

Las comunidades de práctica: nuevas formas de construcción de conocimientos

Rubinsten Hernández Barbosa y Óscar Hernán Fonseca Ramírez*



Resumen

Este texto tiene por objetivo resaltar la importancia y el valor que tienen las Comunidades de práctica como una metodología alternativa que permite desarrollar, construir y fortalecer redes de conocimiento. Se inicia caracterizando el recurso, sus componentes, sus objetivos, niveles de participación y su potencial de aplicación, especialmente en el campo educativo, en lo que tiene que ver con la posibilidad de compartir experiencias e intercambiar conocimientos, aspectos inherentes a la condición humana y fundamentales en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: aprendizaje colaborativo, comunidades de práctica, comunidades virtuales de aprendizaje, intercomunicación.

Recibido: 1/03/2012

Aceptado: 4/05/2012

* Rubinsten Hernández Barbosa, docente investigador Universidad Autónoma de Colombia. Maestría en Didáctica de las Ciencias. Óscar Hernán Fonseca Ramírez, docente investigador Universidad Autónoma de Colombia, Maestría en Didáctica de las Ciencias.

Abstract

This paper aims to highlight the importance and value that have communities of practice as an alternative methodology to develop, build and strengthen knowledge networks. It starts characterizing the source, its components, its objectives, its levels of participation and its potential application, especially in education, in what has to do with the ability to share experiences and knowledge, inherent aspects of the human condition and fundamental in the learning process.

Keywords: collaborative learning, communities of practice, intercommunication, virtual learning communities.

El hombre es un ser gregario, se une con los demás porque necesita del otro. Los Robinson Crusoe no dejan de ser aspiraciones que, no muy en el fondo, denotan la necesidad que tiene el ser humano de los demás; el mundo, y con él la humanidad es producto de la interrelación existente entre quienes se asocian para enfrentar los retos que imponen la vida, la historia, el trabajo, la educación y las relaciones, en una dialéctica que necesariamente genera comunidades. En este sentido, la cooperación es fundamental, cooperar quiere decir unir esfuerzos, lo cual implica compartir, tanto un lugar común como unas perspectivas de futuro, sin desconocer que los conflictos forman parte de la vida en comunidad y que permiten aflorar diferentes puntos de vista, de igual forma implica un vínculo del que da y del que recibe, así como implica la existencia de un grado mínimo de confianza, el cual puede tener diferentes niveles, donde confluyen el dar y el recibir en la medida que se espera de ello (Belohlavek, 2004).

Lo anterior se relaciona con el aprendizaje. A través de este se transmiten valores, saberes y conocimientos. Para Wegner (2001), el aprendizaje es pensado como una participación social, por ello las tres dimensiones que propone para las comunidades de práctica (C.P.) son: compromiso mutuo, empresa conjunta y repertorio compartido. El compromiso mutuo implica la aceptación de un saber y de un querer aprender, como anotan Merinhos y Osorio (2009), “hace referencia al involucramiento de

los miembros en las actividades de aprendizaje e intercambio de conocimiento, negociando el sentido de esas acciones” (p. 53). La empresa conjunta implica que todos aquellos que participan de la C.P. tienen una responsabilidad mutua frente al conocimiento práctico que se comparte, ya que implica una empresa común donde todos deben colaborar. El repertorio compartido es el fruto que surge de esa práctica común, representado en soportes, técnicas, metodologías, y el conjunto de conocimientos que se acumulan y que forman parte del haber de la práctica.

Las comunidades de práctica tienen su origen en contextos naturales de aprendizaje diferentes a los entornos institucionales destinados a este fin (Scribner y Cole, 1981). Es de anotar que estas surgieron de los avances que se dieron en la década de 1980 en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), específicamente con el surgimiento de los recursos disponibles en redes, los cuales permitían el intercambio de información en comunidades como UseNet, Minitel o Well (Rodríguez, 2008). Es decir, las comunidades de práctica surgen de los avances en las TIC y las necesidades generadas en las prácticas sociales. Los anteriores elementos se encadenan en la definición que Rodríguez (2008) hace de comunidades de práctica

“...son organizaciones que mantienen una continuidad temporal, pero que sobre todo están definidas por compartir una práctica entre sus diferentes miembros, además de por tener una idea de comunidad mucho

más definida que las comunidades virtuales esporádicas, coyunturales” (Rodríguez, 2008:14).

Definir qué es una C.P. requiere descomponer y explicar los dos conceptos que la componen. Iniciaremos con la definición de comunidad. Para Sanz son conjuntos, agrupaciones o congregaciones de personas que viven unidas bajo ciertas constituciones y reglas (Sanz, 2012: 39). Tal definición se puede ampliar bajo la concepción de comunidad como el hecho de asociación compartiendo elementos en común, elemento que destaca la definición ancestral de común unidad. Por otro lado, el segundo concepto se puede explicar de la distinción que hacen Riel y Polin (2004), quienes diferencian comunidades de aprendizaje orientadas a tareas, comunidades orientadas a prácticas y comunidades orientadas a construcción de conocimientos. Las comunidades orientadas a la práctica se define como un grupo amplio de personas que tienen el interés de compartir una práctica en común (Rodríguez, 2008:16).

Al hablar de las comunidades de aprendizaje, el contexto pedagógico de las mismas se focaliza en el aprendizaje colaborativo, porque en términos de Wenger (1998) los estudiantes en las actividades desarrollan prácticas discursivas, es decir, en estos espacios el aprendizaje es producto de la interacción social. En estas interacciones se produce el cambio en el desarrollo de la zona de desarrollo próximo



(Vygotsky, 1986, en Escribano, 2008). A pesar de existir una amplia variedad de formas que asumen las comunidades de práctica, se puede plantear que todas ellas son el producto de la combinación de tres elementos (Wenger, McDermott, y Snyder, 2002), que son:

- a) **Dominio:** es el campo de interés común, el conjunto de temas que forman parte de la experiencia cotidiana de los participantes. Un dominio definido legitima la comunidad afirmando el propósito y el valor de los miembros.
- b) **Comunidad:** son los miembros que tienen ese interés común y se unen para compartir sus experiencias y para buscar respuestas frente a experiencias en un campo común. Estas interactúan, establecen relaciones comunes y adquieren compromisos para con los demás.
- c) **Práctica:** es la actividad común de los miembros, desde donde parten para iniciar un proceso compartido para establecer una comunicación y una evaluación de resultados.

El conocimiento en las C.P. se fundamenta desde la práctica, combinadas con el aprendizaje y la innovación (Brown y Duguid, 2000, en Rodríguez-Mena, 2011), entendiendo que el conocimiento es un constructo social, se aprende cuando se vivencia, o se practica, dentro de dichas comunidades, inclusive como lo anota Wenger (2001), se construye también identidad, ya que dicha participación conforma lo que se es y cómo se interpreta lo que se hace, lo que produce ese conocimiento es el significado, el cual se da precisamente a través de una relación dinámica desde la práctica.

Según Rodríguez-Mena (2011) las C.P. tienen tres sentidos claramente identificables, a) para distinguir lo extraescolar de lo escolar; b) para referirse a la conectividad, mediada por las tecnologías de la información y la comunicación, en una realidad virtual; c) para enmarcar contextos socioculturales y ámbitos geográficos de todo tipo. Esto se

explica en la medida que el conocimiento se ha vuelto mucho más práctico, instando a que los sistemas pedagógicos cambien, acorde con los avances de las TIC, de tal forma que la escuela se constituya como una parte del engranaje del conocimiento, ya que lo extraescolar implica el sumarse a una comunidad de conocimiento, como las redes sociales, donde se identifican los componentes de la C.P., a tal punto que los profesores y la escuela deben diseñar planteamientos para que la realidad virtual permita extender su campo de acción, de la escuela al hogar, en muchos casos, o de la escuela al trabajo, en otros; además, amplía el espectro de los participantes, en respuesta al impulso inusitado de la globalidad que se está vivenciando actualmente, la comunidad, en este sentido, no implica un solo contexto sociocultural ni un marco geográfico definido, sino que posibilita ampliar el horizonte hasta lo inimaginable.

Las aplicaciones de las C.P. son universales, si cumplen con los elementos señalados, pueden operar en cualquier colectividad que desee hacer de su práctica un conocimiento. A nivel laboral, Margall (2002) señala que estas pueden servir para mejorar las administraciones públicas, anotando que el conocimiento ha transformado el mundo laboral, ya que este tiene una importancia inusitada, tanto en la producción de bienes como en el la prestación de servicios, es en el trabajo donde se aplica el conocimiento adquirido, “Se aprende trabajando y el trabajo es conocimiento” (p. 8). Las organizaciones, de esta manera, adquieren un plus con el conocimiento, ya que es desde ahí que se analizan las prácticas laborales, haciendo explícito ese saber, pasando del grupo a la estructura, para contribuir finalmente con todo el aprendizaje organizativo.

A nivel escolar, como es obvio, es donde mayor influencia tienen las C.P., ya que implican que hay un escenario propicio para su creación y difusión, en la medida que sus elementos y los sentidos propician su aparición. Hoy en día los roles que cumplen los actores del proceso de formación han cambiado, el profesor es un

Las aplicaciones de las C.P. son universales, si cumplen con los elementos señalados, pueden operar en cualquier colectividad que desee hacer de su práctica un conocimiento. A nivel laboral, Margall (2002) señala que éstas pueden servir para mejorar las administraciones públicas, anotando que el conocimiento ha transformado el mundo laboral.

guía o un facilitador, ayuda a los estudiantes a construir sus propios procesos de aprendizaje, pero ya no es quien únicamente emite conceptos y conocimientos, ya que se sabe que las personas aprenden también a través de las interacciones, por eso el docente pasa a ocupar también este nuevo rol, es decir, es coautor y co-constructor del nuevo saber y del nuevo proceso que implica el conocimiento.

El aprendizaje también se da cuando se construyen esas nuevas estructuras de conocimiento, las cuales surgen, como anotan García, Ramírez, Angulo y Lozoya (2006), a través de la interacción del estudiante con el entorno, en especial el inmediato, y con sus procesos de aprendizaje. El aprendizaje va entonces direccionado también en cuanto al proceso, de ahí que al compartir sus experiencias de trabajos, hay conocimiento, sobre todo cuando se comparte con personas que se encuentran en condiciones similares, en este caso las de los estudiantes o los profesores, sin que sean excluyentes unas de otras.

Hoy el escenario es mucho más amplio, sobre todo porque las TIC han permitido que haya mayor intercomunicación, implicando que existan transformaciones en la educación, siendo el principal agente de cambio social, para lo cual deben aprovecharse esas nuevas

formas de colaboración que aparecen en el ciberespacio, tales como las redes sociales, los chats, las comunidades virtuales, entre otras, permitiendo que personas con intereses comunes compartan sus propias experiencias para, a partir de ahí, construir nuevos saberes.

Santos y Osorio (2010) muestran la experiencia exitosa que tiene una C.P. que busca integrar a docentes de infantes en Iberoamérica para aprovechar al máximo el ciberespacio, @RCA COMÚN, cuyo objetivo principal es reunir a profesionales de la educación infantil en Iberoamérica para compartir las experiencias prácticas de aprovechamiento del ciberespacio, buscando mantener una cohesión y una interrelación permanentes para, a través de ello, obtener conocimientos de prácticas exitosas y de los errores que deben evitarse. Es una experiencia exitosa que arrancó desde Portugal en 2008, y hoy cuenta con 10 moderadores en América Latina, España y Portugal.

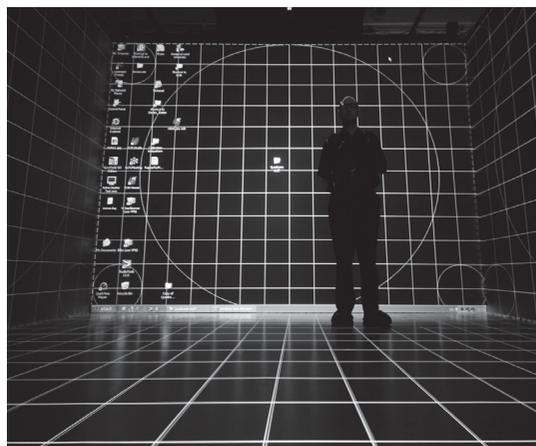
Lo anterior muestra que el ciberespacio posibilita la aparición de comunidades de práctica y de muchas otras formas de colaboración que pueden ser aprovechadas por la escuela. Merinhos y Osorio (2009) señalan la importancia de las comunidades virtuales de aprendizaje, relacionadas con el aprendizaje colaborativo, desde donde se destacan las comunidades de práctica y de aprendizaje. Estas últimas se caracterizan por tener una cohesión social fuerte y una intencionalidad, formada por miembros de una institución, sin que quiera decir esto que compartan un espacio geográfico determinado, ya que gracias a lo virtual, pueden estar en lugares opuestos de la geografía, aunque están direccionadas hacia contextos académicos de aprendizaje y formación, generalmente cuentan con un tutor y se asimilan mucho a la educación a distancia, en donde el trabajo colaborativo es el que sustenta su cohesión, ya que todos ven un fin específico y el interés se centra en lograr alcanzarlo, de ahí los lazos de solidaridad que pueden surgir.

Los autores concluyen que las comunidades virtuales surgen por la apropiación social de las

TIC, ampliando el espacio y el tiempo mucho más allá de los esquemas tradicionales, sobre todo en el campo de la educación. El aprendizaje es producto de una colaboración de todos los miembros, generando dinámicas sociales, grupales y cognitivas, de donde se desprende que la interacción, la identidad social y el intercambio y construcción de conocimientos son esenciales para que la comunidad se mantenga en el tiempo.

En las C.P. se presentan diferentes niveles de participación. En el centro de la comunidad se encuentra el coordinador, el cual cuenta con los sujetos que orientan y que dan rumbo a la comunidad, y que se denominan el corazón de la comunidad; enseguida se encuentran los miembros activos, que se caracterizan por que participan activamente; en una tercera capa se encuentran los miembros periféricos, cuya participación es esporádica (Meirinhos y Osório, 2009).

En conclusión, se anota la importancia del beneficio de las TIC por parte de las comunidades, las cuales surgen gracias a estas, aprovechando el espectro amplio que estas suministran para compartir experiencias prácticas en temas de interés común, en donde la colaboración es el sustrato esencial para que dichas comunidades se organicen, desarrollen y mantengan, ya que parten del principio básico de que compartir experiencias permite generar un conocimiento sobre un tema específico, como es el caso de la educación.



Referencias Bibliográficas

- Belohlavek, P. (2004). "Cooperación, la otra cara de la competencia". En: *The Unicist Review*, 5(6).
- Escribano, A. (2008). "Aprendizaje colaborativo y resolución de problemas". En: A. Escribano, y Á. Del Valle, *El aprendizaje basado en problemas: Una propuesta metodológica de educación superior*. Madrid: Narce, S.A. De Ediciones, pp. 71-90.
- García, R. et ál. (2006). "Comunidades de práctica: una estrategia para la creación de conocimientos". En: *Revista Vasconcelos de Educación*, 2(2), enero-junio 110-121.
- Margall, E. (202). "Las comunidades de práctica como experiencia formativa para la mejora de las administraciones públicas". VII Congreso Internacional del CLAD sobre la Reforma del Estado y de la Administración Pública, Lisboa.
- Meirinhos, M., y Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (35), 45-60.
- Riel, M., y Polin, L. (2004). *On Line Learning Communities: Common Ground and Critical Differences in Designing Technical*. En S. Barab, R. Kling, y J. Gray, *Designing Virtual Communities in the Service of Learning*. New York: Cambridge University Press, pp. 16-50.
- Rodríguez, J. (2008). *Comunidades virtuales, práctica y aprendizaje: Elementos para una problemática*. En J. Rodríguez, *Comunidades virtuales de práctica y aprendizaje*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, pp. 11-24.
- Rodríguez-Mena, M. (2011). *Aprender en comunidades de práctica. Presupuestos teóricos y metodológicos para potenciar el aprendizaje en espacios sociales*. La Habana: CIPS.
- Santos, M. y Osorio, A. (2010). Colaboración y aprendizaje en el ciberespacio. @rcacomum: comunidad de práctica iberoamericana de educadores de infancia. En: *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), enero-marzo, pp. 35-64.
- Sanz, S. (2012). *Comunidades de práctica. El valor de aprender de los pares*. Barcelona: Editorial UOC.
- Scribner, S. y Cole, M. (1981). *The psychology of Literacy*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning , Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wenger, E.; McDermott, R. y Snyder, W. (2002). *A guide to Managing Knowledge: Cultivating Communities of Practice*. Massachusetts: Harvard Business School Press.
- Wenger, Y. (2001). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Paidós.