

Capítulo 1:

Los entornos virtuales de aprendizaje como espacios en la sociedad del conocimiento

Virtual learning environments as seats in the knowledge society

HUGO EDUARDO CARABALLO CADENA

Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO

Lo que ha cambiado no es el tipo de actividades en que participa la humanidad, lo que ha cambiado es su capacidad tecnológica de utilizar como fuerza productiva directa lo que distingue a nuestra especie como rareza biológica, esto es, su capacidad de profesar símbolos.

MANUEL CASTELLS

Resumen

En la actualidad aparecen las denominadas pedagogías y didácticas emergentes como parte de un nuevo escenario educativo, es allí en donde la educación virtual surge como un espacio optativo de comunicación y formación ciudadana. En este marco, los entornos virtuales de aprendizaje buscan innovar y transformar los procesos de enseñanza en la educación actual a nivel nacional e internacional.

En este orden de ideas, el presente texto pretende definir algunos conceptos propios de los entornos virtuales de aprendizaje con la idea de contextualizar y entender esta modalidad educativa que se inscribe en la educación contemporánea, por lo tanto, se abordan algunos conceptos de diferentes autores en relación con lo que se entiende por virtualidad, la sociedad del conocimiento, así como la educación en entornos virtuales de aprendizaje. Es necesario resaltar que este capítulo propone un contenido teórico que busca

comprender el ejercicio académico apoyado en las tecnologías de la información y la comunicación.

Palabras clave: Educación, aprendizaje, virtualidad, sociedad del conocimiento.

Abstract

At the present time, the so-called emerging pedagogies and didactics appear as part of a new educational scenario, where virtual education come out as an optional seat for communication and citizenship training. Within this framework, virtual learning environments seek to innovate and transform teaching processes in current education at national and international level.

This text aims to present a theoretical framework of virtual learning environments. It defines some concepts from the area with the purpose of contextualizing and understanding this educational modality as part of contemporary education. Therefore, some concepts of different authors are addressed in relation to what is understood by virtuality, the knowledge society, as well as education in virtual learning environments.

Keywords: Education, learning, virtuality, knowledge society.

¿Cómo citar este capítulo? / How to cite this chapter?

APA Caraballo, H. (2022). Los entornos virtuales de aprendizaje como espacios en la sociedad del conocimiento. *Las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo*. (pp 17-45). Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-565-2.cap.1>

Chicago Hugo Caraballo, “Los entornos virtuales de aprendizaje como espacios en la sociedad del conocimiento”, en *Las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo*, (Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, 2022). DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-565-2.cap.1>

MLA Caraballo, Hugo. “Los entornos virtuales de aprendizaje como espacios en la sociedad del conocimiento”. *Las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo*. Nombre apellido. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, 2022. Digital. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-565-2.cap.1>

Introducción

En los tiempos actuales, la educación virtual se inscribe como una opción en los espacios de comunicación y formación ciudadana. Al desarrollarse en ambientes educativos diferentes a los convencionales, los entornos virtuales de aprendizaje permiten dinamizar los procesos académicos y de comunicación por medio de diversos recursos multimediales, como presentaciones, foros, chats, encuestas, exámenes o quices en línea, envío de tareas digitales, el uso del vídeo o podcast como apoyo didáctico, entre otros.

En este marco, resulta pertinente definir algunos conceptos propios de los entornos virtuales de aprendizaje, que nos permitan contextualizar y entender un poco más esta modalidad educativa aplicada a la sociedad del conocimiento.

¿Qué se entiende por virtualidad?

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen un nuevo espacio de interacción para el ser humano, propiciando, entre otras cosas, la virtualidad como un medio para la transmisión del conocimiento en el ámbito educativo. Pero ¿qué se entiende por virtualidad?

El filósofo tunecino Pierre Lévy, considerado uno de los más grandes estudiosos de la cultura virtual, en su libro *¿Qué es lo virtual?* (1999), manifiesta que existe una oposición fácil y equívoca entre real y virtual, en donde el término *virtual* generalmente se emplea para designar «la ausencia pura y libre de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible» (p. 17). Al respecto, aclara:

La palabra *virtual* procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual *tiende* a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad solo son dos maneras de ser diferentes». (Lévy, 1999, p. 17)

Por otra parte, Covi y Delia (2006) indica que actualmente es común oír hablar de *comunidades, educación y mensajes virtuales*. Manifiesta esta autora mexicana que, «en principio, *virtual* es aquello que está implícito, tácito» (p. 127), pero es necesario llevar el análisis del concepto de virtualidad más allá de la definición misma, pues lo que nos interesa es «analizarla como

consecuencia de un proceso mucho más amplio y abarcador: el de la sociedad de la información o comunicación» (p. 17).

Sociedad del conocimiento o sociedad informacional

Cuando se habla de la *sociedad del conocimiento*, se hace referencia al momento histórico por el cual está pasando la humanidad hoy en día, que se caracteriza por la inclusión de las nuevas tecnologías en la transformación social. En este sentido, Krüger (2006), Dr. en sociología de la Universidad de Barcelona, define el concepto de sociedad del conocimiento como «cambios en las áreas tecnológicas y económicas estrechamente relacionadas con las TIC, en el ámbito de planificación de la educación y formación, en el ámbito de la organización (gestión de conocimiento) y del trabajo (trabajo de conocimiento)». (p. 4).

Para referirse a estos mismos cambios también se han empleado los términos *sociedad informacional* o *sociedad en red*, conceptos utilizados por el sociólogo, economista y profesor universitario español Manuel Castells M. (2001), tal vez uno de los autores más citados en este campo de estudio que ve el Internet como un presente que se encuentra impreso en nuestras vidas como sujetos pertenecientes a una sociedad red, de conocimiento o de información. En una entrevista para el programa *Pienso, luego existo* de Radiotelevisión Española (RTVE, 2013), Castells describe su visión de la sociedad informacional en la que vivimos y habla de la diferencia entre *sociedad del conocimiento* y *sociedad informacional*. En primer lugar, él considera que el término *sociedad de la información y del conocimiento* es intelectualmente erróneo, porque todas las sociedades de la historia han sido de la información y del conocimiento, a través de procesos de información y comunicación como forma de interacción humana; mientras que el concepto de *informacional* hace referencia a la utilización de un nuevo sistema tecnológico basado en tecnologías de la información y la comunicación de base microelectrónica y en la comunicación por medio de redes digitales, que transforman los ritmos, la forma y los procesos de interacción entre los individuos. El sociólogo español también puntualiza que la gran transformación de nuestro tiempo es la aparición de una cultura digital y de un sistema tecnológico basado en el procesamiento de datos microelectrónicos, con el cual cambia todo, pues toda la información hoy en día está en las redes de Internet.

Según señala Israel Márquez en su reseña sobre el libro *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital* de Pierre Lévy, este último aborda, en primer lugar, conceptos claves de la cibercultura, como la digitalización de la información, hipertextos e hipermedias, simulaciones informáticas, realidades virtuales, redes interactivas en Internet, la interactividad o la infraestructura técnica del mundo virtual (Márquez, 2008). En este sentido, menciona el autor, no sería posible entender las tecnologías separadamente de la sociedad y la cultura. En segundo lugar, Lévy teoriza sobre la nueva cultura digital en cuanto a las implicaciones culturales en el desarrollo del ciberespacio como una nueva forma de universalidad que inventa el movimiento social que le ha dado nacimiento en todos y cada uno de los contextos sociales.

La aparición de estas nuevas tecnologías ha traído consigo cambios sociales y culturales, pues se han integrado en todos los contextos, casi que, de manera desapercibida, trayendo consigo nuevos conceptos, nuevas formas de interactuar y nuevas necesidades de aprender en red.

La educación en entornos virtuales de aprendizaje

En los tiempos modernos la tecnología ha evolucionado de una manera vertiginosa y dinámica que impacta, entre otros sectores, al de la educación, tanto formal como no formal. En este sentido, como lo señala Ros (2008), este mundo se transforma a una velocidad increíble y la Internet es una de las mayores revoluciones en la difusión del conocimiento. El ser humano es un receptor de este fenómeno mediático que intercambia información y contenido simbólico, que no asume un rol pasivo, pues la recepción «es un proceso mucho más activo y creativo de lo que el mito del receptor pasivo sugiere» (Thompson, 1998, p. 62). Estas consideraciones de alguna manera explican por qué el sistema tradicional de enseñanza se cuestiona cada vez más y se proponen nuevas prácticas, activas y basadas en el logro de competencias que tengan en cuenta todo el proceso enseñanza-aprendizaje apoyado en las tecnologías de la información y la comunicación.

Por todo esto, surge la gran pregunta respecto a si la educación debe seguir o no este acelerado ritmo de desarrollo tecnológico en el que vivimos. En respuesta a este cuestionamiento, podríamos sencillamente afirmar que la educación no puede ser ajena a este nuevo reto social y tecnológico, pues la población contemporánea debe adquirir y desarrollar competencias para

la apropiación y manejo de estas tecnologías que se han inscrito en las diferentes áreas del saber, así como en el campo laboral y profesional. En otras palabras, la educación no se puede quedar atrás mientras vivimos en un mundo mediático acelerado.

En este marco, es válido preguntarse: ¿Qué le aportan las nuevas tecnologías a la educación? Y para responder, reiteramos que las posibilidades educativas apoyadas en las TIC se plantean tanto desde el punto de vista del conocimiento como respecto a su uso, pues ambos aspectos son básicos para desenvolverse en un ambiente de cultura digital que transmite, almacena y transforma la información. Además, los contextos físicos, el aula de clase, los útiles escolares, los libros, las enciclopedias y el uso mismo de las bibliotecas se han cambiado por ambientes virtuales y archivos digitales que también permiten llevar a cabo el ejercicio de enseñanza-aprendizaje. De hecho, el propósito de la educación en entornos virtuales es preparar ciudadanos digitales que, a través del uso de TIC, respondan a la necesidad de contribuir al desarrollo social y económico del país. En ese sentido, «la cultura digital ofrece las condiciones para una nueva lectura o revisión del mismo concepto de educación, superando el instruccionismo técnico o el enciclopedismo de viejo o nuevo cuño» (De Pablos, 2003, citado por Gozávez, 2011, p. 135).

Es claro que las TIC pueden aportar en gran medida a la educación, pero vale la pena mencionar la manera cómo se dan estos procesos académicos, qué estructuras presentan los entornos mediados por dichas tecnologías y qué recursos se utilizan. En cuanto a las modalidades educativas emergentes mediadas por el uso de las TIC, encontramos conceptos como aprendizaje electrónico (*e-learning*), el aprendizaje híbrido (*b-learning*) y el aprendizaje (electrónico) móvil (*m-learning*).

Comenzamos hablando del aprendizaje electrónico o virtual, un tipo de enseñanza o sistema de aprendizaje en línea (*on-line*), apoyado en Internet, utilizado por la modalidad de educación a distancia. En este sistema de aprendizaje, el estudiante interactúa con el espacio académico correspondiente, con sus compañeros de estudio y con el profesor (tutor), utilizando medios como el correo electrónico, los foros, el chat, las redes sociales y la mensajería instantánea, o a través de plataformas creadas para este fin. Dicho de otra manera, es un modelo educativo cuyo fin es alcanzar los objetivos de aprendizaje a través de contenidos y actividades en línea.

Por otra parte, el aprendizaje híbrido denominado por algunos autores «aprendizaje mezclado», surge como sistema de aprendizaje en el modelo educativo semipresencial, es decir, que apoya los procesos virtuales con la presencialidad. En este modelo, el estudiante adquiere el compromiso de asistir a tutorías presenciales para fortalecer y complementar el proceso de aprendizaje.

También aparece en el escenario un nuevo concepto, el del aprendizaje apoyado en terminales móviles, que utiliza tecnología de última generación. En este tipo de aprendizaje se emplean diversas herramientas, como la cámara integrada o las diferentes aplicaciones que se encuentran para los sistemas operativos móviles y que permiten usos como el de la georreferenciación mediante GPS o la realidad aumentada, entre otros².

Los ambientes virtuales de aprendizaje que más se utilizan en las modalidades educativas de aprendizaje electrónico y aprendizaje mixto son las aulas virtuales. Estas plataformas de enseñanza virtual se encuentran en un entorno digital que posibilita el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje; son recursos que se utilizan a través Internet como una forma de acceder al conocimiento sin tener que desplazarse físicamente al aula de clase, ni adquirir materiales educativos costosos, pues todo se ofrece de manera digital y al alcance de todos (Scagnoli, 2000). Según García (2008), el aula virtual es un «espacio simbólico de enseñanza-aprendizaje en una comunicación mediada por las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)». (p. 88). En el aula virtual se comunican cada uno de los participantes inscritos (estudiantes y profesores) en un determinado curso o programa de formación, aprovechando para ello los recursos disponibles que se ofrece en este ambiente virtual de aprendizaje. La tecnología, por tanto, es considerada como un medio y no como un fin.

Podemos afirmar, entonces, que las aulas virtuales son productos mediáticos que, como señala Thompson (1998), requieren algún grado de atención y actividad interpretativa por parte del receptor-usuario: «El individuo que

2 La Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Sede Principal, a través de la asignatura Gestión Básica de la Información, ha incursionado en esta modalidad educativa apoyada en los dispositivos móviles para abordar la realidad aumentada, y se ha encontrado que aún hay falencias, como la escasa conexión en algunos operadores y el uso limitado que ofrece esta tecnología, pues se deben utilizar dispositivos móviles de gama alta, que no siempre están al alcance de toda la comunidad académica.

recibe un producto mediático debe, de alguna manera, prestarle atención (leer, mirar, observar, escuchar, etc.)» (p. 65). Tales acciones son claves en la comunicación entre estudiantes y docentes (también llamados *tutores* en este contexto). Desde la misma perspectiva, Unigarro (2004) concluye que «la educación virtual es la acción que busca propiciar espacios de formación de los sujetos y que, apoyándose en las tecnologías de la información y la comunicación, instaura una nueva manera de establecer el encuentro comunicativo entre los actores del proceso» (p. 46).

Por otra parte, Barbero (1991) dice que «la comunicación no es más que información» (p. 79) y como en la educación se transmite información, la virtualidad aparece en los últimos tiempos como un nuevo paradigma informacional, «es decir, un concepto de cultura que nos permita pensar los nuevos procesos de socialización» (p. 80). Dicho de otra manera, la educación virtual es un canal, un medio, que involucra todos los elementos que se dan en un proceso comunicativo, con códigos o símbolos propios de este contexto.

Conclusiones

La educación virtual se inscribe actualmente como una opción en los espacios de comunicación y formación ciudadana. Aparecen entonces conceptos como los de *sociedad del conocimiento*, *cibercultura*, *sociedad informacional* o *sociedad en red*, que hacen referencia al momento histórico que vive la humanidad. Básicamente se trata de concebir cambios sociales y culturales a partir del avance tecnológico que se han inscrito en todos los contextos sociales, lo cual trae nuevas formas de interactuar y nuevas necesidades de aprender en red.

En ese orden de ideas, la tecnología, que evoluciona de una manera vertiginosa, impacta fuertemente el ámbito educativo, convirtiendo al ser humano en un receptor activo que busca comprender este fenómeno mediático, lo cual explica por qué el sistema tradicional de enseñanza debe cuestionarse y proponer nuevas prácticas, más activas y apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación.

Referencias

- Barbero, J. (1991). De la comunicación a la Cultura. Perder el «objeto» para ganar el proceso. *Revista Signo y Pensamiento*, (18), 23-24.
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *La factoría*, 14(15), 1-13.
- Crovi, D. y Delia, M. (2006). Educar en la red: nuevas tecnologías y procesos educativos en la sociedad de la información. *Anuario ININCO*, 18(2), 79-99.
- García, A. (2008). *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa*. Universidad de Salamanca.
- Gozálvez, V. (2011). Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, (36), 131-138. <https://doi.org/10.3916/C36-2011-03-04>
- Krüger, K. (2006). *El concepto de «sociedad del conocimiento»*. https://www.researchgate.net/publication/245535884_El_concepto_de_%27sociedad_del_conocimiento%27
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós Ibérica.
- Márquez, I. V. (2008). Reseña de «Cibercultura. La cultura de la sociedad digital» de Pierre Lévy. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 13, 266-267.
- Ros, I. (2008). *Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar*. <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/6876/moodle.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- RTVE. (2013, 16 de junio). *El mundo según el sociólogo Manuel Castells: Pienso, luego existo*. <https://www.rtve.es/television/20130616/sociologo-manuel-castells/686369.shtml>
- Scagnoli, N. I. (2000). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*. <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Thompson, J. (1998). *La media y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación*. Paidós Ibérica.
- Unigarro, M. (2004). *Educación virtual: encuentro formativo en el ciberespacio*. UNAB.