

Comunidades Virtuales

Virtual communities

Esmeralda Quintero-López ^a

Abstract:

Technology for education is revolutionizing the way schools are taught and learned today. The adoption of a digital learning method is a trend, as is the use of laptops, tablets and wireless presentation systems in classrooms. Based on the above, this document gives an account of the characteristics of the solutions as a response to the generation of prototypes.

Keywords:

Technology, Hardware, Software, Objective and Evaluation

Resumen:

La tecnología para la educación está revolucionando la forma en que se enseña y se aprende en las escuelas actuales. La adopción de un método de aprendizaje digital es una tendencia, como lo es el uso de ordenadores portátiles, tablets y sistemas de presentación inalámbrica en aulas. Con base a lo anterior, en este documento se da cuenta de las características de las soluciones como una respuesta a la generación de prototipos.

Palabras Clave:

Tecnología, Hardware, Software, Objetivo y Evaluación

Introducción

Las ventajas de aplicar el pensamiento computacional en la vida cotidiana, en la educación, así como en el sector laboral, influirán en la solución de problemas de tal manera que conlleve a la adquisición de aprendizaje significativo, creación de nueva tecnología y aplicación de un modelo constructivista.

Como parte de la formación del aprendizaje del pensamiento computacional es necesario tener una motivación de tipo intrínseca para adquirir con mayor facilidad el conocimiento de este método, por lo que se pretende estimular este conocimiento por medio de estrategias de estudio en forma lúdicas para lograr el objetivo de promover el pensamiento computacional por sí mismo en forma cognitiva para ser aplicado en su vida académica y personal. (INTEF, 2017)

Desarrollo

Las sociedades o comunidades virtuales viven una época de apogeo debido a que estos grupos se han vuelto entidades de gran poder en la comunicación actual.

En general las comunidades reales y las virtuales se definen por su unidad de propósitos. Son grupos de personas con un fin en común, ya sea éste el intercambio de mensajes o la búsqueda de metas (José Sánchez Villaseñor, 2007)

La Web 2.0 o Web social, caracterizada como una evolución de las webs tradicionales hacia aplicaciones destinadas a usuarios, con las que se potencia su participación en la información y conocimiento que circula por la Red.

Un ejemplo de esto es la comunidad virtual: SecondLife (<http://secondlife.com>) que, en rigor, se ubica un paso más allá del concepto de Red Social. Su interés es tal que justificaría por sí mismo un estudio particular, atendiendo

^a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, <https://orcid.org/0000-0002-3236-3952>, Email: esmeralda_quintero6759@uaeh.edu.mx

a su conocido lema: "si no te gusta tu vida, invéntate otra diferente".

Algunas otras comunidades son:

- MySpace, Facebook, Tuenti, Twitter
- Linkara
- LinkedIn
- Foros de discusión

Identidades virtuales

Los nuevos entornos 2.0 ofrecen a la docencia un acto de comunicación virtual alumnoprofesor profesor-alumno, la docencia en soportes on line se ha venido planteando como una opción de proximidad en las relaciones docentes trasladando el aula a los entornos virtuales.

Web 3.0. Las innovaciones que se están produciendo en estos momentos se basan en Sociedades Virtuales, realidad virtual, web semántica, búsqueda inteligente. (Belloch, 2012). Con base a lo anterior, el escenario de encuentro académico se utiliza en Facebook para disponer de un espacio para difundir contenidos textuales, visuales, audiovisuales y de audio entre los miembros de la red que ese usuario ha aceptado previamente como amigos con los que compartir esos contenidos.

En cuanto aplicaciones educativas surgen:

Gamificación: Es el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos para construir la imagen de marca.

- Se vincula con atributos que se identifiquen con un segmento de público.
- Debe ir alineada con la estrategia, con nuestros valores o con la parte más aspiracional de la empresa.

Branding: • Es un anglicismo que hace referencia al proceso de construcción de una marca.

- Se consigue mediante elementos vinculados directamente a ella: logotipo o colores corporativos.

Seguridad en las comunidades virtuales

No subir fotos ni vídeos comprometedores

No facilitar nuestros datos personales.

Configurar los perfiles para que solo lo vean nuestros amigos.

No darte de alta en redes sociales si eres menor de 14 años.

Desconfiar de los datos que dan usuarios desconocidos.

Consultar con un adulto cuando conozcas un amigo nuevo en Internet y quieras tener una cita. Utilizar los medios de comunicación virtual respetando a los demás.

Referencias

Amigo, B. M. P., Gutiérrez, J. L. L., & Ríos, N. G. (2018). Diagnóstico de utilización de Redes sociales: factor de riesgo para el adolescente/Diagnosis of the use of social networks: risk factor for the adolescent. RIDE Revista Villaseñor, J. S. (11 de junio de 2007). Supervivencia de Sociedades virtuales, ligada a satisfacción de necesidades. Obtenido de <http://noticias.universia.net.mx/ciencia-nntt/noticia/2007/06/11/38827/supervivencia-sociedades-virtuales-ligada-satisfaccionnecesidades.html>