

January 2011

## Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje

Jairo Antonio Pérez Rubio

*Universidad Pedagógica Nacional*, [jairoantonioperez@gmail.com](mailto:jairoantonioperez@gmail.com)

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap>

---

### Citación recomendada

Pérez Rubio, J. A.. (2011). Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje. *Actualidades Pedagógicas*, (58), 15-27.

This Artículo de Investigación is brought to you for free and open access by the Revistas científicas at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Actualidades Pedagógicas by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).

# Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje

## Practice Communities as Emerging Learning Systems

Jairo Antonio Pérez Rubio

Candidato a doctor del programa de Doctorado Interinstitucional en Educación, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

*jairoantonioperez@gmail.com*

**Resumen:** este artículo trata sobre las comunidades de práctica, entendidas como sistemas emergentes de aprendizaje, en el contexto del proyecto de investigación denominado Narratopedia. Empieza preguntándose ¿cómo estamos entendiendo la dimensión pedagógica en narratopedia y cuál es la concepción del modelo de aprendizaje que proponemos, basados en los principios constituyentes de la Web 2.0? A partir de esta pregunta, se desarrollan algunos conceptos y principios de lo que entendemos por comunidades de práctica y cómo se constituyen en sistemas emergentes, a partir de la creación de relatos colectivos. Se explican las características de las comunidades de práctica emergentes y por qué el proyecto Narratopedia, se puede entender como un sistema emergente que desarrolla comunidad de práctica. Para terminar, se cuenta cómo se está desarrollando el aprendizaje en narratopedia y algunas conclusiones sobre este ejercicio reflexivo.

**Palabras clave:** comunidades de práctica, sistemas emergentes de aprendizaje, Narratopedia, Web 2.0, relatos colectivos.

**Abstract:** this paper talks about practice communities, understood as emerging learning systems in the context of a research project known as narratopedia. It starts by wondering how we understand the pedagogical dimension in narratopedia, and what the concept is of the learning model we propose, based on the principles that make up Web 2.0. Furthermore, and based on this question, a series of concepts and principles are developed of what we understand by practice communities and of how systems are emerging from the creation of collective narratives. The characteristics of the emerging practice communities are explained, as are the reasons why the narratopedia project can be understood as an emerging system that develops practice communities. Finally, the article talks about the way learning is being developed in narratopedia and some conclusions on this reflective exercise.

**Keywords:** Practice communities, emerging learning systems, narratopedia, web 2.0, collective stories.

## La dimensión pedagógica en narratopedia

*No basta con que la educación proporcione un lugar para el compromiso. Si el propósito de la educación no es simplemente preparar a los estudiantes para una capacidad específica, sino darles una idea de las posibles trayectorias disponibles en diversas comunidades, entonces la educación debe incorporar la imaginación como elemento esencial. Se debe dejar que los estudiantes exploren quiénes son, quiénes no son, quiénes podrían ser. Deben poder comprender de dónde vienen y a dónde pueden ir*

Etienne Wenger

16 ■ **L**a educación se puede interpretar como interacción cultural, como proceso social mediante el cual una sociedad asimila sus nuevos miembros incorporándolos a sus valores, reglas, pautas de comportamiento, saberes, prácticas, ritos y costumbres que la caracterizan. En este sentido, la educación cumple la función de adaptación social; pero, educación, en entornos virtuales, significa no solo socializar a los individuos, sino también generar un espacio para sembrar inquietudes, hacer preguntas, conjeturas, para favorecer el espíritu crítico y la creatividad, un espacio que les permita rescatar lo más valioso de sí mismos, sus talentos y capacidades innovadoras, su potencialidad como personas, su compasión y su solidaridad.

La enseñanza es una actividad educativa más específica, intencional y planeada, para facilitar que determinados individuos se apropien y elaboren con creatividad, cierta porción del saber o alternativas de solución a algún problema en aras a su formación personal. La calidad de la enseñanza exige dominio del tema y competencia para propiciar que el aprendizaje, en un área particular del saber, repercuta en la estructura global del sujeto y produzca mayor nivel de formación humana. Ahora bien, podríamos pensar que la enseñanza es un proceso que no opone ni excluye el aprendizaje, por el contrario, la verdadera enseñanza es la que asegura el aprendizaje, pero no el aprendizaje fijo, de datos y de informaciones puntuales —lo que los maestros antiguos llamaban instrucción—, sino cambios de conceptos para

orientarse y hacer camino, para diseñar procedimientos para solucionar problemas y para secuenciar los pasos clave; asimismo, para alcanzar nuevos conocimientos explícitos, complejos, producto de la reflexión.

En fin, la enseñanza que forma no es la que acumula conocimientos en la memoria del estudiante, sino la que propicia nuevos esquemas de acción lógica, crítica o real, la que abre nuevas perspectivas sobre el mundo, o facilita la construcción o coordinación de nuevas estrategias y habilidades de pensamiento en algún campo de la vida, de la ciencia, de la cultura, o del trabajo profesional. En la dimensión pedagógica de narratopedia, estamos comprometidos con esta forma de pensar, ver y actuar en el mundo de la vida. En consecuencia, la pedagogía, como disciplina en construcción, está referida a un conjunto de proposiciones que se configuran en torno al concepto de formación como principio de teorías, conceptos, métodos, modelos, estrategias y cursos de acción pedagógica que pretenden entender y cualificar la enseñanza —y el aprendizaje, el currículo, las sesiones de clase, la gestión educativa—. Pero, la pedagogía misma se valida en cada experiencia de enseñanza que inspira. Cada perspectiva o modelo pedagógico requiere confirmarse en los procesos reales de enseñanza.

En la dimensión pedagógica de narratopedia, pretendemos llegar a diseñar un modelo, una propuesta pedagógica y, para ello, hemos investigado sobre diferentes corrientes y modelos que se han trabajado en relación con el tema. Los modelos pedagógicos son representaciones esenciales de las corrientes pedagógicas, y estas se articulan e interrelacionan con diferentes énfasis, de acuerdo con los valores que se asumen en cada construcción teórico-pedagógica, dando origen a múltiples combinaciones y dinámicas.

Una primera propuesta de un modelo pedagógico integrado y adaptado al proyecto de narratopedia consiste en la desclasificación del conocimiento o pensar, más bien, en un conocimiento distribuido, es decir, que se genera de manera ascendente, gracias a la interacción permanente de sus usuarios (no hay jerarquías explícitas) y los diferentes espacios de la plataforma posibilitan que los agentes implicados en el proceso educativo (usuarios-actores de creación colectiva vinculados en comunidades de práctica) investiguen colectivamente sobre los temas y los problemas relevantes a fin de resolverlos desde diferentes campos de conocimiento. En este sentido, los temas seleccionados se convierten en un punto de partida para problematizar una realidad y organizar el trabajo sobre esta; entonces, el



proceso de elaboración, investigación y generación de alternativas intrínsecas a los eventos pedagógicos hace de la interacción/participación un factor fundamental de la socialización del estudiante.

Por tanto, en narratopedia, concebimos un modelo de aprendizaje abierto, centrado en el libre intercambio de conocimientos, bajo estructuras abiertas, horizontales y transversales, que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos.

Por otra parte, en los espacios de las comunidades de práctica de narratopedia pretendemos desarrollar una propuesta de aprendizaje basada en la construcción del conocimiento social, producido gracias a las comunidades de práctica-aprendizaje y de redes sociales, que contribuyan a consolidar la inteligencia colectiva dentro del marco de la Web 2.0.

En el proyecto de narratopedia, le apostamos a que en las comunidades de práctica que estamos gestando en los diferentes espacios de la plataforma, la gestión, la producción de conocimiento y la inteligencia colectiva se construyan a partir de la retroalimentación altamente interconectada entre sus participantes. Sin esta retroalimentación y diálogo, sería una comunicación sin sentido, unidireccional, aleatoria, incapaz de desplegar lo mejor de cada una de las personas que participan en esta plataforma. Por consiguiente, queremos que narratopedia sea un sistema emergente que busca la autoorganización, mediante el diálogo, de la comunicación multimedial y multimodal, a fin de generar un clima de participación interdisciplinar y transcultural. En consecuencia, podríamos decir que narratopedia puede llegar a generar una macrointeligencia, que emerja de la organización ascendente en la interacción de sus participantes.

## **Las comunidades de práctica: sistemas emergentes**

Una de las características fundamentales de las comunidades de práctica es que su creación, existencia y permanencia se dan de manera colectiva, mediante el diálogo colectivo. Otra característica es que el conocimiento que se produce en las comunidades de práctica en narratopedia es tanto social como individual. Los aportes, las ideas, las sugerencias y los argumentos son de carácter individual, y se validan y socializan, por medio de la participación en estas comunidades, en las cuales los miembros de la comunidad producen conocimiento para beneficio de todos. De hecho, los debates y los desacuerdos hacen crecer el conocimiento. La controversia

es parte de lo que hace que una comunidad sea vital, efectiva y productiva. Según Wenger, McDermott y Snyder (2002, p. 37) una comunidad de práctica (CP) es “un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área a través de una interacción continuada”. Wenger plantea que el aprendizaje implica participación en comunidad y que el conocimiento tiene un carácter social; en otras palabras, manifiesta que el aprendizaje se puede dar como un hecho colectivo, frente a la idea clásica que lo limita a un proceso individual. Lo interesante en narratopedia es observar cómo, al interactuar en las diferentes comunidades de práctica que se están formando en esta plataforma, se aprende a participar en la acción con otras personas, sobre el trato mutuo entre los usuarios y sobre el trabajo conjunto.

En las comunidades de práctica de narratopedia, la gestión, la producción de conocimiento y la inteligencia colectiva se construyen a partir de la retroalimentación altamente interconectada entre sus participantes. Sin esta retroalimentación y diálogo sería una comunicación sin sentido, unidireccional, aleatoria, incapaz de desplegar lo mejor de cada una de las personas que participan en esta plataforma. narratopedia es un sistema emergente que busca la autoorganización, por medio del diálogo, de la comunicación multimedial y multimodal, a fin de generar un clima de participación interdisciplinar y transcultural. En consecuencia, podríamos decir que narratopedia tiene una macrointeligencia, que emerge de la organización ascendente en la interacción de sus participantes.

Para Lévy (2004), la *inteligencia colectiva* se refiere a la suma de inteligencias personales que forman un sistema colaborativo inclusivo, el cual suma el conocimiento de varios individuos con el propósito de generar un conocimiento colectivo. Este sistema busca un “comportamiento emergente globalmente inteligente” en un espacio sin estructuras de poder censuradoras de contenido y de acción.

Ya en la actualidad, se empieza a ver cómo las principales fuentes de todas las riquezas son los conocimientos vivos, los saberes, la pericia y las competencias de los seres humanos y que las nuevas herramientas de comunicación e información suministran instrumentos importantes para conformar colectivos inteligentes en los cuales los seres humanos amplían y potencian mutuamente sus cualidades. De estas dinámicas, surge la inteligencia colectiva, que Pierre Lévy define de la siguiente manera:

[...] una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. [...] el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipostasiadas (2007, p. 76).

En este contexto, las *multitudes inteligentes* de Rheingold (2002) aparecen como organizaciones que buscan llevar a cabo acciones civiles grupales, las cuales, según este autor: “están formadas por personas capaces de actuar conjuntamente aunque no se conozcan, convirtiéndose en auténticos artilugios inteligentes de intercomunicación, las cuales emprenden movilizaciones colectivas, políticas, sociales, económicas” (p. 84). La motivación puede ser ideológica o de otra índole, pero el fin es generar una convocatoria para quienes siguen dicha comunidad mediante la red.

La duda reside en si es necesario o no que los individuos que forman parte de la creación del conocimiento colectivo deban ser parte de una comunidad de práctica establecida o se conozcan individualmente entre ellos. Como ejemplo de lo anterior, existen foros de ayuda de diferentes temas en Internet, en los que no es necesario registrarse como un usuario permanente para tener acceso a preguntar o responder consultas de otros participantes.

Por otra parte, en una comunidad de práctica, ocurre una sinergia que permite la integración de la *inteligencia colectiva*, que evoca una especie de dependencia por parte de ambos sistemas en una forma complementaria. Las comunidades de práctica que utilizan las tecnologías de la información y comunicación funcionan a partir de los contenidos que cada usuario sube a la comunidad; así se genera conocimiento de manera sincrónica o asincrónica y casi simultánea al ingreso de información a la comunidad.

La característica del tiempo real en el funcionamiento de esta *inteligencia colectiva*, a veces, no se da en forma inmediata. La generación de conocimiento e información consiste en agregar contenido y la interacción entre los participantes radica, en especial, en los espacios de comentarios y discusión existentes en estas comunidades de práctica virtuales, las cuales dependen de la participación de los usuarios. Los aportes se hacen por medio de un sistema de publicación inmediata, pero la generación de una nueva idea puede tardar un poco de tiempo para la discusión virtual, a menos, que se establezcan encuentros previamente acordados entre los miembros de la comunidad.

Cuando decimos que en narratopedia las comunidades de práctica son sistemas emergentes, entendemos la emergencia como lo que ocurre cuando un sistema de elementos relativamente simples se organiza espontáneamente y sin leyes explícitas complejas, hasta dar lugar a comportamientos inteligentes, gracias a la interacción y a la retroalimentación de sus usuarios.

La emergencia en las comunidades de práctica de narratopedia se da mediante las siguientes conductas colectivas:

- Las participaciones que publican los usuarios tienden a ser propuestas simples que generan acciones más complejas de práctica.
- Resuelven problemas recurriendo a las herramientas de uso fácil o a los otros usuarios más cercanos.
- Se ponen todos los recursos al servicio de las personas participantes y de las comunidades de práctica, para que construyan en cada espacio de la plataforma sus relatos, sus historias, sus diálogos.
- Se facilitan las publicaciones, mediante la integración de recursos diversos y herramientas digitales.
- Narratopedia es un sistema ascendente, no descendente, el conocimiento se construye en la interacción de sus usuarios, el proceso va de lo simple a lo complejo.
- La inteligencia colectiva (Lévy, 2001) se construye a partir del aporte de todos los usuarios. El conocimiento es transversal, las sinergias se dan en tiempo real.
- Narratopedia conforma un sistema de usuarios heterogéneos y diversos que interactúan en forma dinámica de múltiples maneras. Se generan comunidades de práctica heterogéneas, en las cuales narratopedia se convierte en un dispositivo de comunicación interactiva de colectivos humanos.
- Su funcionamiento es progresivo, integrador, incluyente y participativo.
- Narratopedia como sistema emergente desarrolla comunidad de práctica, porque se van generando relaciones interpersonales en torno a intereses comunes, se comparten documentos, recursos, experiencias y, de esta manera, hay retroalimentación de los aportes individuales y colectivos.



- Las comunidades de práctica en narratopedia construyen redes interconectadas, lo que da como resultado una inteligencia emergente.
- La misma comunidad de narratopedia, a partir de unas reglas simples de interacción, ha explorado las potencialidades de la autoorganización, creando los diferentes espacios donde los actores se han empoderado.

De acuerdo con estas características enunciadas, el aprendizaje en estas comunidades de prácticas, entendidas como sistemas emergentes, se da de las siguientes maneras:

- El aprendizaje en narratopedia también es una forma de la emergencia, un orden de nivel superior que se forma a partir de las interacciones entre sus usuarios. Las narraciones que se publican en narratopedia crean diversas dinámicas que construyen aprendizajes.
- Las comunidades de práctica de narratopedia, como resultado de su aprendizaje, han desarrollado habilidades para comprender, comunicar, planificar e inventar lo que se requiere para contrarrestar las dificultades. Por ejemplo, pasamos de usar un *blog* en *wordpress* a adaptar una plataforma de gestión del conocimiento *cyn.in*, lo que dio como resultado unas comunidades de prácticas activas y espacios con vida propia.
- El conocimiento en narratopedia se basa en una inteligencia ascendente, distribuida y no unificada de forma descendente. Tenemos varios espacios de creación, de interacción, para difundir mensajes, para publicar relatos, espacios donde se adquieren y se comparten conocimientos. La información local conduce a la sabiduría global: entre más personas participen, interactúen, generen diálogos, debates, comentarios, compartan datos, publiquen historias, el sistema total generará más interacciones entre los participantes y, en consecuencia, posibilitará que la comunidad de práctica emergente resuelva sus propios problemas y se regule más eficazmente.
- Y por último, en narratopedia consideramos muy útil e importante alentar los encuentros casuales, debido a que como espacio de conocimiento descentralizado depende de las interacciones casuales, espontáneas de sus participantes, la construcción de un nivel superior de conocimiento. En narratopedia, se publican historias sobre la cotidianidad, que se refieren a situaciones y a dilemas de la vida



diaria, que invitan al debate y a la reflexión. En la comunidad de práctica de narratopedia, los usuarios regulares empezaron activamente a realizar comentarios, a escribir sugerencias a los relatores. Esto evidencia un sistema emergente de crítica y control de calidad de lo que publica.

De acuerdo con lo anterior, destacamos algunas características de la dimensión pedagógica, aplicables al caso de estudio de narratopedia:

- En primer lugar, transforma las unidades organizativas de dicho contexto mediante la integración de los usuarios-actores, en el trabajo de creación y participación de manera colectiva y autónoma. Desde esta perspectiva, los usuarios-actores pueden ser vistos como agentes colectivos de investigación y de cambio social, en la medida en que son estimulados a explorar las formas de producir dichos cambios. La unidad organizativa de los actores se transforma de una unidad homogénea en la cual todos los actores-estudiantes desarrollan la misma actividad de manera rutinaria, a una red basada en el trabajo pedagógico integrado, esto es, trabajo en red interdependiente entre los miembros de diferentes comunidades de práctica colaborativa y cooperativa.
- En segundo lugar, transforma la dinámica de las relaciones sociales entre el maestro y el alumno, ahora sería más bien entre el generador de creación y participación y el usuario-actor, como constructor de conocimiento; a partir de lo anterior, se flexibiliza el grado de control que los maestros de antes ejercían sobre las reglas de relación social y se aumenta el grado de control que los usuarios-actores tienen sobre las reglas que regulan sus aprendizajes (selección, secuencia y ritmo). Por ende, un modelo pedagógico integrado permite que la selección, secuencia y ritmo de los aprendizajes de los usuarios (estudiantes) se correlacionen con la problemática de investigar, con el interés por la problemática, con la red de relaciones sociales que un problema genere y con el grado de creación, participación y desarrollo que los diversos agentes transmisores tengan en el proceso de socialización del usuario-actor-estudiante.
- Este modelo propone una pedagogía de creación participativa, que presupone un aprendizaje autorregulativo, autoorganizado —el cual estimula las oportunidades efectivas de autonomía de los usuarios—,



que se opone a procesos de aprendizaje normativos y que privilegia y presupone un conjunto complejo de contextos y situaciones en las que se generan nuevos significados, interpretaciones y alternativas. Esta propuesta de modelo evoca diferentes contextos, ambientes, espacios y tiempos de aprendizaje que regulan la generación de nuevos significados, nuevas realidades, nuevos retos, diferentes problemas, que se materializan en narrativas mediáticas específicas.

- Se produce una transformación en el paradigma tradicional de evaluación del aprendizaje. En los entornos virtuales, se dan diferentes procesos y formas de conocer, de autorregular el conocimiento adquirido. Igualmente, se transforman las relaciones de autoridad entre maestro y estudiantes, y las transformaciones en las reglas que regulan los procesos de aprendizaje. El objeto evaluativo de este modelo pedagógico no se da en el ámbito de las actuaciones específicas ni en de los resultados (rendimiento informativo), que se miden objetivamente y que se comparan con un conjunto de objetivos específicos, habilidades, destrezas, valores, conductas y actitudes previamente fijadas y explicitadas mediante sistemas cuantitativos, sino en el ámbito de las competencias, las disposiciones y las actitudes cognoscitivas, interpretativas y críticas que regulan tales actuaciones, las cuales se van internalizando en el proceso de socialización intrínseco de este modelo pedagógico. En este caso, la evaluación se podría asimilar a aquella que se denomina no individualizada, autoformativa, de creación participativa y en la cual las comunidades de práctica participan en la evaluación de sus actividades y experiencias, gracias a la retroalimentación permanente que se da en las interacciones entre sus usuarios.
- En narratopedia, no puede haber una organización escolar clásica; este paradigma se transforma, cambia la estructura de relaciones entre el que sabe y el que no; entre el supuesto maestro y el estudiante; entre el observador pasivo y el actor participante. Por tanto, se plantean transformaciones en las relaciones sociales entre todos los diferentes usuarios-actores, en las cuales emergen condiciones para la realización de un trabajo común entre los actores de construcción colectiva y cooperativa del conocimiento. Por consiguiente, en narratopedia, como sistema emergente autoorganizado, se podría generar un proceso de resocialización de la experiencia



pedagógica, que genere un ambiente de permanente análisis y crítica de las nuevas experiencias, que traen con ellas nuevas posiciones, en relación con una distribución del poder y unos principios de control dados. Es aquí donde se da el fenómeno de la conducta colectiva, de la suma de todas las interacciones: agruparse, compartir, interactuar, publicar relatos, intercambiar, construir historias de manera colaborativa, que en narratopedia se condensan en la totalidad de la vida narrativa del portal.

- Con la aplicación de este modelo, se puede dar una transformación de las relaciones entre el contexto educativo formal y el contexto cultural primario. Es posible que en este modelo pedagógico, las transformaciones en los principios de clasificación y enmarcación del proceso de aprendizaje puedan cambiar la división social del trabajo y de las relaciones sociales, así como generar nuevos significados, nuevas prácticas y contextos pedagógicos que abarquen el contexto cultural primario. Esto presupone, a su vez, una ampliación del contexto pedagógico, una valoración de los contenidos culturales, de las prácticas y los problemas de las comunidades de práctica, que generen una participación activa de los usuarios de esta plataforma de creación y aprendizaje colectivo. Se destacan las competencias culturales de los usuarios-actores, quienes resuelven los problemas mediante la acción colectiva y participativa.
- En narratopedia, el hecho de aprender colaborativamente implica intercambio entre pares, retroalimentación constante y capacidad de intercambio de funciones, de manera que diferentes miembros de un grupo o comunidad de práctica puedan desempeñar distintos papeles (alumno, profesor, documentalista, comentarista-crítico, gestor de recursos, facilitador) en diferentes momentos, dependiendo de las necesidades. La colaboración lleva a la sinergia y asume que, de alguna forma, el todo es más que la suma de las partes, por consiguiente, aprender colaborativamente tiene el potencial de producir ganancias de aprendizaje superiores al aprendizaje aislado. No todas las tentativas en el aprendizaje colaborativo tienen éxito, ya que, bajo ciertas circunstancias, la colaboración puede conducir a la conformidad, a procesos inútiles, a falta de iniciativa, a malentendidos y conflictos: los beneficios potenciales no siempre son alcanzados. En narratopedia, el aprendizaje colaborativo no implica necesariamente



aprendizaje en grupo, sino la posibilidad de ser capaz de confiar en otras personas, para apoyar el propio aprendizaje y proporcionar retroalimentación, cómo y cuando sea necesario, en el contexto de un entorno no competitivo.

## Conclusiones

Para terminar, queremos compartir algunas conclusiones sobre este ejercicio reflexivo. Las comunidades de práctica como sistemas emergentes son más que un punto de encuentro, son un espacio de coordinación y manifestación de las personas que las componen, que nace de la base de sus interacciones, en las cuales el conocimiento emergente se da de manera ascendente, siguiendo reglas simples, que conducen a estructuras más complejas, ya que conjugan una serie de herramientas virtuales utilizadas a diario, que se tornan en una multitud inteligente (Rehinglod, 2001).

Una nueva oportunidad para aprender de otra manera es participar y apropiarse del conocimiento distribuido, descentralizado, compartido en una comunidad de práctica. Se debe utilizar la *inteligencia colectiva* (Lévy, 2001), para generar un conocimiento que pueda aplicarse de forma cívica. Existen eventos como Blogpower, Comunas Digitales, Blogs & Beer, Fist Tuesday, Twitter Party, etc., que reúnen comunidades de usuarios activos en un lugar no virtual para que se conozcan y potencien sus lazos entre ellos. Varias de estas iniciativas son seminarios o conferencias, en los cuales personas de mayor o menor participación virtual se encuentran generando sinergia y contacto fuera de la comunidad de práctica virtual.

Una pregunta que surge es, ¿cuál será el papel de las comunidades de práctica que utilizan herramientas informáticas, inscritas en una cultura digital, caracterizada por la súper aceleración, la interactividad, el aprendizaje horizontal y la lectura en mosaico? (Boschma, 2008; Palfrey y Gasser, 2008).

Estamos convencidos de que las comunidades de práctica como sistemas emergentes son un vehículo para empezar el debate acerca de lo que está pasando en nuestro mundo, un mundo de inmersión, de interactividad, de conocimiento compartido, del saber colaborativo (Shirky, 2008; Benkler, 2006). Estamos migrando hacia un aprendizaje cada vez más centrado en el conocimiento distribuido ascendente de los pares, el autoconocimiento, la autonomía y el aprendizaje en la acción.

## Referencias

- Brown, J. S. y Isaacs, D.** (1995). *Building Corporations as Communities: The Best Both Worlds*. San Francisco: Sterling and Stone.
- Harvey, D.** (1990). *The condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell.
- Jenkins, H.** (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. New York: New York University-Paidós.
- Johnson, S.** (2003). *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. México, D.F.: Turner-Fondo de Cultura Económica.
- Lesser, E. L. y Storck, J.** (2001). Communities of practice and organizational performance. Recuperado el 14 de enero del 2010 de <http://researchweb.watson.ibm.com/journal/sj/404/lesser.html>
- Lévy, P.** (2004). *Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC: Organización Panamericana de la Salud.
- Lévy, P.** (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Michell, J.** (2002). *The Potential for Communities of Practice*. Australia: John Michell and Associates.
- Piscitelli, A.** (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Bogotá: Santillana.
- Prieto, D. y Van de Pol, P.** (2006). *e-Learnign, comunicación y educación. El diálogo continúa en el ciberespacio*. México, D.F.: RNTC.
- Rheingold, H.** (2004). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.
- Sacaan, S.** (2008) *Las redes sociales y la inteligencia colectiva: nuevas oportunidades de participación ciudadana*. Bogotá: Santillana.
- Wenger, E.** (1999). *Comunidades de práctica. Aprendizaje significado e identidad*. Bogotá: Paidós.
- Wenger, E., McDermott, R. y Snyder, W.** (2002). *Cultivating Communities of Practice*. New York: Harvard Business Press.

