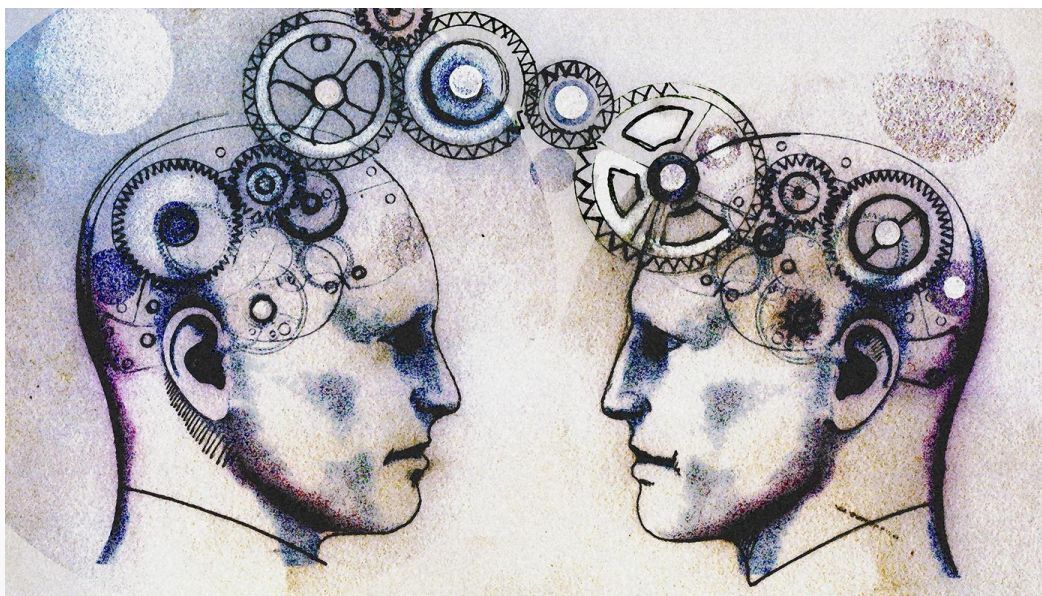
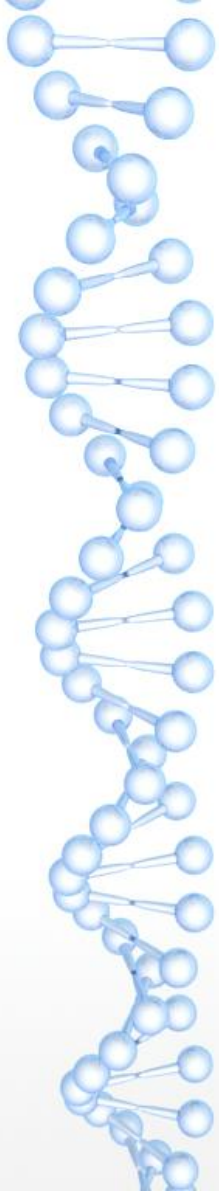


**Las comunidades virtuales de aprendizaje  
como estrategia de gestión de conocimiento  
entre entidades de gobierno**



Eliana Quiroz,  
consultora  
ILPES/CEPAL



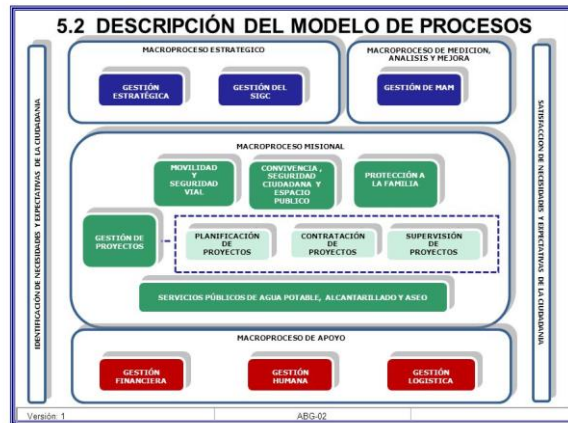
# El conocimiento mejora la calidad de vida de las personas

- El conocimiento humano ha logrado el progreso de la humanidad, la mejora de la calidad de vida de las personas.
- Ejemplo 1. Internet: varias tecnologías paralelas y que construyen sobre otras prev



# El conocimiento mejora la calidad de vida de las personas

- Ejemplo 2. Gestión por resultados. Antes la planificación estaba centrada en el cumplimiento de normas y procedimientos, con la gestión por resultados se enfoca en mejorar servicios, satisfacción de la ciudadanía.





# Libre información y conocimiento

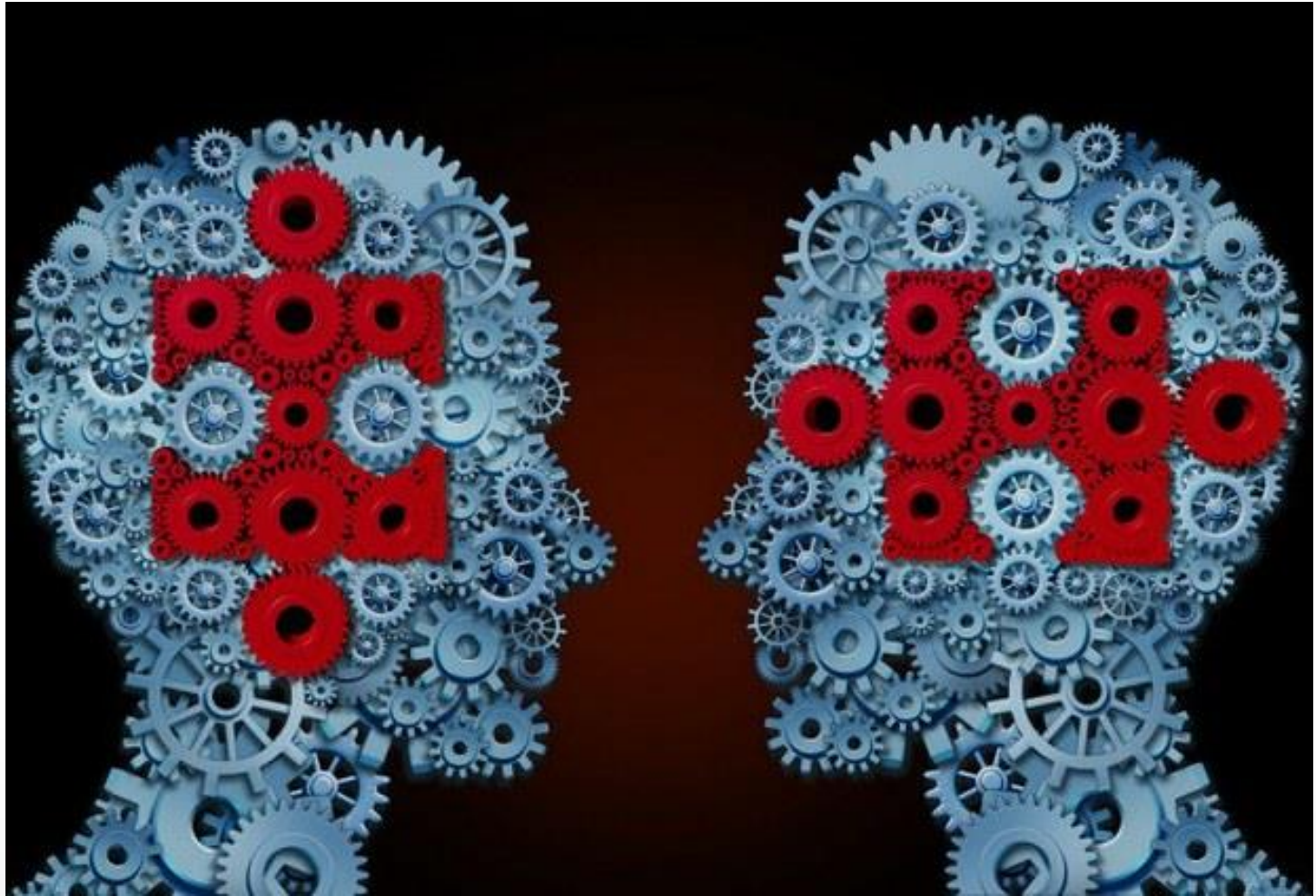
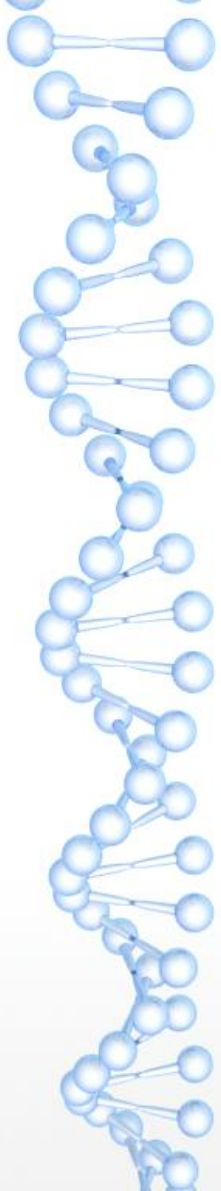
- El libre flujo de información y conocimiento promueve innovación para mejorar la calidad de vida de las personas.
- El nuevo conocimiento se construye usando el preexistente.
- Hay formas de privatizar el conocimiento: patentes y normativas de propiedad intelectual.
- Corresponden a otro modelo de gestión de conocimiento que también genera valor, no valor público sino privado.





# Información y conocimiento

- Información es algo nuevo en el sistema de conocimientos.
- Conocimiento es lo que cada quien genera como producto de la información disponible. Es una experiencia subjetiva.
- La materia prima del conocimiento es la información. Esa información debe ser procesada por la persona para adquirir nuevo conocimiento. Por tanto, cada quien tiene un conocimiento diferente.





# Gestión de conocimiento

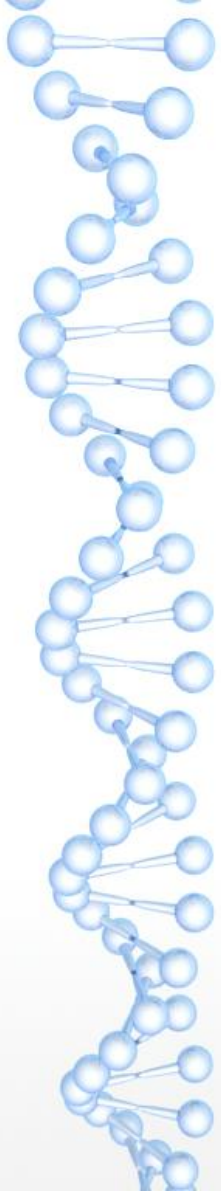
- Sea un modelo privativo o uno libre, el conocimiento debe ser gestionado para que fluya y genere valor.
- Hay diversas estrategias para lograr esto y, de hecho, existe una especialidad específica que trabaja con el tema: gestión de conocimiento.
- Las comunidades virtuales de estudio o de práctica son una estrategia. Hay otras: viajes de estudio, estadías, elaboración de policy papers y debate, etc.

# ILPES/CEPAL y su estrategia de comunidades virtuales

- Las comunidades virtuales como estrategia de gestión de conocimiento de ILPES/CEPAL pretenden que las y los ex alumnos de cursos presenciales continúen generando conocimiento facilitando espacios virtuales para ello.









# Algunas premisas de la estrategia ILPES/CEPAL

- El carácter humano de las comunidades virtuales.
- Claridad en la promesa de generación de valor y en el sentido de pertenencia.
- Organizar el trabajo: fase formativa-normativa.
- Comenzar el trabajo: actividades informativas.
- Intentando la madurez: retar con actividades colaborativas.



# Carácter humano de las comunidades virtuales

- Ser parte de una comunidad virtual de aprendizaje es una experiencia profundamente humana, por eso, cambia en algunos aspectos la vida de las personas.
- “La gente que se aproxima a una comunidad virtual o está solamente buscando información y conocimiento y resolver un problema; ellos tratan ese espacio como un lugar para conocer gente, buscar apoyo, amistad y sentido de pertenencia.” Chiu et al (2006)
- La facilitación de una comunidad virtual es como un enamoramiento: tiempo, trabajo, compromiso y acompañamiento.



# Generación de valor y sentido de pertenencia

- Las personas que participan de una comunidad virtual de aprendizaje están ahí porque obtienen algo. Esa es la motivación para participar.
- La motivación está muy ligada a un sentido de pertenencia que puede estar basado en un sentido de exclusividad y de novedad.
- Círculo virtuoso: a más compromiso, actividades más complejas que generan, a su vez, más compromiso.



# Ciclo de vida de una comunidad virtual





# Fase 1. Formativa-normativa: organizar el trabajo

- Se genera un grupo promotor o una persona promotora que definen participativamente:
  - Tipos de materiales que se compartirán.
  - Actividades que se impulsarán.
  - Herramientas tecnológicas que se usarán.
  - Perfiles de acceso que se habilitarán (administrador, editor, contribuyente, usuario, etc.)
  - Línea gráfica/logotipo.
  - Otros.



## **Fase 2. Inicio de actividades con actividades informativas**

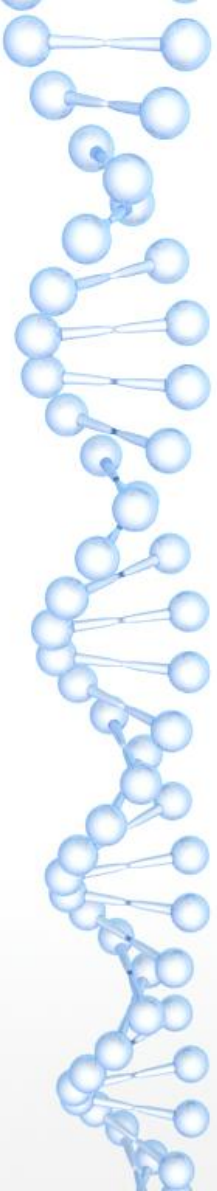
- Las actividades responderán paulatinamente a una escala que comienza con menor participación y compromiso de los miembros hacia una de mayor participación y compromiso.
- Se inicia, entonces, con actividades informativas que puede ser que la institución provee información o intercambian experiencias entre miembros.



## Fase 3. Intentando la madurez: actividades colaborativas

- En esta fase se proponen actividades de mayor compromiso. Podrían ser:
  - Publicar una revista especializada con artículos propios.
  - Construir un mapa colaborativo en línea.
  - Elaborar un estándar como un instrumento de política pública.





**Muchas gracias**

