

## Procesos educativos y de investigación en la virtualidad

Sara Hernández Gallardo (compiladora)  
UDG Virtual-MTA, México, 2006, 240 pp.



Por: Itzcóatl Tonatiuh Bravo Padilla

El mundo contemporáneo se caracteriza por los efectos de una intensa revolución tecnológica, que se traduce en cambios en las telecomunicaciones, la biogenética y otras áreas del conocimiento humano. Independientemente de la interpretación de la dimensión de los cambios y evoluciones que hoy está sufriendo el orbe. Sin duda, es enorme el impacto de la más reciente revolución científico-tecnológica en el terreno social, político y cultural, y la educación es uno de los blancos en el cual ha hecho impacto esta nueva revolución científica.

El término “sociedad del conocimiento” es un concepto imprescindible para describir el paso de una sociedad tradicional a una moderna, a una sociedad de la era de la información, fundada en la producción, almacenamiento, tratamiento e intercambio de conocimientos. El siglo XXI tiene como sello distintivo a la sociedad del conocimiento que hoy apenas se asoma con todo y sus impactos evidentes, y de la que todavía se esperan mayores avances y logros. El conocimiento constituye el valor agregado primordial en todos los procesos de producción de bienes y servicios, por lo que el dominio del saber es el principal factor de desarrollo sostenido y sustentable.

La nueva orientación producida a partir de la introducción de las nuevas tecnologías privilegia el trabajo colectivo, el aprender en grupo, la integración de conocimientos, el énfasis en el aprendizaje más que en la enseñanza, el desarrollo de capacidades para reflexionar, cuestionar, formar, clasificar, comparar y para trabajar en equipos multidisciplinarios. Un aspecto importante de esta orientación es la posibilidad de ampliar las formas de acceso al conocimiento al minimizar las limitaciones relativas a tiempo, espacio, infraestructura, personal docente y, en consecuencia, a atender con profundidad los procesos de exclusión y segmentación social.

Estas novedosas formas de producir, transmitir y organizar el conocimiento requieren de instituciones educativas con autonomía, abiertas a las nuevas tecnologías del conocimiento y a políticas que faciliten accesos a servicios relacionados con la búsqueda del saber. Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) abren la posibilidad de crear un nuevo espacio virtual para las interrelaciones humanas, este nuevo entorno cada día está más arraigado en el sector educativo, porque posibilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes comunicativas modernas.

Por ello, dicho hábitat virtual adquiere cada día mayor relevancia, porque para pertenecer a él y no rezagarse se requieren diferentes conocimientos y destrezas que habrán de ser asimilados en los procesos educativos. Además, adaptar el aula, la escuela, la universidad, la educación y la investigación en sí mismas al nuevo espacio social requiere crear innovadores sistemas de centros educativos, en red y a distancia, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para la creación, generación y difusión del conocimiento.

Por éstas y otras razones básicas se debe replantear con profundidad la organización de las actividades educativas y de investigación para tomar en cuenta el aspecto del espacio virtual como un elemento insoslayable. En este sentido, la publicación y difusión de los trabajos reunidos en este libro aportan de manera formidable a la consolidación del entorno virtual en los procesos educativos y de investigación.

Y este es precisamente el sentido de esta compilación, donde, en el capítulo 1, “Desarrollo de competencias en educación abierta y a distancia. Percepción del egresado”, María del Sol Orozco Aguirre expone los resultados

acerca de la investigación relacionada a las percepciones que sobre la formación de competencias expertas tienen egresados de diversas maestrías en la modalidad abierta y a distancia. La autora analiza los resultados emanados de diversos métodos de recopilación de datos, como la entrevista y la observación, de esta manera presenta hallazgos respecto al desarrollo de competencias y su respectiva reflexión en los procesos de formación en educación abierta y a distancia. Tales hallazgos muestran que ésta es una modalidad que desarrolla en el sujeto capacidades de autogestión y de conciencia personal de su crecimiento, así como facilidad para trabajar en equipo, capacidad de crítica y creatividad.


El trabajo de Elba Patricia Alatorre Rojo, “Interacciones en los foros de la plataforma Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)”, presenta un avance de lo que se desarrolla en una de las líneas de investigación del Sistema de Universidad Virtual (SUV) de la Universidad de Guadalajara; dicha línea gira en torno a las interacciones que se dan en ambientes virtuales de aprendizaje haciendo cruces con los tipos de diseño y los estilos de asesoría; el estudio se realiza en cursos de la licenciatura en educación (LED) que se ofrecen en UDG Virtual. Alatorre Rojo argumenta que la interacción es un elemento que apoya la construcción social del conocimiento siempre y cuando sea esa la intención que se busca al diseñar los foros, ya que su diseño no conlleva de manera implícita una mayor o mejor interacción entre los participantes.

El apartado “Objetos de aprendizaje para apoyar la adquisición de habilidades investigativas en el posgrado en línea”, de Sara Catalina Hernández Gallardo, presenta los resultados y las conclusiones de la investigación realizada, misma que destaca la importancia para la investigación. Toma como población dos maestrías del CUCEA cuya clase de metodología de la investigación se imparte en línea. Hernández realiza con los estudiantes un experimento interesante, cuyo fundamento es el uso de objetos de aprendizaje para construir el cuadro de análisis de congruencia, documento que considera básico para elaborar un proyecto de investigación coherente en cada una de las partes que lo integran: la pregunta, el objetivo, la hipótesis, y el procedimiento para la investigación, además del título. Encuentra como resultados que los estudiantes no reflejan el desarrollo de las habilidades que manifiestan en el instrumento que fue diseñado para

evaluarlas. Y que, no obstante, las bondades de los objetos de aprendizaje, que son varias, también presentaron obstáculos, como el que si no se juntan para integrar un todo en una visión holística, entonces pueden parcializar el aprendizaje en pequeñas partes y no será posible comprender el todo.

En el trabajo de Adriana Margarita Pacheco Cortés, “Habilidades del profesor para el diseño de objetos de aprendizaje”, encontramos que quienes intentan desarrollar habilidades en el sentido de diseñar objetos de aprendizaje, contribuyen a la innovación educativa y, a la vez, construyen una parte de la cultura digital y el diseño de material educativo para ambientes virtuales. La autora señala también las necesidades que se deben tener presentes para el futuro, como los valores y las actitudes del diseño; la evaluación de los objetos de aprendizaje; los impactos que estos producen en los estudiantes, entre otros, y hace énfasis en que el panorama para este tipo de investigaciones es todavía incommensurable.

Por último, Fernando Guillermo Navarro, toca un aspecto importante dentro de la educación virtual y a distancia: la motivación. En el apartado “Evaluación de la motivación en un curso en línea”, el autor expone que, debido a la característica de este tipo de educación no presencial, la motivación juega un papel fundamental para mantener el entusiasmo que impulse al alumno a concluir sus estudios. Para conocer la magnitud de dicho contexto, Navarro realizó una investigación con un grupo de alumnos que tomaron el curso de expresión oral y escrita sobre la motivación generada por el curso y su asesor; en estas páginas nos describe la metodología utilizada y sus resultados. Asimismo, refuerza la premisa de que el éxito de un proceso educativo estriba en gran medida en la motivación, y en la educación a distancia esto cobra singular importancia, por ello enfatiza la necesidad de que diseñadores de cursos y asesores trabajen en predisponer mentalmente a quienes toman los cursos para que asuman una actitud positiva en sus actividades de aprendizaje.

Esperemos que este libro contribuya al mejoramiento y consolidación de la modalidad virtual de los procesos educativos y de investigación, toda vez que las TIC tienen ya un lugar bien ganado en el campo del conocimiento, aunque todavía falta mucho por hacer. 

# Investigación de la educación virtual.

Un ejercicio de construcción metodológica

María Elena Chan Núñez  
UDG Virtual, México, 2006, 208 pp.



Por: María Elena Chan Núñez

*En realidad, la cultura ha avanzado siempre, en cada uno de sus pasos, gracias a una transformación de la realidad desde un orden comparativamente más concreto hasta un orden progresivamente más abstracto, simbólico o virtual, y por ello mismo también más poderoso, de mayor alcance y densidad de contenido. Piénsese en la diferencia en grado de abstracción entre el intercambio primitivo de bienes y servicios, y el comercio internacional moderno, basado en moneda cada vez menos concreta y un sistema de precios que equivale a la capacidad abstracta de sustitución de todos los productos por todos los productos. Los separan varios órdenes de realidad construidos a lo largo de los milenios por la mente humana. En el presente, el proceso de virtualización ha alcanzado una intensidad muy grande, dada la intervención de la informática en todos los procesos sociales y económicos.*

CLAUDIO GUTIÉRREZ (1998).

El término “virtual” no sólo tiene múltiples acepciones, sino que también suele generar polémica. No goza de total aceptación en el campo educativo. Por ello es atrevido emplearlo como referencia para un libro como este, pero igual sirve para ejemplificar el espíritu general de lo que aquí se presenta:

En todo proceso de investigación se asumen posturas, y cada concepto usado, cada dato y por supuesto la intención de lo que se pregunta y hasta dónde se pregunta habla de lo que motiva al investigador.

Al elegir el término “virtual” se abre una visión distinta a si se elige educación en línea, o educación en entornos digitales. Lo mismo cuando se opta por hablar de educación, y no de formación, o aprendizaje.

¿Qué entiendo entonces por educación virtual y por qué abordar aquí su construcción como campo de investigación?

Una de las definiciones de lo virtual considera la creación de un mundo artificial a través de un sistema informático donde el usuario tiene la impresión de estar en dicho mundo, siendo capaz de navegar a través del mismo y de manipular los objetos que hay en él (Echeverría, 2000). Si bien Javier Echeverría aporta esta definición considerando la realidad virtual en su máxima expresión, siguiendo a Tomás Maldonado (1999) se reconocerían distintos modos y grados de virtualización, como representación de la realidad, acción presente en la historia de la humanidad desde sus inicios.

Javier Echeverría (2000) considera a este tipo de espacio como virtual por encontrarse en el tercer entorno (*telépolis*) y tener una naturaleza informática, pero ésta no lo hace menos real: dado que se constituye en un espacio de vida en el que se dan prácticas reales, sentimientos reales, interacciones reales. Es otro entorno que se suma, deviene y articula con el primero y con el segundo entorno: *Physis* y *Polis*. No los sustituye, pero sí extiende y diferencia las posibilidades de acción humana en ellos.

Otra perspectiva es la de la virtualidad como opuesta a actualidad (Lévy P., 1997), al observarla como lo que está en potencia, que es dinámico, intencional y dialécti-

co. La virtualización se plantea como uno de los vectores de creación de realidad. Los mundos virtuales son soportes de la inteligencia colectiva. Mundos creados por la interacción de sujetos y grupos intercambiando saberes. Su materialidad está en la información y su finalidad se concreta en la acción de la vida cotidiana.

Aún cuando se puede percibir la diferencia en posiciones, me interesa considerar aquí la posibilidad de articularlas en una noción de virtualidad centrada en la interacción:

- El sentido de lo virtual como espacio de acción social real.
- El sentido de potencia: aquello en lo que su representación permite una actuación futura y no sólo en el mismo espacio virtual, sino también en el real representado.

Al decir “virtual”, como calificativo de la educación, se puede entender como una educación vivida en un espacio creado como representación de contextos diversos, y a la vez espacio de acción e interacción.

Un ambiente de aprendizaje visto desde esta perspectiva se construye considerando los ambientes reales en los que viven los sujetos, en articulación con los artificiales, que se desarrollan como dispositivos para potenciar una determinada acción.

Pero al elegir la nominación “educación virtual” para un campo en construcción, se quiere enfatizar una visión distinta a lo que supondría acotar el campo de investigación a los procesos de aprendizaje, a los programas formativos, o los diseños de la enseñanza “virtuales” por su naturaleza mediada por la tecnología y apuntar así a la percepción de la educación como proceso social amplio. Es decir, al hablar de educación aludimos a un proceso histórico estructural que incluye los procesos de aprendizaje de individuos, grupos y sociedades.

Si hablamos de la educación virtual como campo de estudio aludimos a un tipo de educación que se caracteriza por el uso de soportes mediáticos para su realización, pero también se puede entender como la que se da en y para la acción social en el espacio virtual.

Con ello se reconoce que observar el fenómeno de la educación virtual no sólo supone reconocer los impactos que los medios tienen sobre los modos de educar, sino

el modo como la educación se orienta e impacta a la virtualidad, como práctica social y como construcción de lo digital en tanto espacio de vida.

La exploración de la naturaleza del campo de conocimiento emergente de la educación virtual es motivo de este libro, del que a continuación se presenta su estructura.

El capítulo inicial versa sobre las operaciones metodológicas para investigar, a sabiendas de que éstas se realizan como tarea de un investigador, en particular cuando se inicia en su trabajo, al margen de la consideración más amplia sobre el campo en el que circunscribe su práctica investigativa.

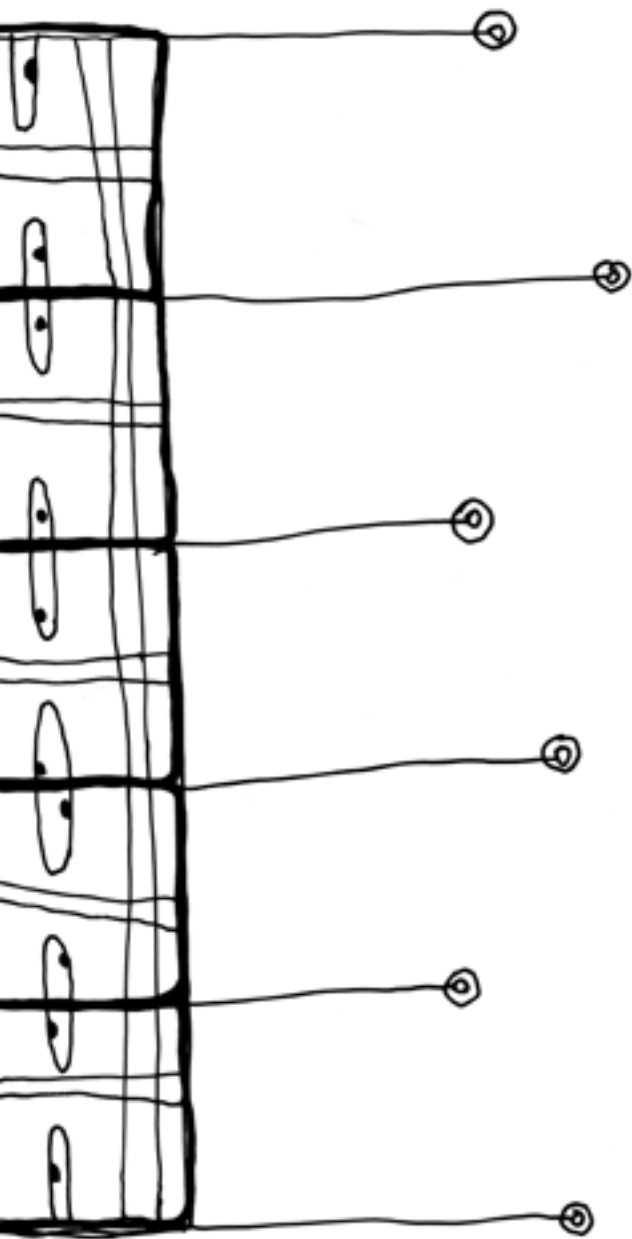
Estas operaciones no podrían considerarse como propias del campo de la educación virtual, pero el ejemplo que se maneja sí lo es y pretende demostrar, en el enlace con el segundo capítulo, el modo como se va transformando la mirada de quien investiga, en la medida que avanza en la visualización del campo en el que sitúa su objeto de estudio.

La revelación del campo (para el investigador) puede ocurrir de varias maneras:

- Como resultado de las sucesivas operaciones metodológicas.
- Por exposición de las características del campo dentro de un grupo o escuela o por adhesión a un mentor.
- Por la toma de conciencia de una comunidad a la que se pertenece al encontrar eco en la presentación de resultados de investigación en diferentes espacios y encontrar a los iguales y a los diferentes.
- Al descubrir el campo o reconocerlo como dado.
- Al asumir una postura constructiva respecto a él.

Al considerar la riqueza de este descubrimiento-construcción del campo por cada investigador como proceso de reflexión necesario sobre el hacer, se ha querido expresar ese sentido de visualización paulatina como parte del proceso mismo de investigar.

Por eso las operaciones metodológicas van primero ejemplificadas sobre fragmentos de un proyecto de investigación específico y, en el segundo capítulo, expresan un modo de atisbar la educación virtual como campo



emergente y visible *dentro de*, o bien en *articulación* con el campo de la comunicación educativa.

El tercer capítulo presenta una vuelta de tuerca: si bien la problematización se presenta como cuarta operación metodológica en el primero, se retoma para cerrar el texto, tomando en cuenta la problematización como la tarea investigativa permanente, presente en cada fase del proceso. Para quienes alguna vez hemos creído que investigar es una tarea que se inicia con una pregunta y se termina cuando se contesta, puede resultar confusa la afirmación de que investigar supone problematizar en cada fase del proceso.

De ahí que en este libro se explica el sentido de abrir las nuevas preguntas a propósito de cada una de las aparentes certezas que se van logrando en el proceso investigativo. [↗](#)