

Este documento ha sido descargado de:
This document was downloaded from:

Núlan

**Portal *de* Promoción y Difusión
Pública *del* Conocimiento
Académico y Científico**

<http://nulan.mdp.edu.ar> :: @NulanFCEyS

+info <http://nulan.mdp.edu.ar/2509/>



XV Coloquio Internacional de Gestión Universitaria 2015

"Desafíos de la Gestión en la Universidad del Siglo XXI"

2, 3 y 4 de diciembre de 2015
Mar del Plata, República Argentina

Vinculación universitaria: propuesta participativa en el sector asociativo para la apropiación de tecnologías

Alicia Inés Zanfrillo; María Antonia Artola; Raúl Ernesto de Vega*
Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina
alicia@mdp.edu.ar, martola@mdp.edu.ar, devega@copetel.com.ar

Eje Temático del Trabajo: Impacto social, evaluación de la calidad y eficacia de la universidad

Tipo de Trabajo: Proyecto de investigación

Resumen

El propósito del trabajo consiste en presentar una propuesta de gestión y diseño participativo de actividades sobre una comunidad virtual entre entidades del sector asociativo – emprendedores de economía social y solidaria, cooperativas, asociaciones– y actores institucionales, que les permitan configurar un espacio con diferentes estrategias de interacción que les sean propias. Dicho espacio surge como respuesta de análisis sobre uso de tecnologías, que denotan el desaprovechamiento de los recursos de internet en la promoción de proyectos productivos. El trabajo se basa en la implementación de un proyecto de extensión desarrollado en la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la UNMdP en el año 2013, en conjunto con la Mesa de Economía Social de la Municipalidad del Partido de General Pueyrredon.

Se aborda una metodología de investigación-acción para el desarrollo de la propuesta de diseño colaborativo sobre una comunidad virtual que posibilita la planificación e implementación de una diversidad de actividades que dan cuenta de la identidad regional y amplitud de intereses productivos. La propuesta señala el valor del conocimiento residente en el sector, el potencial de la socialización de experiencias y la formación técnica de los usuarios como elemento inicial para llevar a cabo el desarrollo de la comunidad.

Palabras clave: comunidad virtual – sector asociativo – participación – TIC – vinculación

Introducción

En los últimos años se ha desarrollado un profundo y continuado trabajo en nuestro país en pos de la inclusión social de diversos colectivos, en particular del sector asociativo, por un amplio número de organizaciones donde las instituciones de educación superior tienen un rol destacado a través de una acción sostenida de programas de vinculación socio productivos y extensión universitaria, en particular, con acciones específicas y de gran trayectoria en el Partido de General Pueyrredon (Caballero et al., 2008). La Universidad Nacional de Mar del Plata, desde el siglo pasado, efectúa estas acciones con una identidad que le es propia, integrando enseñanza, investigación y extensión, a través de diversos mecanismos, ya sea bajo el formato de proyectos y programas o bien, en el involucramiento de diferentes actores – estudiantes, docentes y organizaciones– como en el requisito curricular de los planes de estudios de las carreras de grado denominado “Prácticas Comunitarias”. Se suma a los instrumentos mencionados, el quehacer propio para el desarrollo social, cultural y económico de la comunidad, que se lleva a cabo en el marco de cada unidad académica.

En este escenario, las tecnologías como protagonistas de proyectos de extensión y voluntariado universitario no han estado ausentes. Por el contrario, han sido objeto de proyectos específicos para la promoción del desarrollo de competencias genéricas en su uso o bien, se ha propuesto su aplicación y transferencia para la mejora o innovación en procesos productivos o de servicios. Sin embargo, estas experiencias han sido puntuales donde el objetivo del proyecto se ha enfocado en desarrollar capacidades sobre el uso de la tecnología o bien, se ha centrado en llevar el foco hacia su aplicación en los destinatarios. Es decir, no se ha observado que estas se incorporen como una estrategia de intervención en el desarrollo del proyecto, reduciendo de esta forma la posibilidad de integración a otras áreas de conocimiento y actuación, dificultando su integración hacia otros ámbitos.

El trabajo que se presenta tiene como propósito diseñar una propuesta según los resultados de los estudios precedentes en los bajos índices de aplicación de las TIC –tecnologías de la información y de la comunicación por el sector– (INAES, 2008: 99-100), para la gestión participativa de una comunidad virtual en el espacio web de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Nacional de Mar del Plata entre emprendedores y productores de economía social y solidaria de nuestro Partido y los referentes de diferentes

organizaciones del medio que integran la Mesa de Economía Social¹. Esta propuesta responde al siguiente interrogante: ¿cómo contribuye la institución de educación superior a la sostenibilidad de una comunidad virtual gestionada en participación con diferentes actores? Para responder a este interrogante se aborda una propuesta de diseño participativo que se asienta sobre una comunidad virtual, definida a través de actividades de socialización y puesta en valor del conocimiento del sector.

Desarrollo

La tercera misión de las instituciones de educación superior, concebida como proceso de interacción entre actores universitarios y no universitarios a través de la socialización de saberes y de la colaboración en espacios de aprendizaje, es la extensión que se propone como vehículo propicio para la aplicación de conocimientos valiosos, en pos de la mejora de la calidad de vida de la comunidad en la que se desarrolla (Bueno Campos, 2007; Castro Martínez & Vega Jurado, 2009). En esa nueva misión, la vinculación de la institución universitaria con la comunidad se traduce en todas las formas de uso y transferencia de conocimiento a través de proyectos y programas, para el desarrollo cultural y social de diferentes colectivos.

Desde sus inicios en el siglo XII, la institución educativa ha mantenido una profunda relación con el medio, orientándose hacia las circunstancias específicas del contexto en el que desempeña sus funciones sustantivas. Sin embargo, hacia fines del siglo pasado se plantean cambios y requerimientos que pretenden una contribución más directa para el desarrollo del territorio sobre el que se asienta (Cortés Aldana, 2006: 95). Estos cambios se ven acompañados por una nueva visión de la innovación que deja atrás la visión lineal (Escorsa Castells & Valls Pasola, 2003: 26-31) y se ve representada en los modelos interactivos. Dichos modelos "... exponen que en la realidad la innovación no se debe ver como un proceso lineal sino como una compleja interacción que vincula los usuarios potenciales con los nuevos desarrollos de la ciencia y la tecnología" (Cortés Aldana, 2006: 95).

En la actualidad, los modelos vigentes para el empoderamiento de los actores y el desarrollo del territorio, son aquellos que promueven el intercambio entre los participantes, los modelos en red, que se centran en la promoción de los vínculos verticales, como proceso de

¹ La Mesa de Economía Social es una estructura dependiente de la Secretaría de Producción de la Municipalidad del Partido de General Pueyrredon cuya función es la proveer a la sostenibilidad de los emprendimientos productivos de la región en el marco de la economía social y solidaria.

aprendizaje y motor de la innovación (Velasco Balmaseda & Zamanillo Elguezabal, 2008: 132-133). Es decir, que estos modelos enfatizan el carácter interactivo de los procesos de aprendizaje que tiene lugar tanto al interior de estas instituciones como fuera de ellas, implicando cambios en el desarrollo de vínculos que impidan el aislamiento de los agentes de aquellos que se encuentran en diferentes estadios de avance con respecto a las innovaciones y desarrollos tecnológicos (Cortés Aldana, 2006, 95).

En el marco de los modelos de innovación en red para el desarrollo de competencias en los actores, se observan las modalidades de aprendizaje abierto con una oferta educativa flexible comprenden la activa implicación del estudiante en los procesos de enseñanza y aprendizaje, preparándolos a fin de "... asumir responsabilidades en un mundo en rápido y constante cambio, y la flexibilidad de los estudiantes para entrar en un mundo laboral que demandará formación a lo largo de toda la vida." (Salinas, 2010). En este sentido, los estudiantes son partícipes activos de su formación, se adaptan a nuevas situaciones e incorporan nuevos saberes que implica un marcado énfasis en el aprendizaje.

Cabero Almenara & Cejudo (2010) señalan que frente al cambio radical que están planteando los jóvenes de la red, donde la apropiación deja las modalidades informativas tradicionales para considerar otros usos, de índole más significativa, surge un nuevo enfoque como un espacio para la interacción signado por la creatividad y la colaboración, donde las comunidades virtuales cobran verdadero sentido. Las comunidades virtuales se presentan así, como espacios que obran para algunas personas en la consolidación de los vínculos que establecen con otras y estos pueden ser, mucho más fuertes que aquellos que se establecen en el mundo real (Walace, 2001: 83).

La terminología referida a las comunidades virtuales ya resulta habitual en la actualidad para referirse a los diferentes aspectos de socialización posible entre personas con propósitos definidos de intercambio de información o debates establecidos entre ellos. A partir del potencial de las tecnologías para el intercambio de información e interacción entre los usuarios, estos espacios configuran ámbitos propicios para el desarrollo profesional y el aprendizaje (Pazos et al., 2001). Dado que la existencia de la comunidad está dada por la comunicación "... existe comunidad si se comparte y se intercambia información" (Pazos et al., 2001), se debe considerar la condición de pertenencia de las personas a la comunidad y por otra parte, el sentimiento de pertenencia a la comunidad.

En la especificidad de las comunidades de práctica, los integrantes comparten intereses, se comprometen en actividades y discusiones conjuntas en configuraciones de ayuda mutua que discurren en un fluido intercambio de información en la construcción del entramado de relaciones que conformará la comunidad (Wenger, 2001: 2-3). Los intercambios se

cohesionan en torno a experiencias comunes, narraciones, uso de herramientas y materiales bajo los diversos formatos que se presentan para abordar las situaciones del mundo real. Uno de los aspectos más importantes que puede señalarse de la comunidad es que supone un espacio de facilitación para el intercambio de conocimientos y experiencias, a través de su sistematización y divulgación.

Bajo esta multiplicidad de interacciones que discurren en el espacio virtual, la verdadera riqueza se encuentra en las instancias de diálogo que se generan entre los participantes y en las nuevas configuraciones a las que dan lugar (Cabero Almenara & Cejudo, 2010). En estos espacios donde la prevalencia está dada por la colaboración, se requiere articular mecanismos que posibiliten: i. el desarrollo de vínculos horizontales para establecer interacciones entre los diferentes actores, ii. la intervención extensiva de los usuarios que comprenda los diferentes ámbitos en que se puede clasificar su accionar (técnico, organizativo, social) y, iii. la participación intensiva en el tiempo, en un continuo.

Metodología

La investigación se basa en una propuesta colaborativa que aplica una metodología de investigación-acción para la gestión y diseño de actividades en la comunidad virtual (Ander-Egg, 2003). Las actividades se definen según las estrategias para el cumplimiento de objetivos de aprendizaje a nivel individual y grupal definidos por Cabero Almenara (2006: 141), que establece "... trabajar en un ambiente colaborativo con compañeros de diversos contextos (barrios, ciudades, regiones o países), les permite ampliar las experiencias fuera de su entorno presencial (...) y sus compañeros cercanos".

Así, a partir de las problemáticas identificadas como son la disminución de las brechas existentes en emprendedores y productores de economía social y solidaria, y la dificultad de sostener en el tiempo la intervención de los miembros de la comunidad, es posible formular a través de los cambios metodológicos propuestos en el diseño y gestión de las actividades de la comunidad virtual una propuesta basada en el carácter participativo. La misma contempla la articulación de los actores institucionales que participan en las acciones de la Mesa de Economía Social de la Secretaría de Producción de la Municipalidad del Partido de General Pueyrredon, los referentes de entidades colectivas como asociaciones, mutuales y cooperativas y, los emprendedores de economía social y solidaria.

Según el tipo de actividad que se desarrollará en el entorno virtual, se definen diferentes roles (Salinas, 2003) que son cubiertos según las conformaciones de agrupaciones de intereses denominados “comisiones” a fin de presentar posteriormente los consensos y actividades para la discusión y votación en forma colectiva. En el diseño de la interfaz se tuvo en cuenta el color naranja, relacionado con la creatividad, la jovialidad y la confianza (Mendoza y Rubiano, 2014: 34), la forma del hexágono para enmarcar las imágenes como forma representativa de la comunidad –panal–, así como el icono de la abeja simboliza el trabajo colaborativo del que se desea dar cuenta en este espacio.

La selección de herramientas y recursos para el diseño y gestión de actividades se dispone según la siguiente clasificación (Pérez i Garcias & Salinas, 2001):

- *herramientas de comunicación*, comprende aquellas que posibiliten la interacción con el entorno como los foros y la mensajería interna
- *herramientas colaborativas*, son aquellas que permiten la construcción compartida de un repositorio de buenas prácticas sobre las temáticas de interés establecidas a través de los grupos de trabajo,
- *herramientas de información*, se refiere a los mecanismos que permiten la generación y difusión de información como noticias, agenda, calendario de eventos, etc.

Adicionalmente, se proveen dos funcionalidades, que corresponden a la posibilidad de ordenación de los elementos de la página a través de los criterios de popularidad, novedad, orden alfabético o actividad. Se incorpora además, la posibilidad de relacionar el contenido presente en la comunidad con el perfil en las plataformas sociales de mayor popularidad en la actualidad como *Facebook* y *Twitter*.

Para el diseño de las actividades en la comunidad virtual, se siguen las siguientes fases definidas bajo la perspectiva del trabajo colaborativo (Salmerón et al., 2010, p. 167):

- *introducción*, comprende el diagnóstico de las competencias tecnológicas de los participantes, la presentación de la actividad a realizar, los objetivos que se persiguen, la declaración de la importancia de la misma para el desarrollo de su emprendimiento, las normas que guían el desenvolvimiento de actuación en la comunidad así como las sanciones por el incumplimiento de tal conducta.
- *tareas*, como son las de solicitar información, seleccionar propuestas, planificar la actividad,
- *proceso*, contempla la actividad a desarrollar en el entorno a través del intercambio de mensajes, comentarios, producciones u otro tipo de intervención que se pauten,

- *evaluación*, reflexión sobre los acuerdos y desacuerdos establecidos en el punto anterior
- *conclusiones*, presentación de una síntesis que describa la actividad realizada y las principales contribuciones a la actividad emprendedora.

Resultados

Los resultados que se exponen en el presente trabajo forman parte del proyecto de investigación “Análisis de la apropiación de las TIC en las organizaciones del medio socio-productivo” presentado para el período 2014-2015 en la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Nacional de Mar del Plata, el cual tiene como propósito analizar la apropiación de las TIC en las organizaciones del medio socio-productivo, a través de la interpretación de las características de acceso, difusión, uso y aplicación desde los espacios de capacidades y funcionamiento competente explicitados por Echeverría (2008). Entre los objetivos específicos del proyecto, se definieron dos en particular que se relacionan directamente con la actual propuesta. El primero de ellos consiste en analizar indicadores sobre el acceso y uso de las tecnologías para las organizaciones del medio socio-productivo y del tercer sector en particular y, el segundo, pretende interpretar las brechas digitales en las organizaciones.

Dicho proyecto de investigación se integra con un proyecto de extensión denominado “TIC para emprendedores”, que se desarrolla en la misma unidad académica entre los años 2013-2014, el cual tiene como propósito el desarrollo de una comunidad virtual para emprendedores y productores de economía social y solidaria, con uno de sus objetivos específicos definidos como “instalar en la agenda de diversas organizaciones del medio socio-productivo el potencial de la participación en entornos virtuales”. Bajo este marco de articulación de las misiones sustantivas de la institución educativa y en el reconocimiento de la importancia que la participación supone para una efectiva gestión de las organizaciones en la actualidad (Manes, 2004: 63-67), se expone a continuación, el desarrollo del trabajo en dos apartados: i. los resultados de la investigación en curso y, ii. la propuesta de actividades de gestión participativa sobre la comunidad virtual, emergente de los estudios efectuados.

Resultados de la investigación en curso

Los resultados abordan el análisis por una parte, de organizaciones del sector asociativo, cooperativas en particular, y por otra parte, un análisis efectuado a emprendedores de economía social y solidaria, que permiten interpretar el uso y apropiación del sector asociativo de las tecnologías. La disparidad de períodos de publicación de estadísticas nacionales frente a estudios sectoriales, dificultan la contextualización de las prácticas que desarrollan las entidades del sector asociativo, por lo cual se presenta una caracterización del sector cooperativo argentino a partir del análisis integral llevado a cabo por el Instituto Nacional de Asociativismo y Economía Social –INAES– bajo la modalidad de re-empadronamiento y censo llevado a cabo en 2007 y publicado en 2008. La ausencia a nivel nacional y local específicamente, de un padrón de emprendedores limita el acceso a estadísticas propias que puedan manifestar los niveles de aprovechamiento de las tecnologías por este colectivo.

Un factor básico en la valoración del uso de las TIC por las organizaciones de un sector es la proporción con acceso a internet (Mozas Moral y Bernal Jurado, 2004: 153). En el año 2008, las estadísticas del sector refieren un promedio de 87,5% de entidades cooperativas y mutuales que poseen computadora y un 76% con acceso a internet; con un 93,1% para la disponibilidad de equipamiento y el 83,2% en la conexión a internet para el interior de la provincia de Bs. As. (INAES, 2008: 97). El sector cooperativo se caracteriza por presentar altos valores en el uso de los recursos informáticos para la provincia de Buenos Aires donde se localiza el Partido de General Pueyrredon (mayores que la media del sector), tanto en la dotación de equipamiento como en el acceso a internet, con un uso mayoritario en las cooperativas de crédito y ayuda económica y en las de servicios públicos.

Sin embargo, es marcada la ausencia de publicaciones o boletines y, si esta se realiza, es a través del formato papel y escasamente el formato electrónico (INAES, 2008, 99-100). Esta situación es coincidente con las modalidades de comunicación, ya sea con la comunidad o con los asociados, donde se privilegia el contacto personal y en menor medida el uso de medios masivos de comunicación. Es decir que es posible apreciar a pesar de la disminución de la brecha de acceso en este colectivo visible en la disponibilidad de equipamiento y conexión a internet que tal situación no se ha traducido en su uso. Esto se revela por ejemplo, en la comunicación con sus asociados en el período relevado que permanece mayoritariamente a través de los canales tradicionales.

Para el año 2010, las empresas argentinas casi en su totalidad, se encontraban conectadas a internet, 97,4%, y la mayoría de ellas usaba computadoras personales, 90%, mientras que la utilización de páginas web como posicionamiento presentaba valores menores, “... siete de cada diez empresas cuentan con un sitio web” (Peirano, 2013, pp. 56-57). El sector

cooperativo del Partido de General Pueyrredon se encuentra muy alejado de esta realidad: de las 249 entidades activas, habilitadas tributariamente para ejercer su actividad y de diverso objeto social –agropecuarias, construcción y vivienda, provisión, servicios públicos y, trabajo–, solamente 24 de ellas disponen de un *website* para la comunicación de su quehacer con los diferentes grupos de interés sin contar con presencia otras entidades en plataformas sociales, representando así, menos del 10% del sector con presencia en la web (Zanfrillo, 2015). Solo una de estas entidades no dispone de sitio web y, en cambio, mantiene un perfil profesional en la red social *Facebook* sin la denominación de cooperativa en la portada.

A pesar de la amplia difusión de tecnología que operaba a fines de la primera década del nuevo siglo en las entidades cooperativas y mutuales a nivel nacional, no se registra en la actualidad, una presencia en la web para las cooperativas del Partido. Como se puede apreciar, la conexión a internet en el sector no ha favorecido la presencia en la web y tampoco reflejan el comportamiento que asumen las organizaciones con fines de lucro en su desarrollo digital.

Para los emprendedores y productores de economía social y solidaria que no se encuentran nucleados bajo formas asociativas, las dificultades se basan en una primera instancia en su reconocimiento como tales, a fin de poder establecer claramente el uso y el no uso que realizan de las tecnologías como punto de partida de nuestro análisis (Toboso-Martín, 2013). La falta de un padrón que los nucleee nos ha llevado a observar los lugares de concentración de este colectivo llegando así, a los eventos feriales que se producen con motivo de la promoción y comercialización de su quehacer productivo en fechas señaladas del año. A los efectos de relevar información sobre el acceso y uso de las TIC, se presentan los perfiles que dan cuenta de los niveles de uso de las tecnologías por emprendedores y productores que participaron del evento ferial en el año 2013 sobre la base de un cuestionario validado reconociendo las siguientes categorías en el grado de desarrollo de sus competencias digitales (Zanfrillo, 2013):

- *inicial*, con un uso básico de las TIC para la comercialización de sus bienes, con una frecuencia diaria de conexión realizando el acceso desde el hogar o bien desde dispositivos móviles,
- *moderado*, con el empleo de modalidades soportadas en los entornos virtuales, pero exentas de posibilidades de vinculación, se utilizan servicios y programas para el desarrollo de contenidos que agreguen valor a su actividad productiva una vez superadas las barreras de acceso a las tecnologías,
- *avanzado*, con un mayor desarrollo de competencias digitales a fin de aprovechar las posibilidades que les brindan las tecnologías para la promoción de sus productos y servicios en las redes sociales.

El análisis de las estadísticas nos muestra el desaprovechamiento de las tecnologías por parte del sector asociativo, en cuanto a su uso y apropiación, es decir, en las formas en que incorporan los recursos de internet como tarjeta de presentación, para la difusión de información o bien, para establecer vínculos comerciales. Si bien existen todas estas posibilidades aún no se encuentran suficientemente explotadas, ya sea que los propósitos con los que desarrollan su presencia en los entornos digitales sea con fines de interacción con sus grupos de interés o bien, de promoción de sus emprendimientos productivos.

Comunidad virtual: propuesta de gestión participativa

Como resultado de los análisis expuestos en el apartado anterior, se diseña una propuesta de actividades formativas y de socialización que se asientan sobre una comunidad virtual denominada UNITECA² –Unión en tecnologías para la colaboración y el aprendizaje– desarrollada sobre un gestor de contenidos del tipo “*open source*”³ en la plataforma *Wordpress*⁴ versión 4.3.1 y alojada en el *website* de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Esta plataforma ofrece un espacio virtual amigable para los usuarios, proporcionando un conjunto de recursos y actividades que les permiten acceder al nuevo entorno e interactuar entre sí, según las instancias de interacción previamente definidas para su intervención específica (Figura 1).

La comunidad tiene como objetivo la construcción compartida de conocimiento, la socialización de experiencias y, en la valorización del conocimiento del sector. La propuesta tiene como característica basarse en una adquisición de conocimientos informal a partir del aprendizaje que realizan los sujetos en las instancias participativas que se proponen. Según el diseño propuesto, se presentan las siguientes actividades, como aquellas que se consideran de mayor relevancia para el empoderamiento de este colectivo: i. propuesta de temáticas formativas, ii. selección de temáticas de formación, iii. selección de propuestas formativas (instituciones, cuerpo docente, modalidad, etc.), iv. selección de referentes para colaboraciones específicas y, v. selección de buenas prácticas en base a capacidad asociativa, alcance de la experiencia, transferencia de conocimientos a la comunidad y respeto por el medio ambiente, como criterios prevalentes.

² <http://eco.mdp.edu.ar/uniteca/>

³ *Open source* es una filosofía de desarrollo de *software* bajo código abierto.

⁴ *Wordpress* es un gestor de contenidos que permite la creación de *website* y *blogs*.

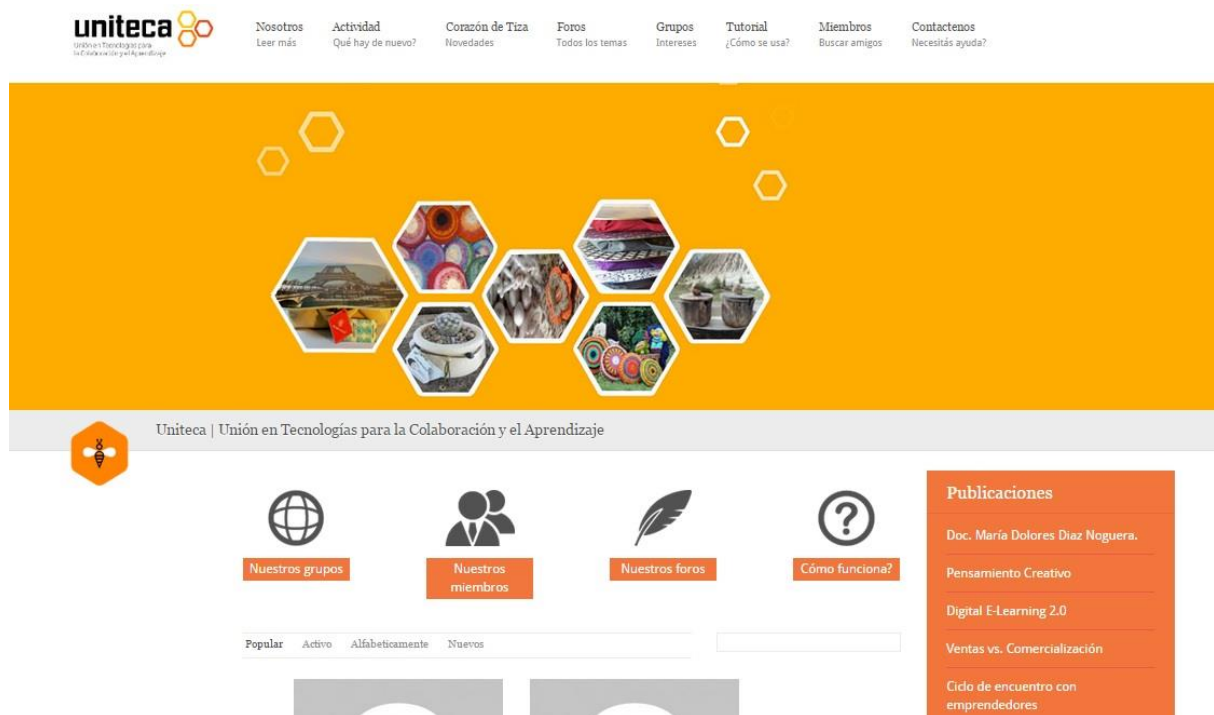


Figura 1. Website de la comunidad virtual UNITECA. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Nacional de Mar del Plata (2015).

La conceptualización de las actividades se realizó en base a los siguientes objetivos:

- *diseñar ámbitos de interacción*, determinación de necesidades formativas en los agentes de economía solidaria. Selección de temáticas para la presentación de ámbitos específicos de interacción y los referentes para su intervención (por ejemplo: diseño, normativa, comercialización, formación). Los espacios que se disponen para esta actividad se constituyen principalmente para la comunicación y, para la presentación y ponderación de opciones que posteriormente constituirán las temáticas de formación o debate. Es decir, que las herramientas serán del tipo foro, tablón de anuncios y selección de opciones entre otras.
- *desarrollar competencias en los participantes*, se contempla a través de diferentes instancias de intercambio de información y desarrollo de actividades, en la búsqueda de referentes y nuevos participantes así como en la búsqueda y selección de experiencias que enriquezcan su práctica.
- *registrar experiencias significativas*, entendidas como el relevamiento de la transferencia de conocimientos y aprendizajes en los agentes de economía solidaria. Se consideran tres espacios, uno de documentación, otro de comunicación, con mensajería interna y finalmente, el colaborativo para compartir documentos y realizar revisiones.

- *sistematizar el conocimiento generado en los intercambios*, comprende el relevamiento, análisis y síntesis de las interacciones e intercambios llevados a cabo en los espacios virtuales, se consideran como en el apartado anterior, los tres espacios mencionados.

Se ha puesto énfasis en el carácter participativo de las actividades que pueden generarse a partir de los objetivos propuestos, más que en las posibilidades que ofrecen las herramientas existentes o en el diseño de contenidos.

Conclusiones

El mayor obstáculo que se ha planteado en el desarrollo inicial de la comunidad virtual ha sido la sostenibilidad de la misma en cuanto a la permanencia de los participantes, no así su convocatoria, pues el interés inicial del sector asociativo se ha manifestado tanto en las instancias presenciales como en el desarrollo inicial de las actividades virtuales. Sin embargo, a través de diversos proyectos llevados a cabo en el último lustro por los integrantes de este grupo de investigación, se ha observado que el obstáculo de mayor envergadura resulta la continuidad de las intervenciones en el ámbito digital. En el momento de plantear una propuesta superadora de las problemáticas existentes, se sostiene que para afrontar los desafíos identificados se deben plantear opciones que no se inscriban en el desarrollo o incorporación de herramientas o bien, en la generación de contenidos que finalmente redunden en participaciones aisladas o discontinuas sobre el espacio virtual.

Así, la propuesta que se presenta a partir de las investigaciones realizadas, pretende instalar la práctica de delegación de tareas en el marco de la gestión participativa de la comunidad virtual, a través de la intervención de los diferentes actores involucrados en el desarrollo de la comunidad: por una parte, agentes y referentes de diversas instituciones relacionadas con la actividad emprendedora local y, por otra parte, emprendedores, productores, cooperativas y asociaciones reunidos en un espacio común, a través de una actividad de aprendizaje informal tendiente a un empoderamiento, más allá de un saber instrumental que supone una limitada duración en el ciclo de vida de los desarrollos tecnológicos actuales.

A las ventajas inherentes a la intervención en los entornos virtuales, se añade además, la posibilidad de injerencia en los procesos decisorios que suponen no solo la definición de cronogramas de trabajo, sino de temáticas de interés para su formación y en la gestión de actividades que les permitan dotar de valor adicional a sus prácticas a través de su reconocimiento y su visibilidad en el ámbito digital. En la búsqueda de respuestas para el interrogante planteado inicialmente, sobre la contribución de la institución educativa a la

sostenibilidad de la comunidad virtual, se pretende, facilitar los procesos de intervención del usuario final en un continuo, es decir desde los procesos iniciales de propuesta de temas de capacitación hasta la presentación de experiencias y contenidos de interés.

Se pretende que la participación del colectivo en la comunidad virtual bajo esta modalidad innovadora suponga una puesta en valor de su conocimiento desde la socialización de experiencias y buenas prácticas. En definitiva, el objetivo que persigue la propuesta planteada es que a través de la intervención en la gestión de la comunidad virtual, adopten un rol activo, que sean protagonistas, en un papel coincidente con aquel que les toca desempeñar en la sociedad actual.

Referencias

- Ander-Egg, E. (2003). *Repensando la investigación-acción-participativa*. Lumen-Humanitas.
- Bueno Campos, E. (2007). La Tercera Misión de la Universidad: El reto de la transferencia del conocimiento. *Revista Madri+d*, (41), 2. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2313692>
- Caballero, L., Crespi, L., Dumrauf, S., Gonzalez, E., Mainella, F. & Moricz, M. (2008, octubre). La Feria Verde de Mar del Plata y el precio justo: nudos problemáticos para la reflexión desde la perspectiva de la Economía Social. Comunicación presentada en los Anales del *IV Congreso Internacional de la RedSIAL (Argentina), Mar del Plata* (pp. 1-15). Recuperado de: http://web.tau.org.ar/upload/89f0c2b656ca02ff45ef61a4f2e5bf24/19_La_Feria_Verde_de_Mar_del_Plata_y_elPrecioJusto_Argen1.pdf
- Cabero Almenara, J. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa*, (20), 1.
- Cabero Almenara, J., & Cejudo, M. D. C. L. (2010). Comunidades virtuales para el aprendizaje. *EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa*, (34), 2.
- Castro Martínez, E. & Vega Jurado, J. (2009). Las relaciones universidad-entorno socioeconómico en el Espacio Iberoamericano del Conocimiento. *Revista Iberoamericana de Ciencia Tecnología y Sociedad*, 4(12), 71-81. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132009000100008&lng=es&nrm=iso
- Cortés Aldana, F. A. (2006). La relación universidad-entorno socioeconómico y la innovación. *Ingeniería e Investigación*, 26(2), 94-101. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-56092006000200011&script=sci_abstract
- Echeverría, J. (2008). Apropiación social de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 4(10),

- 171-182. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132008000100011&script=sci_arttext
- Escorsa Castells, P. & Valls Pasola, J. (2004). *Tecnología e innovación en la empresa*. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya.
- Facultad de Ciencias Económicas y Sociales (2015). Comunidad de práctica UNITECA. Recuperado de <http://eco.mdp.edu.ar/uniteca>
- Instituto Nacional de Asociativismo y Economía Social (2008). *Las cooperativas y Mutuales en la República Argentina: re-empradonamiento Nacional y censo económico sectorial de cooperativas y mutuales* (2da. ed.). C. Baéz (Coord.); G. Martini (Dir.). Buenos Aires: INAES.
- Manes, J. M. (2004). Gestión estratégica para instituciones educativas: guía para planificar estrategias de gerenciamiento institucional. (2da. ed.). Buenos Aires: Granica.
- Mendoza, N. R. & Rubiano, L. M. J. (2014). Diseño del identificador visual para inEvent. (tesis de grado). Bogotá: Facultad de Ciencias de la Comunicación.
- Moral, A. M., & Jurado, E. B. (2004). Integración cooperativa y TIC's: presente y futuro. *Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa* (49), 143-166.
- Pazos, M., Pérez, A., & Salinas, J. (2001, September). Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. Comunicación presentada en EDUTEC 2001. Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo Sostenible. Murcia (pp. 17-19).
- Pérez i Garcias, A., & Salinas, J. (2001). Comunidades virtuales al servicio de los profesionales: EDUTEC, la Comunidad Virtual de Tecnología Educativa. *Educación y bibliotecas*, 122, 58-63. Recuperado de: <http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape.gte/files/Comunidades%20virtuales%20al%20servicio%20de%20los%20profesionales.pdf>
- Peirano, F. (2013). II. Un análisis de los cambios en la política para favorecer la incorporación de TIC en Argentina desde la perspectiva de los procesos empresariales. *Entre mitos y realidades*, 55.
- Salinas, J. (2003). Comunidades virtuales y aprendizaje digital. *CD-ROM Edutec*, 54(2), 1-21.
- Salinas, J. (2010). ¿Qué aportan las tecnologías de la información y la comunicación a las universidades convencionales? Algunas consideraciones y reflexiones. *Revista Educación y Pedagogía*, 14(33). Recuperado de: <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyep/article/viewArticle/5573>
- Salmerón Pérez, H., Fernández, S. R., & Braojos, C. G. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (34), 163-171.
- Toboso-Martin, M. (2013). Entre el uso y el no uso de la tecnología: un enfoque discursivo de la apropiación tecnológica. *Intersticios. Revista sociológica de pensamiento crítico*, 7(2), 201-214.

- Velasco Balmaseda, E., & Zamanillo Elguezabal, I. (2008). Evolución de las propuestas sobre el proceso de innovación:¿ Qué se puede concluir de su estudio?. *Investigaciones Europeas de dirección y economía de la empresa*, 14(2), 127-138. Recuperado de: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135252312600276>
- Wallace, P. (2001). *La psicología de Internet*. Barcelona, Paidós.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Paidós.
- Zanfrillo, A. (2013, octubre). Inclusión productiva: un análisis de brecha digital en agentes de economía social y solidaria. Comunicación presentada en *Congreso de Gestión Tecnológica Latino-Iberoamericana - ALTEC, 15, Porto*. Recuperado de: <http://nulan.mdp.edu.ar/1983/1/1983.pdf>
- Zanfrillo, A. (2015). La participación digital en el ámbito cooperativo. Manuscript submitted for publication.