu/rocha/ises.html>.
- Rockwell, E. (2009). *La experiencia etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos*. Buenos Aires: Paidós.
- Salinas, J (1995) Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital. UDETEC'03, artículo presentado en el VI congreso Internacional de tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos realizado en la Universidad Central de Venezuela del 24 al 27 de noviembre del 2003. Universidad de las Islas Baleares.
- Salinas, J. (1998). “redes y desarrollo profesional del docente: entre el dato serendipity y el foro de trabajo colaborativo”. Profesorado (artículo en línea) (vol. 2, No. 1) Universidad de Granada. <http://www.uib.es/depart/gte/docente.html>.
- Sanz, S. (2005). Comunidades de práctica virtuales: acceso y us de contenidos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, II(2), 26-35.
- Schön, D. (1998). *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.
- Sennett, R. (2012). *Juntos. Rituales, placeres y política de cooperación*. Barcelona: Anagrama.
- Valls & Munté, R. &. (2010). Las claves del aprendizaje dialogico en las comunidades de aprendizaje. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 12.
- Vásquez, S. (2011). Comunidades de práctica. *Educación*, 47(1), 51-68.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Paidós.
- Wenger, E. (2006). *Communities of practice a brief introduction*. Recuperado el 28 de Junio de 2014, de Wenger-Trayner: <http://wenger-trayner.com/theory>
- Wenger, E., & Snyder, W. (Enero-febrero de 2000). Communities of practice: the organizational frontier. *Harvard Business Review*, 78(1), 139-145.
- Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice*. Boston: Harvard Business School Press.

Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002) *Cultivating communities of practice*. Boston: Harvard Business School Press.

Wexler, M., Carpio, V., & Maine, E. (2005). Organizing Knowledge Workers: An Ideological Reading of 'Communities of Practice' (CoPs). *Quarterly Journal of Ideology*, 28(4-5).

Zemelman, H. Sujeto y subjetividad: la problemática de las alternativas como construcción posible. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, Volumen 9, N° 27, 2010, p. 355-366.

Žižek, S. (2005). *El espinoso sujeto. El centro ausente de la ontología política*. Buenos Aires: Paidós

Cibergrafía:

Aigner, M (2002) La técnica de recolección de información mediante los Grupos focales. Universidad De Antioquia Universidad De Antioquia Facultad De Ciencias Sociales Y Humanas Facultad De Ciencias Sociales Y Humanas Facultad De Ciencias Sociales Y Humanas Centro De Estudios De Opinión. La sociología en sus escenarios. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/view/1611/1264>

Apropiación social. Recuperado de <http://cursa.ihmc.us/rid=1HP0C7ML6-1SZX0TM-814Q/apropiaci%C3%B3n%20social.pdf>

Comprender el impacto de El doctorado profesional en la práctica profesional y el desarrollo personal recuperado de <http://www.sheffield.ac.uk/education/research/groups/cshell/impactofprof>

Ferrada Torres, Donatila, & Villena Spuler, Alicia. (2005). La Construcción De Significados Pedagógicos Investigaciones La Construcción De Significados Pedagógicos En Los Grupos Profesionales De Trabajo. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 31(2), 7-25. Recuperado en 25 de febrero de 2014, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052005000200001&lng=es&tlng=es. 10.4067/S0718-07052005000200001.

Sistematización de experiencias recuperado de http://www.ubv.edu.ve/files/dialogo_saberes/revista3/ArticuloN5.pdf

Prácticas discursivas y dificultades Eduardo Langer http://www.flacsoandes.org/dspace/bitstream/10469/3630/2/Practicas_discursivas_y_dificultades_Eduardo_Langer.pdf