

CAMALEONES:

TRANSFORMACIÓN DE LOS IMAGINARIOS EN EDUCACIÓN DENTRO DEL PROGRAMA DE BACHILLERATO VIRTUAL (UGC)

Katerin Johana Ortiz Muñoz¹

Germán Octavio Rozo Castañeda¹

Resumen

El artículo es la síntesis de una investigación que tuvo como propósito estudiar los imaginarios de profesores y estudiantes que surgen en el desarrollo del programa de Bachillerato Virtual de la universidad La Gran Colombia. El enfoque metodológico del estudio fue cualitativo y la metodología usada es la fenomenología. Para el desarrollo de la investigación se aplicaron tres tipos de instrumentos: encuesta en línea, entrevista semi estructurada y video entrevista. A partir de los resultados de la aplicación de instrumentos se extractaron los relatos, descripciones y demás datos que permitieron establecer algunos de los imaginarios presentes en el mundo de la vida de estudiantes y profesores a partir de la interpretación de ideas, concepciones, narrativas y demás información para reconocer los conceptos implícitos en los temas de educación y virtualidad desde la redefinición de las identidades de los actores vinculados, la modificación progresiva de las dinámicas de enseñanza – aprendizaje, la reubicación de las relaciones de poder y autonomía y la apertura de nuevas formas de relación del ser humano en el uso cada vez más estrecho e integrados con la tecnología. Las conclusiones derivadas del estudio proponen la ampliación del campo de investigación en tanto este proyecto no tenía la posibilidad de cubrir la totalidad de variables descriptivas insertas en la dinámica vital de un modelo educativo que aún está en proceso de desarrollo.

Palabras claves: virtualidad, imaginarios, educación, mundos de la vida, profesores, estudiantes.

Abstract

This article is the synthesis of the investigation that had as purposed to study the professors and students imaginaries that

arise in the development of the Virtual Program of middle and high schools at the university La Gran Colombia. The methodological approach of it was qualitative and the methodology was the phenomenology. In this investigation were applied three types of instruments: online survey, semi structured interview and video interview. The analysis of the application of those instruments were extracted the short stories, descriptions and other data that allowed to establish some of the imaginaries that present in the world of students and teachers' life. Then, with the interpretation of ideas, conceptions, narratives and other information to be recognized the concepts implicit in the themes between the education and virtually from them redefinition of the identities of the related actors. The teaching and learning dynamics modification, the relocation of power relations and autonomy, opening of new forms of human relationship in the use increasingly close and integrated with technology. Like conclusions of this study will propose the extension of the field of research, as this project did not have the possibility to cover all the descriptive variables inserted in the vital dynamics of an educational model that is still in the process of development.

Key Words: virtually, imaginaries, education, the life worlds, teachers, students.

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

Introducción

Educación o seducción, si vamos a la etimología –nos dice Alejandro Piscitelli en *nativos Digitales*- “Recordemos que educar viene de *se-ducere* que significa exponer las potencialidades, mientras que seducir (*se-ducere*) significa llevar a alguien a otra parte, extraviarlo y acercarlo a otra dimensión. *Solo se puede educar si se es capaz de seducir*”. Educacion es sintonizar con otros seres que viven en otra longitud de onda”(Piscitelli 2009)

El diálogo entre educación y TIC durante las últimas décadas requirió de largas, contrastantes y diversas reflexiones para llegar a establecer un continuum que gestará, diera estructura a las bases, la cimentación y cuerpo para un proyecto educativo que requiere sean revisadas las prácticas que cursan en la educación convencional y se dé lugar a la configuración de variantes de ella o la disposición de unas distintas adaptadas a nuevos actores, nuevos mundos y nuevas prácticas.

En una sobrecogedora descripción, pero que contiene una acertada mirada del mundo contemporáneo se dice que

...hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana... (Mc Luhan, 116, pág. 25)

Marshall Mc Luhan teórico de la comunicación con una prolífica obra de

gran influencia en su momento y con fuertes resonancias hasta hoy, es capaz de anticipar en una imagen potente una sensación de lo que es el mundo mediado por las tecnologías de la información y la comunicación, cuyas redes capilares han captado al ser humano para que su desarrollo esté irremisiblemente ligado a la sociedad red. Y esa especie de sistema ha hecho de la educación uno de sus nichos de mayor fortaleza con las nuevas prácticas de adquisición de saberes mediadas por la imagen y en general por la interactividad tecnológica.

La educación y las TIC se han integrado gradualmente en las últimas décadas, alcanzando a partir de la asociación simbiótica la posibilidad de iniciar en el avance de modos de activar la circulación en flujos de información continua, así como almacenarla sin límite posible y también poner en marcha propuestas de variado talante relacionadas con la formación en diversas modalidades de acuerdo a un sinnúmero de finalidades posibles. Es de nuevo Piscitelli quien señala la tensión de la relación tecnología – escuela al afirmar “las tecnologías y los medios están disolviendo los muros de la escuela y al corroerlos están – voluntariamente o no- poniendo en cuestión el propio sistema educativo.” (Piscitelli, 2009, pág. 192)

Con la introducción del ordenador personal, el PC, como herramienta de uso cotidiano para el procesamiento de información, apareció la posibilidad de usarlo en conjunción con la web como parte de procesos de formación con carácter virtual.

La educación que ahora se denomina virtual o no presencial se convierte

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

también en un fértil campo de investigación, pues su especificidad ha mostrado que en su ejecución se gestan múltiples fenómenos que les son que cada vez busca modos de operar que surgen de la necesidad de hacerse a métodos y prácticas que la fortalezcan y reduzcan sus inconsistencias.

De ese amplio universo, se eligió acceder al mundo del bachillerato virtual que ofrece la universidad La Gran Colombia donde se ha realizado una investigación basada en la concepción de mundo de quienes allí participan, en las prácticas y preconceptos, en las asociaciones e intuiciones, en los juicios de percepción, todo esto, que en su conjunto configura lo que se nombra como imaginarios, que se conjuga en lo anteriormente dicho, pero que tiene una mayor riqueza y una capacidad de síntesis del mundo de la vida del transcurrir de la educación virtual.

La investigación realizó un acercamiento a los actores fundamentales del proceso educativo, estudiantes y docentes, que son quienes le dan cuerpo y sentido a una dinámica de enseñar y aprender viva y cambiante. Que desde el principio se consideró no podría ser vista como una agrupación de hechos aislados, sino como una trama, un conjunto, un fenómeno complejo, a ser descrito a través de las narrativas de los implicados, desde sus modos de entender, de interpretar, de percibir la vitalidad de unas dinámicas no mediadas por los cuerpos sino por monitores, diademas y micrófonos, mouse y distintas interfaces que finalmente dan la sensación de flujo, como el de la vida corporal, pero ahora en un mundo de ceros y unos, que es eso y mucho más.

La exploración del programa como de un organismo vivo se hizo a través de las descripciones, relatos y comentarios de estudiantes y profesores que permitieron confeccionar una descripción de un mundo que se construye a partir de lo que se denomina virtualidad, concepto que pronto se movilizó del lugar común de la asociación con un mundo mediado en exclusiva o en gran magnitud por dispositivos tecnológicos, a uno que conlleva una reflexión menos unívoca y en cambio construye un discurso politonal al que se incorpora la reflexión por el lenguaje, la imagen, los símbolos, la memoria entre muchos de los factores que en el ser humano pueden definir las relaciones que no se medían necesariamente a través de los cuerpos y que como síntesis compleja nos puede aportar una imagen policroma del mundo del bachillerato virtual.

Metodología

Realizar una indagación, un averiguar en otros, es ingresar en espacios que requieren de una percepción abierta, dispuesta a dialogar con esos universos. No es una metáfora, es una posición ética frente al acto de investigar de conocer a otros con otros y para otros. Aprender es mirar en la vida, en el mundo y entenderlo como espacio de infinitas interacciones. Pero hay que entender también que la mirada del investigador no es una mirada inocente, está cargada de intenciones, de prejuicios, de propósitos y requiere de un modo, una manera que aporte al investigador una capacidad consciente de acceder al mundo que intenta conocer. Esa manera, ordenada, consecuente y sistemática es la metodología y lo antes dicho tiene la intención de fijar una impronta en cuanto

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

a la postura de los investigadores y las premisas a seguir a partir de allí.

Daniel Herrera Restrepo en la persona y el mundo de su experiencia, concluye y comenta lo que es la fenomenología desde Husserl así:

Es un método descriptivo cuyo objetivo es un saber sobre el mundo de la vida como el verdadero a priori universal concreto de nuestra experiencia sobre cuyo suelo no es dado construir muchos mundos especializados como lo son, por ejemplo, el mundo de la cultura y el mundo universitario. (Herrera, 2002)

A partir de esta escueta descripción se propone abordar el enfoque metodológico de esta investigación.

Es un método descriptivo

Hacer de la capacidad de dar cuerpo con palabras a los distintos modos en que se manifiesta la experiencia humana. La escritura es un modo fundamental de dar cuerpo a la experiencia del mundo, a partir de relatos, definiciones, a través de su versatilidad en la construcción de imágenes que pueden ir de la síntesis a la más alta complejidad del análisis.

...cuyo objetivo es un saber

Siempre el “telos” de la condición humana es la búsqueda de conocimiento, la expedición por la llama que Prometeo proporciona a los hombres.

...sobre el mundo de la vida

Dónde conocer, dónde más sino en donde se está, se experimenta la existencia, cada cual lo debe hacer desde su lugar, que no es otro más que el mundo de la vida.

...como el a priori universal concreto

Cuando se dice que venimos al mundo, se asume que este siempre estuvo, que fue previo y permanente que siempre precede la existencia de quien comienza a vivirlo.

...de nuestra experiencia sobre cuyo suelo no es dado construir muchos mundos especializados

El solo hecho de la mirada propia, es ya otra mirada y esta es específica. En un modelo más amplio esto sucede cuando bajo consensos se constituyen sistemas de saber, cuando una comunidad de expertos, de investigadores conforman un campo de conocimiento (un paradigma diría Kuhn) que delimitan, es decir le dan carácter dotándolo de un propósito, de unas prácticas comunes que le establecen un lugar en el mundo de la vida, como otro mundo.

Esto sucedió con la fenomenología, a la que sí hay que darle un punto de partida, este podría ser la reflexión de Husserl, que toma continuidad en Heidegger, en Merleau Ponty, en el país se asienta con Daniel Herrera Restrepo y tiene en su ruta a Guillermo Hoyos en un andar constante hasta llegar a este momento y en este estadio.

...como lo son, por ejemplo, el mundo de la cultura y el mundo universitario.

Este último también puede ser hoy el mundo de la educación que en una clara conjunción con las TIC, crece generando nuevas formas de especialización, nuevos mundos, el de la educación virtual por ejemplo que mueve la mirada a los flujos de información, las interfaces de conexión y a nuevas formas de estar presentes.

Es así que la fenomenología como método tiene su razón de ser para esta

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

investigación por ser una mirada integradora del mundo, no se esfuerza en su fragmentación y análisis, sino que tiende a buscar modos de comprensión basadas en la continuidad que implica describir espacios vivos, donde todo está relacionado, y es el fruto de esas interacciones lo que entrega una imagen de mundo, un entendimiento consistente de su manifestación.

La investigación adoptó el programa de bachillerato Virtual de la universidad La Gran Colombia como el seno de su búsqueda, por cuanto el programa es una propuesta consolidada en esa modalidad de formación, por las condiciones de acceso, la posibilidad de obtener información complementaria y disponer de ventajas de tiempo y lugar para adelantar una gestión adecuada para la aplicación de instrumentos.

Las mismas características del programa sentaron las opciones de instrumentos a aplicar a los estudiantes. Estos fueron la encuesta en línea realizada mediante el programa que facilita Google docs®, enviada a todos los estudiantes del programa, de la que se obtuvo respuesta de manera voluntaria y funcionó como una primera aproximación. La segunda fue la entrevista semiestructurada usando el chat de video de Gmail ©, que permitió robustecer información recibida en la encuesta y solventar preguntas sobre algunos vacíos y la necesidad de ir a mayor profundidad.

El dialogo con docentes se realizó mediante una entrevista semiestructurada de manera presencial durante dos jornadas de manera individual, con duración promedio de entre cuarenta y noventa minutos en el lugar de trabajo para aprovechar la posibilidad de conocer

detalles de sus prácticas y que pudiesen apoyar sus respuestas en la demostración de distintos aspectos de funcionamiento del programa,

Interfaz 1

¿Quién toca a mi puerta?

La aproximación realizada al bachillerato virtual requirió de la revisión reflexiva de su naturaleza representada en sus componentes y sus mecanismos de funcionamiento,

En qué consiste ese mundo

“No profe eso pero es algo imaginario”. Yo les dije: “es que lo deben hacer”...esto es diferente, a sociales que, pues en sociales hay unos técnicos, pero esto es más real, pues les digo salgan a ver, observar y a mirar ustedes que hacen con eso.” (ENTV-DOC-03-2017, 2017, págs. 5,6)

El texto anterior es un fragmento de la entrevista, donde la docente relataba el proceso que llevaba a cabo para la formulación de un proyecto con los estudiantes; la frase en comillas es la respuesta de un estudiante a la profesora, cuando ella le solicita una tarea. Se transita en apenas tres líneas entre dos posturas, una que desde la experiencia dice que lo que se realiza en el espacio del bachillerato virtual es imaginario, mientras que la posición informada, cargada conceptualmente, reflexiva sostiene que no lo es.

Este punto de partida ayudará a poner un tono adecuado a la descripción que del programa se propone, no es del interés de esta investigación realizar el ejercicio formal, en cambio sí consiste este estudio en una narrativa de un mundo de

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

relaciones, interpretaciones y vivencias que se entremezclan con las prácticas regulares que generalmente se reseñan en textos técnico-administrativos.

¿Quiénes actúan en él?

La noción de quién es un profesor en lo virtual se contrasta con la de quién era un profesor en la escuela tradicional, aquí, se comprueba cómo se cimienta y toma mayor color el acompañamiento para con los estudiantes. La orientación, como cualidad propia del docente, hace que se marque una distancia de la función de regulador, de hecho, uno de los estudiantes respondió en la encuesta en línea, al preguntar por los aspectos positivos de ese tipo de educación: “Que nadie me está mandando”. Se puede inferir, que la experiencia anterior, hace referencia a la vivencia en la escuela convencional en relación con los maestros, quienes tenían un componente de alta relevancia en ejercicios de control mediante ordenes, que se entiende se ha destacado aquí por el contraste en la presentación del profesor en un ambiente virtual. Así lo puso en una frase con un toque idealista un estudiante para responder, ¿quién es un maestro virtual?, “para mí un maestro virtual es donde mande sus enseñanzas mediante recursos digitales al mundo, sea de cualquier tema como matemáticas, Ciencias Sociales, etc.”

Y, ¿cómo identifican, piensan o imaginan los profesores a sus estudiantes?, las respuestas de los profesores fueron generales, algo repetitivas aludiendo a los procedimientos de contacto, pero en el profesor Juan Carlos Vega la descripción fue precisa, directa y arrojó muchas luces frente a la relación con los estudiantes, sus limitaciones y los eventuales puntos de encuentro.

...es muy difícil, porque, pues uno está de este lado de la pantalla y ellos del otro lado y no sabemos si ellos hacen las actividades por sí solos o si se las hacen o si tienen ayuda. Uno se crea una imagen del estudiante sobre todo en las tutorías o cuando llaman por teléfono o cuando escriben en el chat, preguntando; uno ya sabe cuáles son sus dudas cuáles son sus fortalezas, sus debilidades. Pero cuando solamente es recibir o entregar actividades no le veo posibilidad de conocer el estudiante.
ENTV-DOC-01-2017

En este escueto pero conciso comentario, se encuentra como la configuración del estudiante, el descubrimiento de quién es, se adelanta desde de lo que el estudiante realiza con respecto a la asignatura, pues el contacto se termina remitiendo a perfilar modos de hacer, debilidades y fortalezas, aunque expresadas con otras síntesis, la apreciación resultante en otros profesores es similar. No es muy distinto en el caso de los estudiantes al percibir a sus profesores, ellos también terminan teniendo una relación con otras perspectivas de presencia remota, y si se acude a la definición de la palabra, se encuentra gran similitud en la percepción de los dos conjuntos de actores de los unos hacia los otros: “Muy lejano...muy distante de suceder ...Vago o impreciso.”

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

Interfaz 2

¿Quieres saber?

Desde la década de los 90 se inicia con el tema de la educación a distancia cambiando el paradigma de la educación, teniendo en cuenta, que esta abre paso a lo que hoy llamamos educación virtual y legalmente se habla de la responsabilidad, “Respecto de los programas virtuales la institución debe garantizar la disponibilidad de una plataforma tecnológica apropiada, la infraestructura y conectividad y las herramientas metodológicas necesarias para su desarrollo”. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, 2010, pág. 5)

Al sumergirse en un proceso de bachillerato virtual, se debe tener en cuenta que los actores se encuentran en un mundo de la vida donde la dinámica de lo presencial se corta, viéndose intervenida por la virtualidad desde los ordenadores, la internet, las líneas telefónicas y otros medios para propiciar el aprendizaje. Es importante ver como inicia una interacción de uno a uno, cuando se evoca a los griegos, donde se hablaba de un maestro y un discípulo. Es aquí, donde “el papel del profesor virtual como mediador o facilitador del aprendizaje del alumno supone reconocer que la conectividad tecnológica no es lo mismo que la interactividad pedagógica.” (Monereo & Coll, 2008, pág. 142), dicho esto, el rol del maestro no consiste sólo en plantear actividades y subirlas a una plataforma para que éstas mismas sean resueltas por los estudiantes, puesto que el acompañar ese proceso en las diferentes asignaturas planteadas en el programa, hace que se identifiquen dificultades a las cuales se deben dar soluciones profesionales y pedagógicas.

Los docentes entrevistados concuerdan que el primer acercamiento al programa de bachillerato virtual de la universidad La Gran Colombia, fue un tanto complejo en el proceso de adaptación en cuanto al manejo de la plataforma y la estructura de la web 2.0, pero una vez superado esto, cada quien es autónomo frente a su forma de enseñar, transmitir conocimientos, evaluar dentro de un tiempo asincrónico, es decir, que los estudiantes inician su independencia en el estudio.

De acuerdo a lo anterior, los estudiantes afirman que la modalidad virtual les ha permitido desarrollar mejores habilidades en la comprensión de lectura y concentración dentro de la elaboración de diferentes actividades, justificando así, que el no tener focos de distracción incrementa sus niveles de entendimiento y autonomía, sin olvidar que tienen que mostrar más interés e indagación en cada tema que por sí solos aprenden.

El proceso de enseñanza y aprendizaje hace parte de los imaginarios, entendidos como un colectivo que surge desde ciertas características del contexto según su población, quienes median y se transmiten información con sólo representaciones simbólicas de su contexto, de acuerdo con Murcia, Pintos y Ospina los imaginarios son: “...las representaciones que el individuo hace de su realidad; para ellos, la representación se forma cuando el sujeto es influido por una carga de imágenes y símbolos, que al ser asumidos por él constituyen su imaginario.” (pág. 65). Dichos imaginarios son generados tras las actividades y asesorías que se realizan en el bachillerato virtual pues, ¿cómo no generarlos en un proceso en el cual se desconectan de su realidad y se sumergen en otra?, puesto que cada ser humano se

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

encuentra en una relación consigo mismo frente a un nuevo conocimiento que se quiere interiorizar y desarrollar para su vida.

Del mismo modo, los docentes hacen alusión con respecto a la autonomía, disciplina y responsabilidad de algunos de sus estudiantes, quienes refieren la palabra “investigación” al momento de hablar del manejo del tiempo y del desarrollo de las actividades en la virtualidad, Monereo y Coll (2008), dicen que:

El alumno que busca en Google© o en Wikipedia© una información sin la cautela de contrastarla con otras posibles alternativas y en consecuencia acepta la primera información que encuentra, no está acercándose a un perspectivismo o constructivismo epistemológico, sino asumiendo un realismo epistemológico aún más limitado, ya que posiblemente se apoya en información de escasa fiabilidad. (pág. 121)

Razón por la cual los estudiantes deben tener una muy buena guía de los docentes, bien sea por la plataforma, video llamadas, foros, llamadas telefónicas o el chat, en las cuales se resuelvan inquietudes sobre algún tema específico y sea curada la selección de información que se indaga.

Interfaz 3

¿Quién tiene la autonomía? y ¿quién el control?

¿Qué tipo de estudiante está educando la virtualidad?

Este aprendizaje es autodidacta. Es complejo. Los estudiantes dicen que saben (en relación con el uso de la

tecnología), pero no siempre es así. Entrevista 2

El grupo de estudiantes del programa de bachillerato virtual de la universidad La Gran Colombia es heterogéneo, va desde niños y jóvenes que están entrenando deporte de alta competencia, empleados de trabajo pesado de la industria, estudiantes que por diversas razones (discapacidades, tiempos irregulares, residencia en un país extranjero, etc.) dejaron de lado la escuela presencial y vieron en el programa su opción de completar su educación media. Sus habilidades frente a la tecnología son dispares y no siempre la medida de sus destrezas digitales, están correlacionadas con su edad.

Los estudiantes abordados en el curso de la investigación son jóvenes, así que entran en la categoría de nativos digitales de Prensky, que abordado por Piscitelli en la obra que lleva ese mismo nombre reflexiona:

Los chicos de hoy entre 5 y 15 años (Piscitelli escribía esto hacia 2008 apoyándose en Castells y Gee) son la primera generación mundial que ha crecido inmersa en estas nuevas tecnologías. Han pasado toda su vida rodeados de computadoras, videojuegos, teléfonos digitales y el resto de los *gadgets* digitales, pero especialmente respirando la atmósfera de internet.

¿Pero el estar sitiado de dispositivos digitales es suficiente para garantizar la interacción plena en cualquier actividad relacionada con la tecnología? Al parecer no los es tanto, o por lo menos no con los niveles de manejo que se hubiese esperado. Circular a través de formatos de juegos didácticos digitales, de objetos

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

virtuales de aprendizaje (OVA), rejillas y formatos de sistematización, plataformas como Moodle no siempre es ni tan placentero ni tan sencillo. Tan es así que los profesores comentan (Entrevista 1 y 2) de manera recurrente ciertas dificultades que tienen los estudiantes en acciones relativamente sencillas como selección de contenidos, lectura e interpretación de textos y el uso de herramientas digitales.

Es decir, que aun en el mundo de lo digital hay un nivel de esfuerzo por hacer, que el acceso a múltiples equipos no produce en consecuencia simple una inmersión en las lógicas del aprendizaje virtual y que en cambio la lectura y la escritura siguen siendo el referente base del registro de conocimiento que culturalmente regula todo el modelo de formación. La educación además actúa en múltiples niveles de comprensión en una sociedad policontextual¹, que solicita de sus integrantes la capacidad de ampliar su percepción, su capacidad de interpretación, de comprensión de los fenómenos que se traslapan en los mundos de la vida.

La breve aproximación a la relación estudiante - tecnología, aleja de por sí la consideración de que jóvenes y tecnología son un binomio armónico. Ahora es importante también observar brevemente la actuación de los estudiantes en el marco de lo virtual. Los jóvenes que proporcionaron información para la encuesta y la entrevista presentan cotas de

alta regularidad en el programa, pero de acuerdo a los resultados de las entrevistas con docentes la actuación de otros estudiantes muestran otras constantes, que apuntan a una mayor diversidad de posibilidades en sus acciones dentro del programa, una de ellas es el uso de la virtualidad como campo de manejo autónomo, o de no dependencia el docente, entendida como el ejercicio de disminución de la regularidad del contacto frente a los deberes en algunas asignaturas, debido regularmente a la decisión de privilegiar las inclinaciones personales por unas disciplinas o tópicos de saber y dejar de lado o aplazar el desarrollo de actividades continuas, o presentar un acumulado poco antes de cumplirse los plazos de entrega²; el denominador común de esas prácticas es la búsqueda de la sensación de autonomía, o como lo expreso un estudiante en la encuesta en línea al dar respuesta a los aspectos que para él eran positivos del programa de educación virtual.

Que nadie me está mandando.

O la siguiente respuesta

Puedo retomar los temas en el momento que yo pueda...

Ahora bien, es importante también considerar si los profesores actúan como docentes virtuales, es decir desde una práctica que además del conocimiento profundo en lo pedagógico tenga un vínculo que pueda ir más allá de lo funcional entendido como el manejo de programas, plataformas, actividades que ofrece el software y la versatilidad en el uso de distintos tipos de hardware y dispositivos.

¹ Llamamos "*sociedades policontextuales*" a aquellas en las que se produce la posibilidad formal de diferentes observaciones simultáneas y se renuncia, por tanto a la seguridad última de la unidad de la observación.

"Algunas precisiones sobre el concepto de imaginarios sociales" Juan Luis Pintos 2014.

² Entrevistas 1 y 2

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

Uno pensaría que esto se viene haciendo desde hace mucho tiempo. Pero no es así. No está tan desarrollado en los pedagogos de la virtualidad. Los que realizan esto (el diseño de los objetos virtuales de aprendizaje) son los ingenieros. Lo que tendría que hacer el pedagogo es comprender la lógica del ingeniero. Es un reto que todavía va en marcha.

...

En la entrevista se tuvo una extensa conversación que logro rozar las fronteras del paradigma de lo virtual en educación, superando por momentos la descripción de metodologías, rutinas y paso a ubicar una perspectiva que se pregunta si el mundo de la virtualidad en educación está suficientemente entendido y explorado.

Se hizo un énfasis desde quien lo afirma en nominar a los profesores como pedagogos de la virtualidad como una manera de describir esa necesidad de inmersión total en la reflexividad sobre lo que se ha hecho, aquello que se está llevando a un estado de mejora y las tareas que surgen a partir de las nuevas necesidades y exigencias que emergen cuando la experiencia alcanzada se muestra insuficiente para asumir una interacción de mayor alcance.

Interfaz 4

Tradicición y virtualidad

Uno de los fenómenos de la investigación, es cómo la educación se encuentra introducida entre lo virtual y lo presencial en el programa del bachillerato virtual de la universidad La Gran Colombia. Si bien, al hablar de virtualidad, ésta se convierte en la sensación que los seres humanos no perciben por medio de los sentidos, comúnmente conocidos, sino que se hace

referencia a la relación con las diversas formas de leer el mundo, tal como las ideas e imágenes propias dentro de un contexto específico; por ello, la virtualidad es el proceso imaginario que permite al ser humano entrar en otra perspectiva del mundo, como lo es el aprendizaje y por medio de él transformar realidades, así mismo comprenderlas sin desligarse de la otra realidad.

Por tanto, se indagó con los estudiantes del programa sí, ¿la educación virtual brinda las mismas herramientas de comprensión que tiene en un aula de clase presencial?, los estudiantes dividieron su opinión; el 50% respondió, que sí ofrece las mismas características, debido a que la internet y el tiempo de las asesorías compensan la falta de explicaciones presenciales que no se tienen; el otro 50%, expresó con contrariedad que no se aprecian las clases de la misma forma. Por tal motivo, se consulta a los docentes, quienes manifiestan que la educación virtual aún tiene en práctica parámetros y actividades de la educación presencial, como las relaciones de poder, las evaluaciones, los proyectos y el deber del desarrollo de los mismos, coactando algunas actividades de ejecución.

Monereo y Coll (2008) dicen que:

Al contrario que la identidad que se elabora en situaciones presenciales, caracterizada por la gran estabilidad y predictibilidad que aportan, por ejemplo, los elementos físicos (cuerpo, ropa, gestos, etc.), la identidad que emerge en internet es mucho menos predecible y requiere una continua actualización pues obedece a producciones conjuntas contextuales y situadas, ligadas al

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

“aquí y ahora”. (Monereo & Coll, 2008, pág. 125)

De acuerdo a lo anterior, al estar en espacios, realidades o mundos diferentes de la vida, es necesario crear una identidad que represente a esa persona con los datos básico que se tienen, para dar forma a quiénes se entregan esas actividades, una de las docentes entrevistadas afirma que para ella no varían mucho las actividades de la educación virtual y la educación presencial, puesto que en su asignatura se destaca la producción textual y lo único virtual es el medio por el cual se transmite, así mismo, hay estudiantes que solo cursan el bachillerato virtual por cumplir un requisito como sucede en algunos casos de la educación presencial.

No obstante, otro docente explica que en la enseñanza de otra área de aprendizaje, la modalidad virtual debe reinventarse, debido a que los materiales son viejos y necesitan ser actualizados, razón por la cual se buscan diferentes herramientas que ayudan a la creación de nuevas actividades a favor de la dinámica en la enseñanza virtual.

Resultados

El acercamiento realizado al mundo del bachillerato virtual tuvo dos órdenes de análisis, uno basado en la descripción de la metodología de trabajo, la manera como se desarrolla el programa, en cuanto a sus aspectos operativos y sin segundo que está íntimamente ligado que tuvo como grandes referentes a estudiantes y profesores, que alimentaron el sentido de las relaciones, interacciones y estilos de vinculación y de construcción de mundo que desde ese escenario particular se recrea, tomando como sustento sus

sensibilidades, experiencias y formaciones. De ese análisis, a pesar de la brevedad del tiempo de dialogo y reconocimiento del contexto del programa por parte del equipo de investigación se decantaron una serie de resultados que se describen a continuación.

La lógica del humano cyborg. El ser humano ha estado en constante cambio a lo largo de su historia, en búsqueda de mejorar sus capacidades para obtener así un mejor desempeño en diferentes actividades, incluyendo la educación, por tal motivo surgen las innovaciones tecnológicas en diferentes contextos que los rodean. Por tanto, las generaciones actuales están “En otras realidades: en esponjas vivenciales que absorberán la actividad humanan desde el plano de la realidad física para remontarla a la realidad virtual” (Piscitelli, Ciberculturas 2.0, 2002, pág. 84), con lo anterior se evidencia que la tecnología hace que cada persona sufra una transformación, y es en ese momento cuando se habla de educación virtual, en otras palabras, de un “cyborg”.

Cuando docentes y estudiantes inician su comunicación por medio de los dispositivos electrónicos, los convierte en parte de su ser y se evidencia un nuevo fenómeno e imaginario, “Ahora bien estos dos son múltiples y relativos. Una cosa es el árbol percibido y otra cosa es el árbol recordado.” (Herrera, 2002, pág. 6), donde se demuestra la relación entre el ser humano y el mundo, como una esencia que implica una relación con otra realidad que hace parte del mismo mundo, tanto docentes como estudiantes concuerdan en el uso de sus audífonos, computadoras, celulares, tabletas, entre otros medios para mediar la el proceso de

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

enseñanza-aprendizaje y del mismo modo romper con la barrera cotidiana de lo sincrónico del aula de clase.

El programa como un híbrido que recoge una producción de contenidos del proceso de enseñanza – aprendizaje convencional y que exige permanentemente ser traducido, adaptado e insertado en la arquitectura de la red. Esa actividad preparatoria previa denota un esfuerzo constante para dar traducción a la experiencia propia del mundo de la vida corporal y llevarla a un universo naciente, que desde muchas ópticas, desde numerosas formas de relación puede recibir, incorporar las propuestas de bocetación de la realidad habitual, pero que sigue sin ser comprendido en su profundidad y alcance.

El equipo de maestros que interviene en el programa accede a él tomando como referente experiencia disímil, diversa y cambiante de acuerdo a su origen disciplinar, sus antecedentes en cuanto a experiencia profesional y la visión que en lo personal tienen y defienden frente al desenvolvimiento del ser humano en el marco de la sociedad de la información y de los diversos entornos educativos que en educación virtual se reconocen. Sus narrativas en estos términos pueden ser claramente diferenciadas, de acuerdo a su potencial de adaptabilidad al medio virtual, a su reflexividad y su posibilidad de realizar una inmersión efectiva en un ambiente virtual.

Los estudiantes del programa son en potencia, desde sus propias narrativas y las percepciones de ellos mismos y de los docentes una suerte de actores con una capacidad inusitada para leer lo virtual, acondicionarse a sus usos, manera, dinámicas con un alto grado de

espontaneidad, pero sin llegar aun a emprender un proceso de inmersión prologado. Ingresan en los ambientes virtuales, manejan diversas herramientas, pero lo hacen desde la espontaneidad, no tiene el conocimiento, lo que determina algunas de sus visibles limitaciones cuando se espera hagan uso competente de programas o desarrollen procesos complejos de investigación o procesamiento de información, entre otros procesos propios de su formación.

Conclusiones

La construcción social de los imaginarios en educación virtual,, obtener ese conjunto complejo de imágenes, rescatarlas de en medio de la diversidad de relatos, respuestas y conjeturas que emergieron en la interacción con los que navegan más allá del mundo concreto (estudiantes y maestros de la educación virtual), como si fuesen marinos de aquellos que hace siglos se aventuraban más allá de las columnas de Hércules dispuestos a la incertidumbre.

El estudio realizado confluye en una serie de conclusiones que describen algunos aspectos particulares del desarrollo de un programa virtual.

La exploración resultante del encuentro con estudiantes y maestros, los resultados de la lectura de sus afirmaciones, del dialogo desde la base que aporta Pintos solventando para el presente una concepción relevante para esta época de los imaginarios sociales, de la visión que promueve McLuhan que aun hoy causa sorpresa cuando apunta a que la experiencia objetivo es “la simulación tecnológica de la consciencia” y del monitoreo que Piscitelli hace del impacto tecnológico y que Monereo describe en

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

detalle desde las afectaciones que sufren sus protagonistas, son algunas de las caras del poliedro conceptual trazado para esta investigación que propone los siguientes resultados, como llaves a probar para la apertura de nuevas entradas a un ámbito de reflexión para los pedagogos virtuales y todos aquellos que avizoran la complejidad del fenómeno de saber-se desde la virtualidad. Una que incluye la que se manifiesta desde su modalidad de mediación tecnológica, pero que se considera no es ni la única y tal vez no la principal.

En un primer momento. La relación del ser humano con el mundo de la vida se reduce cuando lo tecnológico no media sino que regula y esquematiza la actuación humana. Una comprensión que se amoldada al artefacto distrae y disloca la relación con el mundo de lo colectivo. En el curso de las entrevistas con los estudiantes se vislumbró una actitud de aislamiento, en algunos casos debida a experiencias adversas o por haber sido objeto de distintas formas de violencia, en algunos casos por su condición de discapacidad, en otros casos un alto riesgo d fracaso escolar por las dificultades para permanecer y tener continuidad en un periodo lectivo completo y los conflictos que esto hubiese podido originar.

El modelo virtual les brindo una solución, pero esa alternativa también hizo que los estudiantes terminarán recluidos, excluidos o incluidos en una relación educativa a través del monitor, que deja una pregunta fundamental para la educación: ¿Se están formando a través del modelo de educación virtual seres humanos con competencias amplias, suficientes, adecuadas para adelantar una vida integrada a una comunidad?

De hecho los proyectos que en materia social desarrollan los estudiantes del bachillerato virtual UGC son en muchos casos formulaciones que tratan de interpretar una realidad, pero que por las condiciones particulares de los estudiantes, que están aislados, no tienen pares educativos, ni asesoría en campo, quedan con una posibilidad muy limitada de intervenir por si solos con su proyecto en un contexto social específico.

La institucionalidad responsable del diseño de programas disciplinares debería realizar una lectura del contexto de la educación virtual, pues la traslación y adaptación de contenidos y metodologías probadas en la modalidad presencial al mundo virtual se debe en mucho a que esta nueva realidad educativa no es objeto de reflexión de los responsables del diseño de política pública y de quienes la colocan en operación desde el saber pedagógico experto.

En segundo momento. Tanto estudiantes como profesores en el ámbito del programa educativo virtual actúan desde una especie de adaptación como anfibios culturales, entendida como una ambigüedad de tiempo y lugar para sus actuaciones. Ese concepto que utilizo en los noventa el profesor Antanas Mockus definiendo al anfibio cultural como “quien se desenvuelve solventemente en diversos contextos y al mismo tiempo posibilita una comunicación fértil entre ellos, es decir transporta fragmentos de verdad (o de moralidad) de un contexto a otro”, se retoma aquí para definir al estudiante virtual, como un navegante en distintas lógicas de tiempo espacio, lo que le permite desarrollar su vivencia del aprendizaje en un ambiente ajeno al mundo de la vida no mediado por lo tecnológico, al mundo humano. Vivir en la asincronía, en un espacio

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

donde la interacción con otros seres humanos esta diluida en el uso de herramientas digitales, donde el yo se condiciona por la manera como los dispositivos tecnológicos le permiten comunicarse, expresarse y en última instancia admitirse como una identidad que funciona desde lo que ese conjunto de intervenciones como ser digital permiten agrupar para caracterizarlo como individuo.

Tercer momento. Por la naturaleza de sus dificultades para caracterizarse dentro de lo que se categoriza como estar en un ámbito de normalidad, pareciera que los estudiantes con diferentes tipos de discapacidad que acceden al programa tienen una cierta disposición a la adaptación a nuevas condiciones de relación, de comunicación y de aprendizaje.

Es decir lo que sus organismos físicos no tienen la capacidad de gestionar en el mundo corporal, donde el movimiento pleno se conforma por una serie de destrezas y habilidades que se supone son comunes a todos los seres humanos, la estética sobre esos cuerpos, que se basa en el pleno uso del cuerpo y en su exposición como un objeto de valor por la continua mejora de sus condiciones para asimilarse a un fenotipo, en tanto el medio define la corporalidad exigida, que no es un medio ambiente (solamente) sino un medio ideológico generador de una estética remarcada y restrictiva frente a la posibilidad de excederla de cualquier manera.

Lo que apunta al establecimiento de un canon, como prototipo que exige continuas adaptaciones, perfeccionamiento estético y psicológico para la repetición más o menos en serie de un modelo de belleza.

En ese contexto la diferencia de capacidades, la configuración diferenciada de los cuerpos, o la variación notoria de destrezas, habilidades y capacidades sensoriales, cognitivas y motrices establecen unas distancias con respecto al fenotipo imperante que a pesar de las políticas de inclusión que se adelantan desde los estados no logran solventar la brecha que tales prácticas reguladoras de la forma de ser humanos originan, dejan espacios reducidos y aislados a los seres humanos con discapacidad.

Ahora bien, la educación virtual como se afirmó anterior mente no se basa en el desarrollo de las cualidades físicas del ser humano, sino que se incorpora como una parte de su posibilidad de desarrollo en términos de dialogo, comunicación para el aprendizaje y desarrollo discursivo un a seré de agregados tecnológicos que posibilitan el desarrollo del aprendizaje de la personas de modos que se privilegia sus posibilidades de construcción de mundos desde la lógica, la escritura, la creatividad, la imagen, etc., originando nuevas maneras de interacción para la construcción de mundos comunes, de lograr incluirse sin que la condición de discapacidad sea condición de limite o de restricción.

CAMALEONES: transformación de los imaginarios en educación virtual

Referencias

- Cegarra, J. (2012). Fundamentos Teóricos Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. *Cinta moebio*, 1.
- ENTV-DOC-03-2017, d. d. (Agosto de 2017). ANEXO 3,3. (G. Rozo, Entrevistador)
- Herrera, D. (2002). *La persona y el mundo de su experiencia contribuciones para una ética fenomenológica*. Bogotá: Universidad San Buenventura.
- Mc Luhan, M. (1968). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidó.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (2010). *DEECRETO No. 1295*. Bogotá.
- Monereo, C., & Coll, C. (. (2008). *Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar las tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Pintos, J. (2014). Algunas precisiones sobre el concepto de imaginarios sociales. *Universidad de Santiago de Compostela*.
- Pintos, L., Murcia, N., & Ospina, H. (2009). Función versus institución: imaginarios de los profesores y estudiantes universitarios. *Educación y Educadores. Volumen 12. No. 1*, 65.
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. . Buenos Aires. : Aula XXI. Santillana. .
- RUeda, R. (2013). *Youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=w567mHTOwo8>
-