

LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL

Luis Manuel Martínez Hernández
Paula Elvira Ceceñas Torroero
Diana Elizabeth Martínez Leyva



ISBN: 978-968-9304-59-3



9 789689 304593

Autores

Luis Manuel Martínez Hernández
Universidad Juárez del Estado de Durango (UJED)
Instituto de Investigaciones Históricas
UJED Facultad de Ciencias Exactas
UJED Facultad de Psicología
UJED Universidad Pedagógica de Durango
Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.

Paula Elvira Ceceñas Torrero
Universidad Pedagógica de Durango

Diana Elizabeth Martínez Leyva
Universidad Juárez del Estado de Durango (UJED)
Facultad de Derecho y Ciencias Políticas UJED

Nombre del Libro

La Etnografía Virtual

Primera Edición: Diciembre de 2017
Editado en México
ISBN: 978-968-9304-59-3

Editor:

Universidad Juárez del Estado de Durango

Coeditores:

Red Durango de Investigadores Educativos, A. C.
Universidad Pedagógica de Durango
Instituto Universitario Anglo Español
Instituto de Investigaciones Históricas - UJED
Facultad de Ciencias Exactas – UJED
Facultad de Ciencias Químicas - Durango – UJED
Facultad de Derecho - UJED

Portada (Fotografía):

Manuel Alejandro Martínez Leyva

Diseño de portada

Manuel Alejandro Martínez Leyva

Corrección de estilo

Mtra. Paula Elvira Ceceñas Torrero

Diseño

Estefany Aguilar Ramírez

Este libro no puede ser impreso, ni reproducido total o parcialmente por ningún otro medio sin la autorización por escrito de los editores Editado en México

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 7 |
| ANTECEDENTES..... | 10 |
| QUÉ ES LA ETNOGRAFÍA..... | 10 |
| QUÉ ES LO VIRTUAL..... | 13 |
| REALIDAD VIRTUAL DESDE VARIAS PERSPECTIVAS..... | 20 |
| NATURALEZA DE LOS OBJETOS MATEMÁTICOS..... | 24 |
| LA REALIDAD Y EL SIGNIFICADO DE SUS REPRESENTACIONES | |
| -LAS MATEMATICAS..... | 25 |
| NATURALEZA DE LAS MATEMÁTICAS SEGÚN WITTGENSTEIN..... | 26 |
| VIRTUALIDAD COMO POTENCIA (POTENCIAS O VIRTUALIDADES)..... | 31 |
| ENFOQUE METAFÍSICO Y NOOLÓGICO..... | 36 |
| LO IRREAL..... | 38 |
| LA NOOSFERA..... | 40 |
| DE LA INTELIGENCIA INDIVIDUAL A LA CONECTIVIDAD..... | 41 |
| LA COMUNICACIÓN QUE AL PRINCIPIO ERA ORAL..... | 45 |
| LOS LUGARES DE PODER AL FLUJO DE PODERES..... | 49 |
| LA IRREALIDAD COMO REALIDAD VIRTUAL..... | 52 |
| QUÉ ES UN OBJETO..... | 60 |
| EL CIBERESPACIO COMO OBJETO..... | 69 |
| EL QUADRIVIUM ONTOLÓGICO: LA VIRTUALIZACIÓN, UNA DE TANTAS TRANSFORMACIONES..... | 70 |
| DE LOS MUNDOS ANGÉLICOS A LOS MUNDOS VIRTUALES..... | 71 |
| EL ENIGMA Y EL DESEO..... | 73 |
| VIRTUALIDAD EN LAS AULAS..... | 75 |
| DE LO VIRTUAL A LA EDUCACIÓN..... | 81 |
| NUEVOS MODELOS EDUCATIVOS..... | 89 |
| MODELOS CENTRADOS EN EL ESTUDIANTE..... | 91 |
| LA VIRTUALIDAD COMO HERRAMIENTA EN LA EDUCACIÓN..... | 93 |
| CONCEPTO DE EDUCACIÓN VIRTUAL..... | 95 |
| LA PEDAGOGÍA EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL..... | 97 |

| | |
|--|-----|
| MODELO DE DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE APOYADAS CON TECNOLOGÍA..... | 98 |
| EFECTIVIDAD DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL..... | 102 |
| EL MODELO EDUCATIVO EN LÍNEA..... | 103 |
| ALGUNOS ÉXITOS Y FRACASOS EN EDUCACIÓN VIRTUAL..... | 106 |
| EL FUTURO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL..... | 108 |
| MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA..... | 111 |
| FENOMENOLOGÍA..... | 112 |
| ELEMENTOS DE LA FENOMENOLOGÍA EN LA INVESTIGACIÓN..... | 113 |
| OBSERVACIONES METODOLÓGICAS..... | 113 |
| CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE LA FENOMENOLOGÍA..... | 114 |
| JUSTIFICACIÓN DEL MÉTODO FENOMENOLÓGICO..... | 114 |
| INTUICIÓN EIDÉTICA..... | 115 |
| OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN FENOMENOLÓGICA..... | 115 |
| ETNOGRAFÍA..... | 117 |
| INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA..... | 122 |
| ETNOGRAFÍA EDUCATIVA..... | 125 |
| LA OBSERVACIÓN, TÉCNICA FUNDAMENTAL DE LA ETNOGRAFÍA..... | 125 |
| LA ETNOGRAFÍA, BASE DE CONOCIMIENTO EMPÍRICO PARA EL INVESTIGADOR..... | 127 |
| LA UTILIZACIÓN DE PROCEDIMIENTOS ETNOGRÁFICOS EN LA EDUCACIÓN.... | 137 |
| LA ETNOGRAFÍA COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN..... | 144 |
| QUÉ ES LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL..... | 146 |
| ESTUDIOS EN DONDE SE MUESTRAN DIFERENTES CONCEPCIONES DE LO QUE SE ENTIENDE POR ETNOGRAFÍA VIRTUAL..... | 155 |
| LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL COMO CIBERETNOGRAFÍA..... | 159 |
| CARACTERIZACIÓN DIDÁCTICA, PSICOLÓGICA Y SOCIOLOGICA DE LA EDUCACIÓN DE POSGRADO A DISTANCIA..... | 164 |
| APROXIMACIÓN AL MEJORAMIENTO PROFESIONAL DE DOCENTES, EN UNA EXPERIENCIA CHILENA DE FORMACIÓN PERMANENTE, EN MODALIDAD BLENDED-LEARNING: OPINIONES Y SIGNIFICADOS..... | 169 |
| DESCRIPCIÓN DE CASO..... | 170 |
| SIGNIFICADO DE LA CUALIFICACIÓN PROFESIONAL..... | 171 |
| EL MARCO DE LA INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA..... | 173 |

| | |
|---|-----|
| EL MARCO DE LA ACCIÓN ÉTICA EN INTERNET | |
| LAS GUÍAS ÉTICAS: PRINCIPIOS PARA ORIENTAR LA PRÁCTICA..... | 175 |
| LA ÉTICA EN INTERNET..... | 176 |
| PÚBLICO/PRIVADO..... | 178 |
| LOS DILEMAS ÉTICOS NO SIEMPRE TIENEN UNA ÚNICA SOLUCIÓN..... | 179 |
| DE LA TECNOLOGÍA CONTEXTUAL A LA ÉTICA DIALÓGICA..... | 179 |
| ÉTICA DE CAMPO | |
| LA CONSTRUCCIÓN DE ESO LLAMADO CAMPO..... | 180 |
| EL “BLOG DE CAMPO”..... | 181 |
| LA EXTENSIÓN DEL REGISTRO Y LA AGREGACIÓN DE DATOS..... | 182 |
| LA PRESENCIA DEL ETNÓGRAFO..... | 182 |
| MUTUALIDAD: EL ETNÓGRAFO Y SUS CORRESPONSALES..... | 183 |
| FILTRADO COLABORATIVO: LA DIMENSIÓN SOCIOTÉCNICA DE UNA COMUNIDAD VIRTUAL..... | 185 |
| LA EMERGENCIA DE LO SOCIOTÉCNICO EN UNA COMUNIDAD EN EL CIBERESPACIO..... | 189 |
| DEL FILTRADO DE LA INFORMACIÓN A LA REGULACIÓN DE LAS CONDUCTAS. | 190 |
| EL IMAGINARIO DE LA COMUNIDAD CONSTRUYE SU ARQUITECTURA TÉCNICA..... | 191 |
| LA CULTURA DE LA INTERACTIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA..... | 193 |
| PATRONES DE ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES EN LÍNEA DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ACTIVIDAD..... | 199 |
| INTERACTIVIDAD..... | 200 |
| ACTIVIDAD..... | 200 |
| PATRONES DE ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES EN LÍNEA DESDE LA PERSPECTIVA DE LA..... | 201 |
| UN ENFOQUE DE ANÁLISIS ETNOGRÁFICO PARA LAS INTERACCIONES EN LÍNEA..... | 202 |
| PERSPECTIVA TEÓRICA PARA ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE EN LÍNEA... | 203 |
| UN ESTUDIO DE CASO: LA MATERIA “INFORMÁTICA EDUCATIVA” EN LA MODALIDAD ONLINE..... | 206 |
| ESPECIFICACIONES DEL SISTEMA DE ACTIVIDAD: LA CLASE EN LÍNEA..... | 207 |
| ANÁLISIS Y RESULTADOS: LOS PATRONES DE ACTIVIDAD..... | 208 |

| | |
|--|-----|
| LAS TIC'S Y LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: LA SUPREMACÍA DE LAS PROGRAMACIONES, LOS MODELOS DE ENSEÑANZA Y LAS CALIFICACIONES ANTE LAS DEMANDAS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO..... | 211 |
| LA ETNOGRAFÍA “VIRTUAL” | 211 |
| ASPECTOS CULTURALES Y TECNOLÓGICOS DE LA EDUCACIÓN..... | 217 |
| ETNOGRAFÍA VIRTUALIZADA: LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE Y LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA EN LÍNEA..... | 222 |
| PATRONES DE ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES EN LÍNEA DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ACTIVIDAD..... | 226 |
| CREACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PRODUCCIÓN DE COMPROMISO Y SENTIDO DE REALIDAD EN LOS ENTORNOS VIRTUALES. UN ANÁLISIS ETNOGRÁFICO..... | 229 |
| HERRAMIENTAS COLABORATIVAS PARA LA ENSEÑANZA USANDO TECNOLOGÍAS WEB: WEBLOGS, REDES SOCIALES, WIKIS, WEB 2.0.... | 233 |
| “PERFUMES DE MUJER”: MÁS ALLÁ DE LOS “OBJETOS DE APRENDIZAJE..... | 235 |
| OBJETOS DE APRENDIZAJE | |
| TENDENCIAS DENTRO DE LA WEB SEMÁNTICA..... | 238 |
| LA NETNOGRAFÍA: UN MÉTODO DE INVESTIGACIÓN EN INTERNET.... | 240 |
| LA NETNOGRAFÍA: ALGUNAS PRECISIONES..... | 241 |
| EL MÉTODO NETNOGRÁFICO..... | 242 |
| QUÉ SABEMOS DEL MÉTODO NETNOGRÁFICO..... | 244 |
| CÓMO SE APLICA EL MÉTODO NETNOGRÁFICO..... | 244 |
| CARACTERÍSTICAS DEL MÉTODO NETNOGRÁFICO..... | 245 |
| METODOLOGÍA DE LA NETNOGRAFÍA..... | 246 |
| LOS ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA ETNOGRAFÍA DE AUDIENCIAS..... | 248 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 257 |

INTRODUCCIÓN

En la actualidad vivimos en un mundo abrumado por la revolución tecnológica y la gran facilidad que se tiene para acceder a través de la red de informática a todo tipo de información, lo cual ha generado que los alumnos de todos los niveles educativos sean atraídos por las nuevas tecnologías.

Estas Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) son un amplio campo de estudio en educación virtual, como medio principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, también llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Como parte del trabajo que se realiza en la Universidad Pedagógica de Durango y como integrante del grupo de académicos que dedican su tiempo en el desarrollo de la investigación en la institución, he observado que el proceso enseñanza aprendizaje es un proceso continuo donde cada día es importante manejar las TIC como una herramienta primordial para poder sacar el mayor provecho en nuestras vidas, que redundara en una mayor adaptabilidad social en la era de las comunicaciones, de la informática y de la Globalización en que vivimos.

Aun cuando la tecnología avance aceleradamente es importante observar los procesos de comunicación, enseñanza, aprendizaje y evaluación, entre docentes y alumnos para que puedan, en conjunto, aprovechar al máximo los recursos que se tengan disponibles.

En este sentido la investigación a desarrollar sobre las tecnologías para el aprendizaje, se llevará a cabo dentro de las aulas virtuales con las que cuenta la UPD, y donde se encuentran dentro de la misma objetos de aprendizaje como foros, Chat, wikis, foros, correos, diálogos, etc.

La introducción de nuevas tecnologías en las aulas y la implementación de nuevos modelos educativos centrados en el aprendizaje son complejas y no dependen de la sola elección de un equipo o un programa, sino de una gran cantidad de factores que permitirá cambios activos, pasivos, deliberados, en algunos casos solo se manifiesten a favor o en contra. Tal vez por un breve instante, se haga una elección, o se tome una decisión fundamental acerca de las

TIC, pero rara vez con plena conciencia de sus alcances, consecuencias prácticas o de las alternativas existentes. Las nuevas tecnologías se han convertido en un problema educativo, un desafío, una oportunidad, un riesgo, una necesidad...todo eso, por razones que poco tienen que ver con las decisiones intencionales de los propios educadores.

Por ello, la presente investigación tiene la trascendencia de contar con una base metodológica y epistemológica de lo que es una etnografía virtual, que permita tener cualitativamente los procesos, relaciones, observaciones y demás formas de estar dentro de un aula virtual, ya que las relaciones sociales que se dan en este ambiente virtual, no son iguales que las que se dan de forma presencial.

Todo ello viene contextualizado en fenómenos que caracterizan a nuestra época tales como el vertiginoso avance de la ciencia y la tecnología, el bombardeo de información por numerosas instituciones y diversas entidades, todo en el marco de la globalización, del predominio de los países capitalistas más desarrollados sobre los mercados, la vida política y cultural, lo cual abarca también el campo de la información.

Alrededor de esta característica de la sociedad actual, hay posiciones que exageran el papel determinante de la información para la conducción de los procesos educativos, al respecto se reconoce que: "vivimos el mito de la información. Se cree que la solución a todos los problemas consiste en el acceso a la información", y otros (una gran minoría) desatienden o minimizan su trascendencia.

De lo que no cabe duda es de que en relación con la planeación de las instituciones, incluyendo las de Educación Superior, la información constituye un factor estratégico clave para la toma de decisiones que las conduzcan al éxito, no obstante, no es conveniente tampoco exagerar su importancia, ya que no basta con tener a disposición una información.

Para tomar decisiones correctas en el uso e implementación de las TIC'S se debe de poner énfasis en estudios sobre los alcances y procesos que suceden al utilizar estas nuevas herramientas, ello permite que el flujo de información se haga de una manera efectiva.

Por todo lo anterior queda claro que el uso de la información es también un aspecto a atender por las Instituciones de Educación Superior en nuestro país para acelerar y encauzar la dinámica de los procesos educativos y sociales mediados por las computadoras y de esta manera poder alcanzar los fines, metas, objetivos misión, visión y filosofías de las propias Instituciones de Educación Superior.

LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL

ANTECEDENTES

La investigación interpretativa etnográfica surge en la década de los sesenta, dentro del movimiento de la Nueva Sociología de la Educación que se dio en la Gran Bretaña con representantes como Michael Young, Nell Keddie, Geoffrey Esland, entre otros, quienes buscaban atender los problemas internos de las escuelas.

Para ello, tomando como antecedentes a la etnografía y a la sociología interpretativa y sus técnicas, y a diferencia de los métodos de investigaciones predominantes, se trata de conocer cómo se producen los procesos educativos en su entorno natural, observándolos y analizándolos desde el punto de vista de los sujetos que intervienen en los mismos.

En la actualidad, la etnográfica no solo está de forma presencial, sino que ha cambiado con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, pues se observa la falta de un concepto claro de lo que se entiende por etnografía virtual, lo que lleva a muchas confusiones y errores en la investigación Cualitativa en donde se aplican las TIC, es por ello que es de vital importancia investigar todo lo relacionado a etnografía y lo que se refiere a virtual dentro de las TIC para poder construir una conceptualización acerca de lo que es la etnografía virtual, lo cual nos permita investigar cualitativamente los ambientes virtuales de aprendizaje.

QUÉ ES LA ETNOGRAFIA

La etnografía es considerada como una metodología interpretativa/cualitativa, propia de la investigación en las ciencias sociales y “*se define como una descripción o reconstrucción analítica de los escenarios y grupos culturales intactos*” (Spradley y McCurdy, 1972).

La etnografía es un método de investigación científica, que se centra en la producción social del significado, su uso en la investigación se ha ido aplicando en

los últimos años a otros escenarios fuera de los tradicionales usos en antropología, sociología o educación (Ferrada, 2006).

La etnografía es un proceso sistemático de aproximación a una situación social, considerada de manera global en su propio contexto natural. El objetivo fundamental y el punto de partida que orienta todo este proceso de investigación es la comprensión empática del fenómeno objeto de estudio (Rodríguez Gómez, 1996, en Bisquerra Alzina, Rafael, 2009). Para ello, es preciso llevar a cabo, durante largos períodos de tiempo, una observación directa en el aula del quehacer docente cotidiano que permita la recogida de minuciosos registros y la realización de entrevistas, revisión de materiales y registros de audio y vídeo. Tras esto, el resultado que se obtendrá plasma una gran “fotografía” del proceso estudiado que junto a referentes teóricos, ayudan a explicar los procesos de la práctica escolar estudiada. Según la complejidad de la unidad social estudiada, Spradley (1980) establece un continuum entre las macroetnografías, cuyo objetivo es la descripción e interpretación de sociedades complejas, hasta la microetnografía, cuya unidad social viene dada por una situación social concreta. En España, la mayoría de las investigaciones etnográficas realizadas en el ámbito educativo, están más orientadas a las microetnografías y toman como unidad particular de estudio el aula dentro de su marco institucional (Bizquerra, 2009).

La etnografía se interesa por lo que la gente hace, cómo se comporta, cómo interactúa; se propone descubrir sus creencias, valores, motivaciones...etc. en donde el origen de la etnografía lo encontramos a finales del siglo XIX y aparece vinculado a dos tradiciones:

- La antropología cultural, que surge de un estudio de los nativos de la zona occidental de Nueva Guinea, después de que los investigadores conviviesen durante un tiempo con ellos, como unos miembros más de su comunidad. Este trabajo asienta el proceso básico de las primeras etnografías holísticas.
- La Escuela de Chicago de Sociología donde se iniciaron un conjunto de estudios sobre pobreza y marginación, dando gran importancia a la dimensión humana. Estos estudios parten de la obtención de datos desde las experiencias de primera mano, a través de entrevistas y fotografías de

su contexto social.

Por último debemos señalar, las características de la etnografía como forma de investigación social, señaladas por Del Rincón (1997): Tiene carácter fenomenológico: la investigación describe los fenómenos sociales desde el punto de vista de los participantes. Supone una permanencia relativamente persistente por parte del etnógrafo en el grupo o escenario objeto de estudio; es holística y naturalista: las etnografías son muy detalladas ya que producen distintas perspectivas para conceptualizar la realidad y la visión del mundo y; tiene carácter inductivo: es un método de investigación basado en la experiencia y exploración de primera mano, a través de la observación participante.

Las características de la etnografía como forma de investigación social según Del Rincón (1997) en Bisguerra (1999) son:

- Un carácter fenomenológico o émico: Se trata de interpretar los fenómenos sociales viendo “*desde dentro*” la perspectiva del contexto social de los participantes permitiendo al investigador tener un conocimiento interno de la vida social.
- Supone una permanencia relativamente persistente, dentro del grupo a estudiar con el fin de conseguir su aceptación y confianza. Una vez conseguido esto, debemos comprender la cultura que les rodea. Esta característica trata de dar un paso más allá en investigación de tal manera que el etnógrafo viva en primera persona la realidad social del grupo, así será capaz de observar cómo acontecen las cosas en su estado natural y comprender los diferentes comportamientos que se producen en un determinado contexto.
- Es holística y naturalista: Recoge una visión global del ámbito social estudiado desde distintos puntos de vista:
 - Desde un punto de vista interno, el de los miembros del grupo.
 - Desde un punto de vista externo, la interpretación del investigador.

Con lo cual, son etnografías muy detalladas y ricas en significados sociales debido a los dos puntos de vista de la realidad.

- Tiene un carácter inductivo: La etnografía es un método de investigación basado en la experiencia y la exploración. Parte de un proceso de

observación participante como principal estrategia de obtención de la información permitiendo establecer modelos, hipótesis y posibles teorías explicativas de la realidad objeto de estudio.

La etnografía es la metodología fundamental de la investigación antropológica. A través de la técnica de observación participante, el investigador se integra en los procesos sociales que estudia, para obtener una información de primera mano desde la perspectiva del actor con el objetivo de comprender sus estructuras de significación (Domínguez, 2013).

Según Goetz y LeCompte (citados por Rusque, 2007), una etnografía es una descripción o reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos o un método de investigación social, aunque sea de tipo poco común, puesto que la gente trabaja con una amplia gama de fuentes de información, guardando una estrecha semejanza con la manera como la gente otorga sentido a la vida cotidiana.

La etnografía es ante todo una actividad investigativa de corte descriptivo que pretende estudiar la cultura de una comunidad. Etimológicamente está formada por dos vocablos: "*graphos*", que significa yo escribo y "*ethnos*", que significa tribu o pueblo, es decir la etnografía apuntaría a la descripción de los pueblos, de su cultura. El primer concepto clave para entender la etnografía es el de etnia en su concepción tradicional y su transformación dentro de contextos urbanos y virtuales, un término ampliamente asociado a pueblos geográficamente distantes y aislados, calificados de exóticos (Álvarez, 2009).

La etnografía (del griego *ethnos*, "*tribu, pueblo*" y *grapho* "*yo escribo*", literalmente "*descripción de los pueblos*") es probablemente el método más popular y utilizado en la investigación educativa para analizar la práctica docente, describirla (desde el punto de vista de las personas que participan en ella) y enfatizar las cuestiones descriptivas e interpretativas de un ámbito sociocultural concreto (etnografía virtual/ silver etnofía).

QUE ES LO VIRTUAL

Desde tiempos remotos se ha utilizado la virtualidad como algo que existe gracias

al sensorio (que no es lo mismo que nuestros cinco sentidos), pero actualmente el concepto de virtualidad se utiliza no solo en algo inexistente o juegos, sino que se utiliza en espacios educativos como lo son las aulas virtuales.

La palabra “*virtualidad*” proviene de Platón, cuando comenta que el conocimiento se genera por medio de las ideas y de imágenes que el hombre capta de su contexto. Sí el hombre tiene la capacidad de imaginar y de contextualizar la realidad; entonces la palabra virtualidad significa que por medio del proceso imaginario se le permite al hombre entrar en otro proceso que es el de aprendizaje; por medio de este podemos transformar la realidad y a su vez entenderla.

Para el autor Josep Duart la virtualidad es una apariencia de la realidad y está definida como un proceso imaginario; por ello lo que aprendemos de un sistema de cómputo aparenta ser real por que se estudia de la realidad, pero no es real debido que no estamos en tiempo real; esto es lo que llamamos: *realidad virtual*.

Duart (2008), citando a Levy (1999), observa que:

“Los nuevos significados que genera la realidad de los entornos virtuales nos conduce a entender la virtualidad como un espacio creativo, como algo que genera situaciones distintas que hasta ahora no existían. Lo que cambia en la virtualidad es sobre todo el potencial comunicativo, la interacción. La virtualidad establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo. La virtualidad supera las barreras espacio temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran asequibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades”.

En la actualidad, surge éste fenómeno social que se basa principalmente en el uso de Internet, el cual cambia a un ritmo acelerado, incomparable en tiempo real a otro tipo de tecnología que se dio en el pasado. Pero, como diferencia, Internet en la Red, se crea un espacio de relación poco explorado en el que la interacción –*a tiempo real o en diferido, y de forma personal o multidireccional*– así como el acceso a la información desempeñan un papel determinante.

Entonces, la virtualidad que se da en los espacios de interacción está

formada por personas que son capaces de sentir y de manifestarse, siempre teniendo sobre todo responsabilidad y valores éticos. En ese espacio relacional las personas se comunican, interactúan e intercambian información. Si vemos estas relaciones detenidamente podemos observar que las personas actúan en la virtualidad de forma similar a como desarrollan sus acciones en otros espacios de la vida, ya que la virtualidad en sí, no hace diferentes a las personas.

En este sentido, Duart (2008) nos dice que:

“El marco de referencia cambia en la virtualidad y ello, sin duda, configura un nuevo espacio en el que las reglas, las costumbres, las formas de hacer y de comunicarse no serán las mismas. Ahora bien, de ahí no podemos deducir que exista una nueva ética en Internet. En todo caso debemos concluir que, si bien los valores, la moral, continua siendo la misma porque forma parte de las personas, lo que sí puede cambiar es el modo de manifestarla y de expresarla. El nuevo espacio que la Red configura conduce a nuevas posibilidades comunicativas y relacionales”.

Asimismo, Gilles Deleuze en Levy (1999) nos habla sobre la definición de virtual:

“Lo virtual posee una realidad en tanto que es actual”.

En tanto que para Roy Ascott en Levy (1999),

“La realidad virtual corrompe, la realidad absoluta corrompe absolutamente.”

A su vez, Levy (1999) nos conceptualiza lo virtual como:

“Virtual se suele emplear a menudo para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible. Lo real estaría en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual estaría dentro del orden del «tú lo tendrás», o de la ilusión, lo que generalmente permite utilizar una ironía fácil al evocar las diversas formas de virtualización”.

En este momento, es importante tener una definición de virtual para poder contrastarla con lo dicho anteriormente, a este respecto el diccionario Herder (1996) nos da la siguiente:

Del latín “virtus”, fuerza, virtud. Capacidad de provocar un efecto aunque no

se ejercite en el momento presente. En general, se opone a real o efectivo. Para la Escolástica la noción de lo virtual era equivalente a la de lo potencial, aunque desde Tomás de Aquino, de la misma manera que la virtud supone una perfección en la potencialidad orientada a la acción, lo virtual se concibió como una potencialidad con un alto grado de perfección capaz de actualizarse, es decir, se concibió como una potencialidad con un alto grado de perfección.

Debemos de introducir una distinción fundamental entre posible y virtual. Gilles Deleuze explica la “*Diferencia y Repetición*”: Lo posible ya está constituido, pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación ni en su naturaleza. Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta la existencia. La realización de un posible no es una creación, en el sentido estricto de este término, ya que, la creación también implica la producción innovadora de una idea o de una forma. Por lo tanto, la diferencia entre real y posible es puramente lógica.

La palabra virtual procede del latín medieval “*virtualis*”, que a su vez deriva de “*virtus*”: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes.

En cuanto a que lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual: A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización.

Este conjunto problemático pertenece a la entidad considerada y constituye una de sus principales dimensiones. El problema de las semillas, por ejemplo, consiste en hacer crecer un árbol. La semilla «es» el problema, pero no es sólo eso, lo cual no significa que «conozca» la forma exacta del árbol que, finalmente, extenderá su follaje por encima de ella. Teniendo en cuenta los límites que le impone su naturaleza, deberá inventarlo, coproducirlo en las circunstancias de cada

momento.

La entidad lleva y produce sus virtualidades: un acontecimiento, por ejemplo, reorganiza una problemática anterior y puede ser objeto de interpretaciones diversas. Y *lo virtual constituye la entidad:* las virtualidades inherentes a un ser, su problemática, el vínculo de tensiones, presiones y proyectos que las animan, así como las cuestiones que las motivan constituyen una parte esencial de su determinación. En este sentido se puede observar que existe virtualidad en las relaciones humanas pues lo virtual no solo es parte de la comunicación e información, sino que afecta además a los cuerpos, al funcionamiento económico, a la colectividad, a la sensibilidad de los humanos al ejercicio de la inteligencia.

La virtualización es el proceso clave en ese cambio de paradigmas en el que el Internet está inmerso junto o como parte de las relaciones humanas, siendo un proceso, un movimiento de conversión constante, y es de vital importancia hacer hincapié en el proceso de la virtualización que ha sido excesivamente rápido y desestabilizante para el ámbito socio-estructural.

Entonces debe quedar claro que el concepto de virtual es un proceso inverso a la actualización ya que es una forma de ser que favorece a los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata, como lo señala Levy en su libro en donde analiza a lo virtual desde “lo real o lo actual hacia lo virtual”. Para este autor es de vital importancia el concepto de lo real, así como, la confrontación asumida por las personas entre real y lo virtual, para ello propone que existe una línea en donde están lo real y lo virtual y a partir de ella se generan diferentes formas de virtualización, así la virtualización surge a partir de la idea de realidad, la posibilidad, la actualidad, y la virtualización, propiamente dicha. Esto permite que lo virtual y lo real no son opuestos, sino distintas formas de ser. De esta forma, la entidad produce virtualidad, ya que genera concepciones de un hecho, y lo virtual constituye una entidad.

Por su parte la actualización queda reflejada en un hecho de contestación a esa virtualidad, ya que lo real es un posible y lo actual el hecho en sí, como respuesta a un proceso, visto de esta manera, la definición de la virtualización es

un desplazamiento, no una transformación de lo real, sino más bien una continuación, una extensión de lo real, un proceso inexorable entre estos supuestos.

Es por ello que Levy inicia una discusión entre el hecho inmanente de la desterritorialización a través de la virtualización, los modos de tiempo y espacio cambian, las maneras de estar juntos, de relacionarse. El tiempo y el espacio se ven desafiados por la posibilidad de cambiarlos, y atravesar con lo virtual las barreras que impone un espacio tiempo.

Por su parte el autor Young señala que el adjetivo Virtual, no debe de entenderse aquí en oposición a real sino más bien a algo actual y que denota la mera posición de una realidad existente en estado conceptual. Lo virtual recordemos, se deriva del latín *virtualis* que significa gran potencialidad, es una especie de realidad fantasmagórica que existe y que no existe; es real todos los efectos prácticos pero no lo que parece. El concepto que da La Real Academia Española de la palabra virtualidad es; del latín *Virtus* (fuerza o virtud) alude como adjetivo a lo que tiene para producir un efecto, aunque no lo produce del presente.

Para Leibniz lo virtual designa el modo de ser de las ideas innatas, que residen en el alma y poseen todas sus determinaciones, de manera que basta con que sean pensadas para que se actualicen o pasen a ser acto. También concibe como virtual a la sustancia, que no es mera potencialidad (como la materia), ni es tampoco acto puro (como Dios).

En la filosofía contemporánea esta noción ocupa un lugar destacado en el pensamiento de Bergson, para quien lo virtual es lo opuesto a lo posible, pero también se opone a lo actual. Deleuze ha insistido en la importancia de esta noción en el pensamiento bergsoniano; lo posible no es real, y lo virtual no es actual pero, en cuanto virtual, posee una realidad. Lo virtual crea, en un proceso en el que surge la imprevisible novedad y la diferencia. Así interpreta Bergson el proceso evolutivo, que va de lo virtual a lo actual, y este es un proceso de plena creación, no de mera repetición de lo posible entendido a imagen de lo real. Lo posible es solamente una duplicación de lo real que se proyecta en el pasado y al que se le quita la realidad, mientras que lo virtual es real, pero no idéntico al producto de su actualización. La confusión entre lo posible y lo virtual engendra

pseudoproblemas, como los que están en la base de los malentendidos metafísicos tradicionales.

Actualmente hablar de virtualidad es hablar de *bits* el cual es utilizado por una computadora para emular algún espacio que así como podemos decir que es irreal, para alguno de nuestros sentidos es real ya que podemos interactuar con él, pero la virtualidad como medio nos permite conocer nuestro entorno y actuar por medio de ellos, es decir, del sistema numérico binario (0, 1) podemos escuchar, leer y ver imágenes digitales; por lo tanto *“el sistema binario, permite la traducción y codificación de palabras, números y otras variables en series y en unos, para procesarlos por medio de microprocesadores; esto explica las características básicas de la tecnología y su dimensión revolucionaria”* (Rada, 1997).

Esas combinaciones de ceros y unos han dado origen, tras un complejo proceso, a la explosión de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC'S) y a la convergencia tecnológica de televisión, telecomunicaciones e informática en un único paradigma digital. Esta revolución, visible claramente en los últimos 10 o 12 años en el fenómeno de Internet, viene acompañada de un discurso bastante homogéneo que resalta el rol democratizador del acceso a la información disponible y de las posibilidades de crear información.

Es importante tener en cuenta que existen tres niveles de comunicación que son cualitativamente diferentes. El primero es el de la comunicación física con la que podemos, efectivamente gracias a los bits (siempre para quien tenga los medios), acceder a los lugares más remotos del mundo, ver noticias al instante, enviar correos electrónicos; es decir, obtener datos. El segundo nivel es el de la información; además de conectarse, debe ser posible conseguir información con algún sentido y no una simple acumulación de aquellos datos, lo que ya implica cierto trabajo de elaboración, y el tercer nivel es la correlación de la información la cual forma parte de un sistema integrado cuya dimensión puede ser muy variable. Así, por ejemplo, los hechos y fechas de nuestra historiografía son los datos básicos; tendremos información cuando esté claramente expuesto qué fue lo que pasó en cada ocasión y generaremos contenido cuando integremos las descripciones en un todo coherente que eventualmente explique.

Así, podemos resumir que los Bits actúan como una señal de información que viaja al mismo tiempo que la velocidad de la luz junto con los electrones que al llegar a un sistema computarizado se transmiten por impulsos electrónicos y se codifican en señales digitales, por ello podemos almacenar en una PC millones de Bits que son transformados en textos, sonidos e imágenes digitales.

Como se puede observar, la virtualidad tiene varios efectos, pero principalmente podemos decir que si la educación tiene un proceso de enseñanza-aprendizaje y esta nos permite conceptualizar la realidad objetiva y además imaginarla lo cual es parte del sensorio, entonces la educación virtual significa que a medida que el profesor y el alumno puedan tener la capacidad de imaginar los mismos fenómenos, conceptualizarlos y transformarlos de acuerdo a su contexto a través del uso de los hipertextos, medios hipermedia y libros duales.

Es en este sentido, que mirándolo a través de la teoría de sistemas nos permite conceptualizar y aprender nuestra realidad objetiva y subjetiva, entonces la educación virtual forma parte de la teoría general de sistemas cuando profesor-alumno-sociedad han creado un análisis crítico que permite tener aprendizajes por medio del uso de las TIC.

Actualmente hay muchas ramas del conocimiento a las que se puede acceder a través de la Web, lo que permite que se pueda analizar y conocer la realidad objetiva y subjetiva, todo ello a través del uso de objetos de aprendizaje. En este sentido, la educación virtual nos permite analizar nuestro contexto el cual es aprendido con el uso de medios digitales.

REALIDAD VIRTUAL DESDE VARIAS PERSPECTIVAS

Es importante mencionar el trabajo de diversos autores dentro de este texto, ya que cada uno influye dentro de la realidad virtual, dándonos bases y criterios para sostener que la virtualidad ha estado presente desde antes que se manifestara en tecnologías actuales.

Entonces, Zubiri nos dice que el ver una imagen que flota en el aire, enseña cómo puede ser que se vean las imágenes pendientes en el aire de cualquier cosa, es una maravilla que será la cosa más admirable de todas las cosas

maravillosas. Dice, como se va a ver una imagen en el aire en el interior de una cámara sin que se vea el espejo ni el objeto de la cosa visible, pero si uno se mueve alrededor una y otra vez se le van a ver todas las partes a la imagen.

La relación entre la realidad y sus representaciones está provocando un renovado interés por cuestiones ya debatidas y está haciendo otras inéditas. Un fuerte impulso dado a este fenómeno se debe al grado de sofisticación alcanzado por las técnicas de modelación de la realidad y a las expectativas creadas en este campo, las cuales han avanzado actualmente a pasos agigantados.

En este núcleo problemático pueden hacerse contribuciones de diversas disciplinas y se pueden verificar reincidencias en numerosos sectores (filosófico, epistemológico, comunicativo, histórico, cultural).

El primer enfoque fenomenológico de carácter virtual del ser intencional, en los primeros escritos (1921-26), en la Tesina (El problema de la objetividad según Husserl) y en la Tesis doctoral (Ensayo de una teoría fenomenológica del juicio), Zubiri utiliza el término virtual para caracterizar al “ser intencional”. No es realidad, sino virtualidad.

En este sentido, para Husserl el problema de la objetividad trata del problema de la *“naturaleza de la conciencia”* y lo trata como un problema puramente intencional, es decir, una relación intencional que al parecer si lo tomamos en nuestro ámbito de desarrollo, se puede llamar una relación puramente virtual, lo cual quiere decir en el contexto que el objeto pierde su carácter ontológico y “adquiere un carácter de pura virtualidad: es una esencia pura (Zubiri, 2002), ya que para él es el punto de vista de Husserl, de su teoría intencional de la conciencia, que prosigue en la Tesis, titulada *“Ensayo de una teoría fenomenológica del juicio”*. En este contexto aclara que la conciencia *“no es una realidad; es pura virtualidad”* y *“mejor que posibles, las esencias son seres virtuales”*.

Esta virtualidad se puede dar en diferentes líneas o clases: objetos imaginarios, objetos ideales y seres reales. Es importante definir qué es lo que se entiende por objeto ya que de otra manera esto puede llevarnos a varias confusiones y en este sentido entenderemos por todo aquello que constituye término de un acto de conciencia.

Primeramente, objeto viene de la palabra *object* es lo que está fuera de mí, entonces si es fuera de mí, cualquiera otro la puede constatar. La objetividad es una característica que forma parte de la ciencia, pero también hay otra dimensión que es la “*Subjetiva*”.

Para González (2004) la dimensión Subjetiva quiere decir que tiene su origen en el propio sujeto, que el sujeto es el generador de aquello.

En este sentido, para Maldonado (1999), el abordar con éxito la compleja temática o por lo menos para plantear correctamente el problema, le parece indispensable someter al análisis crítico una teoría que en la actualidad está alcanzando gran éxito en diferentes esferas del saber. Se refiere a la teoría que prevé una gradual pero ineludible “*desmaterialización*” de nuestra realidad. Si se quiere comprender la realidad o al menos aproximarse a la dirección en que marcha el mundo en que vivimos es indispensable tratar de valorar la consistencia (o no) de esta inquietante hipótesis.

Para ejemplificar, en la desmaterialización hay una idea de que existe una sustancia, la materia, precisamente, cuya materialidad puede ser afectada. La desmaterialización presupone una materia preexistente. Con esto volvemos al viejo tema de la materia y la energía, esta cuestión siempre y todavía hoy ha dividido a los filósofos y hombres de ciencia.

Ahora bien, hay hombres de ciencia, sociólogos, ingenieros, filósofos, artistas, economistas, arquitectos, periodistas, entre otros, que emplean el término desmaterialización. Pero en esta ocasión es usada en la escala de la metafísica, es decir en la escala del mundo tal y como lo perciben diariamente nuestros sentidos.

Una de las especulaciones más importantes de nuestro siglo se sostiene sobre el impacto de las tecnologías que van naciendo (informática, telecomunicación, bioingeniería, robótica y tecnología de los materiales avanzados), las cuales parece que producirán una contradicción de universo de los objetos materiales, objetos que serán sustituidos por procesos y servicios cada vez más inmateriales.

En referencia al físico Alfred Kastler, Maldonado (1999), hace una reflexión: En la escala de nuestros sentidos, estamos acostumbrados a que en aquellos que

llamamos objetos, haya dos propiedades fundamentales: la permanencia y la individualidad. Propiedades que fueron características en la mecánica clásica y que actualmente faltan en la microfísica. De que llega a un cuestionamiento respecto a la guía de Kastler: ¿Es realmente cierto que la permanencia y la individualidad de los objetos han comenzado a rebajar su valor caracterizante en el orden material de nuestro mundo?

Actualmente en los países industrializados se acorta la duración de la permanencia y de la individualidad de los objetos, ya sean estos objetivos, subjetivos o sujetos y ello implica que algo ocurre en nuestro mundo real, por ejemplo, en 1948 Norbert Wiener, el fundador de la cibernética, formulaba un juicio apodíctico: “la información es información, no materia o energía”, es decir, para él la ciencia cibernética es muy compleja y se estudia valiéndose para ello de las matemáticas, la física, la sociología, la neurofisiología, etc., así como “los mecanismos de control y de comunicación en los seres vivos y en las máquinas”.

Después de un tiempo Gotthard Günther dijo: “La información es información, no espíritu o subjetividad”

Por ejemplo, del estudio del sistema nervioso se ha derivado la noción fundamental de feed-back, que permite la autocorrección de un motor mediante la información que le es enviada, utilizando parte de la energía producida por el mismo (servomecanismo).

Otra de las definiciones más acertadas de esta ciencia es la debida a Conffignal, quien define la cibernética como “el arte de hacer eficaz la acción”.

Ahora bien, en nuestros días es muy común el uso del software, programas de computadora. Estos para muchos eran, hasta cierto punto inmateriales, porque solo son dígitos que se decodifican y se vuelven reales a través de un programa en el computador. Entonces el software se vuelve un instrumento cognoscitivo que de manera directa o indirecta contribuye a cambios de naturaleza material.

Stanislav Lem ha elaborado una teoría sobre las causas y efectos de la extraña predilección de la cultura moderna por construcciones ilusorias con función vicaria, sustitutiva y por añadidura alternativa de la realidad. Fantasmología es el nombre que Lem le dio a su teoría, también se ha conectado con una técnica o una meta técnica: la fantasmática.

NATURALEZA DE LOS OBJETOS MATEMÁTICOS

En las matemáticas utilizamos objetos que no pueden ser percibidos por medio de los sentidos, son en su mayoría conceptos que están dentro del pensamiento del sujeto que los percibe y se expresan por medio de símbolos, estos objetos, son para muchos irreales y a veces se confunden con virtuales; pero son dos conceptos diferentes: Un objeto irreal y un objeto virtual. Daremos a continuación un breve acercamiento al concepto virtual.

La complejidad que tienen las matemáticas se debe a su especial semántica, cada vez más compleja debido a la variedad de registros semióticos utilizados en la actividad matemática (uso del lenguaje ordinario, oral y escrito, símbolos específicos, representaciones gráficas, objetos materiales, etc.). Es por ello que este lenguaje y símbolos que solo están dentro del sujeto se pueden considerar virtuales, entonces es importante en analizar el "significado" de los objetos matemáticos, (situaciones-problemas, técnicas, conceptos, proposiciones, argumentaciones, teorías, etc.) y no solo la parte lingüística.

La Didáctica de las Matemáticas se interesa por saber el significado que los alumnos atribuyen a los términos, símbolos matemáticos, conceptos y proposiciones, así como explicar la construcción de estos significados como consecuencia de su aprendizaje en la escuela.

Es en este sentido que la didáctica de las matemáticas se pone de relieve por el uso que algunos autores han mostrado por el fundamento de esta disciplina. Así, Balacheff (1990) nos dice que es el significado como palabra clave de la problemática de investigación de la Didáctica de la Matemáticas.

Asimismo, Sierpinska (1990), quien, a su vez, la relaciona íntimamente con la comprensión. Dummett (1991) relaciona, el significado y la comprensión desde una perspectiva más general: "una teoría del significado es una teoría de la comprensión".

Esta preocupación se ha puesto de manifiesto por muchos autores y en especial por los maestros de matemáticas ya que el significado de los términos y conceptos matemáticos lleva directamente a la indagación sobre la naturaleza de los objetos matemáticos, a la reflexión ontológica y epistemológica sobre la

génesis personal y cultural del conocimiento matemático y su mutua interdependencia.

LA REALIDAD Y EL SIGNIFICADO DE SUS REPRESENTACIONES -LAS MATEMÁTICAS-

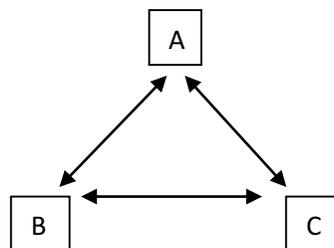
El término '*significado*' se usa de una manera persistente en investigaciones cualitativas y cuantitativas, pero para poder utilizar las matemáticas es necesario que los estudiantes conozcan el significado de los términos, expresiones, representaciones, o sea, a qué hace referencia el lenguaje matemático en sus diferentes formas.

Ogden y Richards (1923) explican que el significado de los objetos matemáticos está estrechamente relacionado con el problema de las representaciones externas e internas de dichos objetos. La relación de significación se suele describir como una relación ternaria, analizable en tres relaciones binarias, dos directas y una indirecta, como se propone en el llamado "triángulo básico".

A: signo

B: concepto (referencia)

C: significatum (referente)



Para Font (2000), la opción epistemológica "representacionalista", presupone que la mente de las personas produce procesos mentales y que los objetos externos a las personas generan representaciones mentales internas (sujetivas). Esta opción representacionalista presupone que tanto el referente como el significante tienen un equivalente en la mente del sujeto que los utiliza, esta problemática del significado nos lleva a la pregunta: ¿cuál es la naturaleza de los objetos matemáticos?

Los distintos tipos de definiciones que se utilizan en las matemáticas describen con precisión las características de sus objetos: un concepto matemático viene dado por sus atributos y por las relaciones existentes entre los

mismos. De acuerdo con Kutschera (1979) las teorías del significado se pueden agrupar en dos categorías: realistas y pragmáticas. Las teorías realistas conciben el significado como una relación convencional entre signos y entidades concretas o ideales (virtuales) que existen independientemente de los signos lingüísticos; en consecuencia, suponen un realismo conceptual.

Consideramos que la teoría del lenguaje del lingüista danés Hjelmslev (1943) puede ser de utilidad para describir la actividad matemática y los procesos cognitivos implicados, tanto en la producción, como en la comunicación de conocimientos matemáticos. La descripción y análisis de los procesos de estudio matemático requiere transcribir en forma textual las manifestaciones lingüísticas de los sujetos participantes, y los acontecimientos que tienen lugar en la interacción didáctica.

NATURALEZA DE LAS MATEMÁTICAS SEGÚN WITTGENSTEIN

Una de las cuestiones filosóficas tratadas por Wittgenstein se refiere a las matemáticas. Se encuentra no sólo en las "Observaciones sobre los fundamentos de las matemáticas" (Wittgenstein, 1976), sino también en diversos apartados de las "investigaciones filosóficas" y otros ensayos.

Sin embargo, a pesar de la extraordinaria repercusión que las ideas de Wittgenstein han tenido en la filosofía contemporánea y en otras disciplinas, como la sociología, psicología, etc., encontramos escasas referencias a las mismas en los trabajos publicados sobre los problemas de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Las proposiciones matemáticas deben verse como instrumentos, como reglas de transformación de proposiciones empíricas. Por ejemplo, los teoremas de la geometría son reglas para encuadrar descripciones de formas y tamaños de objetos, de sus relaciones espaciales y para hacer inferencias sobre ellas.

Wittgenstein argumentó que se debería considerar a las palabras como herramientas y clarificar sus usos en nuestros juegos de lenguaje. No se debe perder de vista que las palabras-numéricas son instrumentos para contar y medir, los cuales son parte fundamental de la aritmética básica, esto es, el dominio de la serie de números naturales, se basa en el entrenamiento, en el recuento. Estas

proposiciones matemáticas se deben distinguir también de las descripciones. Las deberíamos ver como instrumentos e indagar sobre sus papeles y sus usos en la práctica.

La concepción realista del significado de las palabras se basa en tratar cada palabra significativa como un nombre. Esta idea forma parte de la reflexión sobre la filosofía de las matemáticas y de la psicología. Las expresiones matemáticas tales como '0', '-2'; (raíz de -1); 'alef subcero', o incluso '+', 'x4', 'ex', se toman como nombres de entidades, y la cuestión, "¿Qué significan?", se reduce a "¿En lugar de qué están"?

Es entonces que se puede decir que la verdad de una proposición matemática es enteramente independiente de cómo sean las cosas en la realidad, ya que las proposiciones matemáticas son reglas de representación, las cuales se puede decir que son verdaderas si son proposiciones primitivas del sistema o si son probadas.

La visión sobre las relaciones entre la realidad objetiva o que se puede percibir a través de los sentidos, el lenguaje, y la "realidad" de los objetos matemáticos guarda una estrecha relación con la filosofía de las matemáticas propuesta por Wittgenstein, esta realidad para algunos autores como se mencionó anteriormente, puede ser una realidad virtual o en potencia. Esta realidad contrasta el discurso de la realidad perceptible (por ejemplo, "las expresiones: 'el creador de la teoría de la relatividad' y 'Albert Einstein' significan lo mismo porque se refieren a la misma persona") y en el discurso matemático por ejemplo. "Los símbolos $\frac{2}{3}$ y $\frac{12}{18}$ tienen el mismo sentido ya que se refieren al mismo número, es decir son equivalente pero no iguales, ya que se refieren a una realidad virtual. Entre ambos discursos existen grandes similitudes, pero considera fundamental tomar conciencia de las diferencias entre los tipos de objetos referidos en cada caso, así como las relaciones entre los dos mundos.

Esta realidad es una parte sustancial de la investigación, en matemáticas educativas es la que se ocupa del estudio de las relaciones entre el profesor, los estudiantes y los conceptos matemáticos, asimismo trata de encontrar respuestas fundamentadas en axiomas a cuestiones conceptuales o axiomáticas.

Para poder entender estas perspectivas teóricas, es necesario desarrollar constructos o perspectivas que permitan conceptualizar y analizar la complejidad de las clases de matemáticas. En este sentido, Bauersfeld (1994) indica que es posible utilizar constructos teóricos procedentes de la sociología y la lingüística (etnometodología, interaccionismo social, y análisis del discurso), pero, ya que estas disciplinas no están directamente interesadas en las cuestiones relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje de contenidos curriculares, es necesario realizar una cierta traducción para responder a las cuestiones específicas de la educación matemática.

Es importante, que el estudio de las realidades sea estudiado, ya que se puede encontrar el significado que los alumnos atribuyen a los términos, símbolos matemáticos, conceptos y proposiciones, así como explicar la construcción de estos significados como consecuencia de la instrucción y hacer objetiva esa realidad. El término 'significado' se usa de una manera persistente en la investigación y en la práctica de la educación matemática, ligado al de 'comprensión'.

Es por ello muy importante que el estudiante conozca el significado de los términos, expresiones y representaciones, o sea, a qué hace referencia el lenguaje matemático en sus diferentes registros.

La descripción y análisis de los procesos de estudio matemático requiere transcribir en forma textual las manifestaciones lingüísticas de los sujetos participantes, y los acontecimientos que tienen lugar en la interacción didáctica.

El concepto vago de “signo” (o expresión de signo), legado por la tradición, es que se caracteriza primero y principalmente por ser signo de alguna otra cosa, lo que parece indicar que “signo” se define por una función. Un signo funciona, designa, denota; un signo, en contraposición a un no-signo, es el portador de una significación. Cualquier signo, cualquier sistema de signos, cualquier lengua contiene en sí una forma de la expresión y una forma del contenido.

Una característica importante de la actividad matemática es el uso de diversos sistemas de expresión y representación, además del lenguaje natural: variados sistemas de escritura para los números, escrituras algebraicas para

expresar relaciones y operaciones, figuras geométricas, gráficos cartesianos, redes, diagramas, esquemas, etc.

Anteriormente se mencionaba desde la interpretación del significado, el análisis de lo que es un signo, conceptos, comprensión, aprendizaje, hasta el lenguaje y la esquematización, una esfera a la que puedo llamar “noosfera”, que es el lugar donde se piensa, donde participan los conceptos bien organizados, antes mencionados y culminan al ser aplicados por cada uno de nosotros, obviamente es toda una estructuración sumamente compleja, pero al adentrarnos, comenzaríamos a entender su significado (parte del mundo vivo que es creada por el pensamiento y la cultura del hombre) y lo que en este resumen se menciona llega a asimilar la didáctica de las matemáticas más fácilmente.

Ahora ya distinguimos entre lo que es el sujeto y el objeto, cuando lo atribuimos desde afuera algo distinto de mí es objeto, algo palpable, mostrable, tangible etc., pero cuando tiene su origen en sí mismo se llama subjetiva.

En la historia la palabra subjetiva desaparece porque hubo varios siglos en donde todo era obra y causa de dios, dejamos de ser subjetivos para la dimensión metafísica.

Lo objetivo es lo que está fuera de mí, es constatable, lo subjetivo es lo peyorativo, pero lo subjetivo es lo asignado a aquello que suponemos que tiene una fuente en el origen primario de todos los seres vivos que existen, llámese como quiere dios, naturaleza, ser supremo, etc.

Ahora que ya tenemos tres planos, el subjetivo quiere la creencia, la palabra creencia tiene el radical que quiere decir origen y estamos hablando de un conocer subjetivo, la creencia se da subjetiva, mientras que la ciencia se da objetiva.

En este momento podemos ver los dos polos de la tradición científica: la objetividad de la ciencia y la creencia que ahora resulta que es del origen y se refiere a las fuentes primigenias de las cosas y entonces el sujeto ¿En dónde quedó?, El sujeto se lo desaparecieron por más de un milenio y medio, entonces aquí es donde aparece otro término que es el de “*genencia*”.

La genencia es aquello que se da, que se origina en el sujeto, es entonces que existen tres grandes dimensiones:

CIENCIA – CREENCIA – GENENCIA

La creencia va a ser subjetiva, es todo aquello que se cree, que no se discute, que se acepta o no y punto.

Ahora bien regresando a lo que hemos hablado acerca del lenguaje: una de las primeras conclusiones es que no existen sinónimos, hay palabras símiles pero sinónimos no hay, si los fonemas cambian de una palabra a otra, el sentido de las palabras indican cosas muy diferentes, entonces en la genencia podemos hacer sinónimos, pero para la ciencia no hay sinónimos. En la genencia el uso arbitrario o convencional de una palabra por otra es válido para mí, pero objetivamente no será válido, será válido para aquellos que compartan conmigo o hayan convenido conmigo.

Si estamos hablando del problema del lenguaje y con ello de la definición es importante que se tengan bien comprendidos tres términos: ciencia, genencia y creencia.

Pero ¿qué tienen en común estas tres palabras? Lo que tienen en común estas tres palabras es la “ENCIA”, el CR es origen, el CI es el sujeto particular y la GEN es lo que da la fuente y por se refiere al sujeto como eje central de las cosas pero la ENCIA lo que quiere decir es lo que se refiere al ser pensante, la encia es lo que pensamos.

Cuando nosotros hablamos de ciencia decimos que “la ciencia es una relación constatada entre lo que pensamos y el ser particular”. El CIE es el ser particular objetivo, la ENCIA es lo que pensamos acerca del ser particular objetivo. Entonces la ciencia será encia que es la relación constatada entre lo que pensamos y el ser particular objetivo, es decir el que de la ciencia no dice el cómo y en la creencia es cuando pensamos en el origen en la fuente primigenia. Por tanto, tenemos un conocer subjetivo que es el de la genencia, un conocer subjetivo que es el de la fe.

En este punto, debe de quedar claro lo que es conciencia ya que se forma de 2 partes: *con* y *ciencia*; *con* significa los atributos que lleva la ciencia y es por ello que, en el objeto hay que distinguir dos relaciones importantes: la “esencia

pura” y su carácter ejecutivo, constitutivo de la objetividad (realidad, fantasía o idealidad). Estos dos aspectos no son físicamente separables, pero sí intencionalmente, mediante una conciencia.

En este sentido, se puede decir que el ser de la esencia pura, fuera de toda objetividad, es algo irreal, es lo que se llama el ser intencional, que es puramente virtual.

Por ejemplo, cuando digo que me duele la cabeza, estoy consciente de ello, aun y cuando no me duela nada, es un dolor que duele, pero no duele, es decir, es un dolor que está en esencia pero no lo existe realmente, entonces se puede decir que es un dolor virtual, se puede decir que es un dolor que existe, es subjetivo, pero no existe, es puramente estar no estando, eso es la conciencia, el ser intencional.

Zubiri (2000) observa que Husserl hace referencia a lo irreal, lo conceptualiza como “intencional” y “puramente virtual”, por ejemplo, como cuando nos representamos o tenemos conciencia de algo “sin su carácter de realidad”, otro ejemplo es en el caso de “un dolor que no duele”. Según Zubiri, éste es el punto de vista de Husserl, de su teoría intencional de la conciencia, en donde observa que “no es una realidad; es pura virtualidad” y “mejor que posibles, las esencias son seres virtuales”.

VIRTUALIDAD COMO POTENCIA (POTENCIAS O VIRTUALIDADES)

Una nueva forma de ver el concepto de “virtualidad” (realidad virtual), se relaciona con el concepto de posibilidad.

Es por ejemplo, en la naturaleza, en donde Dios es lo virtual y es lo potencial, las virtualidades son las potencias y la potencia son las virtualidades, en este sentido, se puede observar en este ámbito de las potencias y virtualidades, el ámbito específico de las “posibilidades” en donde el término “virtualidad” se usa como “potencia” y no se relaciona con el de “posibilidad”.

Por ejemplo, para poder interpretar a la historia adecuadamente se debe de entender esta como un acontecer de lo histórico en donde puede haber posibilidades de los hechos dados en la misma. En este sentido, uno de los

problemas fundamentales de la metafísica occidental según Zubiri (2000) es que la historia no es mera “dialéctica de virtualidades”, no es mera “evolución” (Entwicklung), sino apertura del orden de las posibilidades.

Es por ello que lo que se denomina “realidad virtual” no tiene que ver con la realidad objetiva de carácter potencial, sino con la realidad de carácter cuasi-creador en el orden de las cosas objetivas, es en este sentido donde lo “virtual” se entiende como lo irreal.

Podemos deducir, pues, que lo que es posible, no es real, es algo irreal, ya que la posibilidad no es real sino un pensamiento de lo que puede ser, de lo que se puede proyectar en un futuro, es en este sentido que el hombre es irreal en muchos aspectos, pues vive en el futuro posible e irreal, de lo que puede ser y probablemente ocurra, así que se puede decir que el hombre no puede subsistir en la realidad objetiva si no ha pasado por la irrealidad, y no existe otra realidad que la que yo mismo me plante en un futuro en este presente, la cual es una posibilidad, pero no es seguro que se cumpla, es por ello que es una realidad irreal que solo ocurre en lo subjetivo, en mí mismo, sin que por ello se convierta en real.

Es importante notar que lo que se proyecta hacer para el hombre en la realización de su vida es un nuevo ámbito de la irrealidad, ya que lo irreal es un no a lo real, si tomamos lo que significa, pero si la irrealidad es verdadera, entonces la irrealidad es verdadera así como la realidad, ya que si pienso en un árbol que es real, pero no lo estoy viendo es entonces irreal, aunque exista, de hecho está en la realidad subjetiva, ahora bien, podemos decir que la irrealidad es necesaria para poder vivir en la realidad.

Pero, ¿Qué es la irrealidad? Lo irreal es parte de la humanidad del hombre, es parte de la experiencia del hombre de lo real, pero lo real puede aprenderse a partir del sensorio, que son los interioceptivos, exteroceptivos, paraceptivos, propioceptivos e hiloceptivos, es entonces a partir del sensorio que nosotros, los seres humanos podemos aprender de la realidad.

Entonces para poder hablar de lo irreal, es necesario hablar primero de lo real, es así, que decimos que lo virtual es necesario para poder estar en lo real, es en este sentido que de nuevo emerge la comparación con una filosofía actual de la

realidad virtual, al correlacionar el actual concepto de “realidad virtual” con las posibilidades e irrealidades.

En relación con lo anterior, Levy (1997), nos dice que “La realidad virtual puede definirse como una base de datos gráficos interactivos, generada por un ordenador, explorable y visualizable en tiempo real bajo la forma de imágenes de síntesis tridimensionales, dando la sensación de inmersión en la imagen”.

Otra definición es la que el autor Quéau (1998) nos dice: “la virtualización de lo real consiste básicamente en el quebranto del poder que la categoría de lugar ha tenido tradicionalmente para dar cuenta de la realidad, en favor de una potenciación de las posibilidades que el lenguaje posee para ello. Esta situación genera varias consecuencias, en primer lugar para la representación del mundo (para el arte, que se hace más fluido, metafórico y plástico), pero también para las mismas formas de la vida (en cuanto nuestra aprehensión sensomotriz cambia)”.

Se puede observar que para este autor, lo real es sólo en la medida en que lo visible y lo tangible (el mundo) pierden peso para darle paso a lo invisible y lo intangible que en este caso sería lo virtual, entonces, como puede una persona liberarse de las dimensiones espirituales del hombre y en la potenciación de su creatividad, pues de este modo es como el espíritu va a donde quiere, puede actuar a distancia, no está aquí ni allá, es similar a lo virtual en donde el ciberespacio no está ni aquí ni allá, se rompen las barreras de lo que teníamos conceptualizado como espacio-tiempo y nos convertimos en personas invisibles que somos visibles ante ese mundo virtual.

Pero Quéau va más allá de lo humano y se refiere a un concepto que para muchos es nuevo; el hipertexto, el cual es una creación digital que tiene un espacio en particular inseparable del medio tecnológico, de esos bits y bytes de información en los cuales existe y sin los cuales deja de existir, este espacio digital es el llamado espacio virtual.

La particularidad de este espacio es que su representación es posible sólo mediante el uso de las TIC que lo hacen completamente diferente a otro tipo de representación, en este sentido el autor nos dice que: “a diferencia de las técnicas básicamente analógicas, como la fotografía o el video, las imágenes numéricas no participan directamente de lo real. Son enteramente creadas por el hombre, o más

exactamente, por manipulaciones simbólicas, lenguajes lógico-matemáticos, modelos. Por primera vez, no son fenómenos físicos sino operaciones simbólicas las que crean algo visible”.

En relación a lo anterior, Virillo (1989) nos dice en su libro *“Máquina de visión”* que: *“la expansión de una lógica de las tecnologías de la ilusión perceptual y denunciaba su terrible potencial de manipulación como consecuencia de la destrucción de la fe perceptiva. En El arte del motor, aceleración y realidad virtual, amplía su estudio a lo que él mismo llama la altísima de la revoluciones tecnológicas: la de los –tecnotransplantes-, invasión de la microfísica que remata la de la geofísica”*.

Así que para él, las TIC son las tecnologías de la Internet en donde existen relaciones e información interrelacionada a partir de las cuales los seres humanos nos comunicamos y estamos en contacto con otras personas, a esto se le llama conectividad, esta conectividad nos permite estar unidos sobre una misma base, es decir mantener ciertas bases y categorías a nivel mundial, pero esto implica también una globalidad que se ha desarrollado a partir del uso de la tecnología. Pero también son portadoras de un tipo de accidente global, pero este accidente como lo llama Virillo, este fenómeno nos puede afectar a todo el mundo al mismo tiempo.

Hasta hace algunos años la historia se daba en un solo lugar y en un solo espacio, era muy local y propia de cada país, en el cual la relación con otros países era muy difícil y por lo tanto las interacciones entre los pueblos eran igual de complicadas y por lo tanto no estaban viciadas, es decir, había una casi nula interactividad pero en la actualidad esto se ha convertido en una posibilidad real en la cual hay una interactividad instantánea lo que desemboca en la posibilidad de la puesta en práctica de un tiempo único, es entonces que un acontecimiento puede tener cosas positivas o negativas al mismo tiempo en varias partes del mundo.

Holtzman (1997) hace un tipo de recorrido a través de mundos que él ha llamado mundos alambrados, mundos virtuales, mundos del software y mundos animados, cada uno de los cuales ilustra algunas calidades de los mundos digitales. En la introducción a su libro, Holtzman plantea la necesidad de ir

desarrollando acercamientos a una futura cultura basada en mundos digitales. Holtzman cree que ha llegado el momento de pasar de los anuncios y las predicciones a las acciones que puedan facilitar ese acercamiento. Para él los mundos digitales los define como mundos que surgen renovando las imágenes mentales de otros mundos (que para otros autores pueden ser virtuales), y los caracteriza como aquellos que solo existen en el ciberespacio, en ese lugar imaginario localizado completamente en el dominio digital, es decir, que este mundo digital no existe sin el uso de la tecnología, los mundos digitales son reales para el sujeto que los vive y los experimenta, pero no para los demás que están aislados de ese mundo digital.

Para Holtzman (1997) los mundos digitales no son los mundos naturales, sino mundos artificiales hechos por seres humanos y que están basados en el uso de las TIC. Estos mundos tienen el potencial para expresar ideas sorprendentes y emociones profundas de una manera que ningún otro medio de expresión humana puede hacer. Los mundos digitales no pueden existir sin el computador y no pueden ni siquiera concebirse fuera de la tecnología digital.

Algo que es importante de resaltar en Holtzman es que él mismo está consciente de que en la actualidad es imposible hablar de obras maestras digitales, pero se comienzan a tener algunos vestigios de este arte como lo son los fractales, la escritura virtual, la expresión a través de vida artificial animada en computadora, las experiencias musicales interactivas, etc. El autor ofrece una descripción de las características de estos tipos de obras que los hacen nuevos vehículos de expresión.

Actualmente, los mundos digitales todavía están en su infancia y solo el desarrollo de las herramientas poderosas que están en camino, permitirá apreciar toda la calidad y riqueza de estas expresiones. Holtzman confía en que los instrumentos digitales extenderán muy pronto la expresión humana hacia cosas que antes no se podían comunicar y que se descubrirán mundos espectaculares, inimaginables antes de la invención de la computadora. El descubrimiento de esa "alma" cultural digital reformará incluso la lógica con la que ahora nosotros pensamos.

ENFOQUE METAFÍSICO Y NOOLÓGICO

De aquí podemos desprender que la irrealidad, es comparable a una filosofía de la realidad virtual en los términos actuales, ya que el hombre tiene esa dualidad en su pensamiento, en lo real y lo irreal ya que él se encuentra en el mundo en el cual está inmerso en una serie de irrealidades ya que la vida en el hombre lo irreal ocupa un gran volumen de constructos y fenómenos irreales, puesto que la vida humana se compone de esas irrealidades, entonces podemos decir que el ser humano es un animal lleno de irrealidades, y en este sentido Conill (1991) dice que: “el hombre es un “animal de irrealidades” ya habituales de “animal simbólico” o “animal hermenéutico” y que es compaginable con la de “animal fantástico”.

La irrealidad para el hombre es necesaria porque a partir de ella puede pasar a lo real, lo que le permite poder realizarse. Esto mismo ocurre con lo que se refiere a la virtualidad que es inevitablemente necesaria para poder estar en lo real, es en este sentido que se puede establecer una relación recíproca y biunívoca entre lo que es la irrealidad con la virtualidad, se puede decir que existen varios tipos o formas de ser virtual, y esto permite que el hombre cree la concepción de virtualidad ya que es necesario estar en la virtualidad para poder llegar a lo que es real, pero en este punto es necesario plantear adecuadamente lo que es la virtualidad con respecto a la realidad o si se encuentra la virtualidad integrada en la realidad o la realidad se encuentra dentro de la virtualidad para poder así llegar a una realidad objetiva, subjetiva o subjetiva. Por ello es necesario ver las relaciones que tiene la virtualidad con la irrealidad, ya que podemos decir que la irrealidad es análoga a la virtualidad, cuál sería el fundamento de la virtualidad o si ese fundamento es el mismo que el de la irrealidad no en lo abstracto sino en la cotidianidad de la vida humana, es decir, si la experiencia de la irrealidad es la de la virtualidad.

Actualmente existen diversas áreas de conocimiento en donde el término virtual se utiliza, desde la biología hasta la tecnología, mismo que están presentes en las áreas y quehaceres en donde está inmersa la humanidad, es por ello, que quizás lo virtual sea un modo de lo irreal en el que se entremezclan aspectos de lo perceptivo, de la ficción y de los conceptos, ya que la virtualidad virtual no es el

vacío ni la nada, tampoco podemos decir que la virtualidad es la irrealidad, ya que si fuera lo mismo, utilizaríamos la misma palabra para referirnos a ese fenómeno, pero lo virtual no es simplemente una idea, virtualidad es un “algo” que resultado de una posibilidad o de una acción que se lleva a través del sensorio, de un proceso positivo de virtualización ya que la realidad queda conservada en la “irrealidad de lo virtual”. Ya que en cambio, la realidad virtual es algo que existe y se puede aprender a través del sensorio es así, que podemos decir que la virtualización, es el contenido de esa realidad y que el objeto es realidad virtual.

Pero qué es el sensorio, es lo mismo los cinco sentidos que generalmente todos conocemos como el sensorio. En 1760, el filósofo Immanuel Kant propuso que nuestro conocimiento del mundo exterior depende de nuestras formas de percepción y como nosotros percibimos el mundo exterior, para ello usamos lo "sensorial", por lo general hemos escuchado que hay cinco sentidos humanos: vista, olfato, gusto, tacto, y audición. Cada sentido se conecta a una parte diferente del cerebro, el cual permite distinguir cada una de las sensaciones que tenemos, todas conectadas a un sistema nervioso central y que reacciona a estímulos específicos. Las sensaciones se detectan en forma primitiva en las células y se integran como sensaciones en el sistema nervioso. La vista es probablemente el sentido más desarrollado de los seres humanos, seguido inmediatamente por la audición.

Pero además de la vista, olfato, gusto, tacto, y audición, los seres humanos también percibimos al mundo a través de otros sentidos, sentidos como el equilibrio, presión, temperatura, dolor, movimiento, sueños, por ejemplo la cinestesia es la habilidad de sentir las posiciones y los movimientos de los músculos y articulaciones de nuestro cuerpo. Esta habilidad nos permite coordinar nuestros movimientos para caminar, hablar, y usar nuestras manos. El sentido de cinestesia hace posible tocarse la punta de la nariz con los ojos cerrados o saber qué parte del cuerpo debemos rascar cuando tenemos comezón.

Y qué pasa cuando soñamos, el sueño es real o sólo de una persona, existió o sólo paso en la mente, en este sentido González (2004), no solo utiliza los sentidos a los cuales les llama exteroceptivos y crea una clasificación que le llama sensorio que se divide en cinco y los cuales son:

- Exteroceptivos: oído, gusto, olfato, tacto, vista.
- Interoceptivos: es la interioridad del hombre, sensaciones internas.
- Propioceptivos: equilibrio, movimiento, posición.
- Paraceptivos: parapsicológica-telepatía, telequinesis, adivinación.
- Hiloceptivos: tiene que ver con la operación y acción del sistema nervioso central a nivel de cerebro, por ellos llegamos a pensar, razonar la relación de los sentidos viene de unir de hilo.

De esta manera, las realidades que percibimos no solo se dan con los cinco sentidos que tradicionalmente conocemos, sino que se dan a través del sensorio, y a partir de ello se puede observar que existen realidades que se presenta con un contenido virtual. Por eso, lo virtual o más virtual envuelve el momento físico de realidad. El mundo de la virtualidad está dentro del momento físico de realidad y es esa realidad que está presente en forma virtual.

LO IRREAL

Como se ha visto en los párrafos anteriores, el hombre vive sumergido en irrealidades. Para responder a la cuestión de ¿En qué consiste la irrealidad? Ya que pueden existir diversas formas de irrealidad que el sensorio humano puede captar, ya que es inseparable la experiencia humana de lo real. En este sentido, la experiencia de lo irreal es un aspecto inseparable de la teoría de la realidad.

En este sentido, Zubiri distingue en el hombre: lo real y lo irreal además de que distingue tres acepciones diferentes de experiencia, que no llegan a convencerle:

- 1) La experiencia como mero sentir;
- 2) La experiencia como construcción del objeto (Kant); y
- 3) La experiencia como elaboración de la vida (Dilthey).

Es importante la noción de “*experiencia de la vida*” recuperada por Ortega y Gasset (1949) en su raciovitalismo, para aludir a aquel saber que es a la vez vivir, que forma parte edificante de la propia vida y por eso es personal e intransferible. Es por ello que se puede decir que la experiencia es toda aquella que tenemos en la realidad, pero nunca tenemos lo que se entiende realmente por real, no se tiene un formalismo o definición de lo que es ella, solo son

aproximaciones pero es importante no confundir lo que es experiencia con el sentir, aunque este sentir sea del sensorio.

En este sentido la experiencia tiene que probarse, no solo las cosas sino el ente de cada una de las cosas, su ser en sí, pues el figurarse es el forjar lo irreal, en este sentido la experiencia nos enseña a idear y no solamente a aprehender las cosas, de modo que prueba tanto las cosas como las figuraciones que de ellas nos hacemos, es en este sentido, lo real y lo irreal debe de comprenderse como una experiencia que solo se da en el hombre a través del sensorio.

Pero Zubiri en su obra nos plantea un problema, si comparamos lo que en este texto se dice sobre los "*modos de experiencia*" con la exposición posterior de inteligencia y razón. Para él existen, entonces, cuatro modos fundamentales de experiencia, que son la experimentación, la compenetración, la comprobación y la conformación.

En donde el hombre tiene dos tipos de experiencia: lo real y lo irreal, en el cual los modos fundamentales de experiencia son la percepción y el concepto, es decir, actos que corresponden a la reactualización y que no serían todavía propiamente "*probación*" en sentido estricto.

En lo anterior, Zubiri hace referencia a la teoría de la figuración. La figuración es una vía de acceso a la realidad, que nos orienta; pero además -según Zubiri-, abiertos como estamos a la figuración, cabe la posibilidad de la fruición de la creación, para hacer la propia vida.

El forjar lo irreal (la figuración) pertenece al proceso de estar en la realidad, en el proceso de la experiencia. Ya que si no hay figuración no puede haber experiencia, pero la estructura primordial de la figuración, que sirve básicamente para orientarse en la vida humana y que contribuye a entender el carácter experiencial de la capacidad conceptual, abre también la posibilidad de la creación.

Por otra parte Conill (1997), haciendo una referencia a esta concepción de figuración permite comprender la decisiva función moral de la irrealidad, porque en su vertiente de autoconfiguración tiene gran relevancia en el ámbito moral, debido a la impronta real que deja lo irreal en el dinamismo de la vida humana. Elaborar lo irreal es figurarse cómo son las cosas y autoconfigurarse, dejando una impronta

real en el ser sustantivo del propio yo. Ahora bien, llevando esta concepción de la figuración hasta su extremo, surge un problema grave que suele llevar a reiteradas dificultades filosóficas. Pues, si lo irreal está fundido con lo percibido, cabe preguntar si no será todo irreal, si no vivimos en un mundo deformado y deformante de todas las cosas, en el que lo “fingido” parece que equivale a “falso”. Se plantea así la cuestión de si en la percepción no está ya completamente deformada –de modo irremediable– la realidad, si toda figuración (Bild) no es ya una desfiguración (Trugbild), como lo muestra la hermenéutica genealógica de Nietzsche.

Es por ello que la irrealidad es un potente refuerzo del “pensar fantástico”, no sólo a partir de la creación literaria, sino de un pensamiento científico ya que la fantasía consiste en moverse libremente en la realidad.

Y es que, en definitiva, la figura del “animal fantástico” no sólo se entiende como animal de realidades sino también de irrealidades e ideales, lo cual tiene repercusiones en la filosofía entera, hasta para repensar creativamente la ética.

LA NOOSFERA

La noosfera es el fenómeno de la comunicación en red y los cambios cualitativos que ello supone para los seres humanos. Partiremos de un planteamiento general sobre la emergente sociedad red. Es de vital importancia ver los orígenes del pensamiento humano y de la organización de la mente. Así como las diferencias básicas entre conceptos que hoy por hoy parecen sinónimas y que no lo son, como es el caso de información y conocimiento.

Para ello nos centraremos en el significado mismo de estos conceptos y en el uso que hoy día se hace de ellos para finalizar con el cambio en los conceptos de espacio y tiempo en la red y como este cambio afecta al concepto de poder así como algunos de los temores y realidades que hoy nos afectan a todos y frente a los que no podemos escapar si queremos seguir viviendo en sociedad, para abrir líneas de debate, más que para dar respuestas terminantes a estos problemas.

DE LA INTELIGENCIA INDIVIDUAL A LA CONECTIVIDAD

En la realidad social actual Internet es un hecho. La red ha llegado a la mayor parte de las áreas de la actividad social. Quien quiera seguir viviendo en sociedad en nuestro tiempo tendrá que tratar con la sociedad red. De una u otra manera todos nos vemos afectados por la red.

Parece inevitable que nuestro futuro pase por la informatización y por la comunicación global en red. Esta lógica de redes transforma todos los ámbitos de la vida social y económica, e implica cambios que van a afectar al ser humano en todos los niveles y dimensiones de su existencia.

Aunque nos veamos afectados por ella, no todos participamos activamente en la red, los usuarios de la Internet son muchos si se ven desde la perspectiva de mercado o negocio, pero son muy pocos si se miran desde el punto de vista del acceso masivo de la población mundial a estas tecnologías de la información y la comunicación ya que las barreras estructurales como lo es la pobreza, las grandes diferencias en el desarrollo económico entre las personas, el idioma y la tecnofobia entre otros hacen que aumenten esta situación.

El problema de la división que hacen los medios digitales es actualmente un problema que podría perdurar fundamentalmente por dos motivos. El primero de ellos es que el avance de la tecnología es un hecho ineludible para muchos de nosotros, esto permitirá que cuando sea necesario, se pueda obtener en cualquier lugar y momento prácticamente, eso debido a la conexiones inalámbricas o satelital, esta es ya realidad desde hace varios años en toda la república mexicana en especial y en el mundo en general, esto permitirá que las élites globales, como dice Castells, escaparán ya a un círculo superior del ciberespacio, con lo cual generarán una nueva divisoria tecnológica. En la cual actualmente se vive una revolución, y en particular la revolución de las telecomunicaciones obliga a la sociedad a adaptarse a una nueva estructura de ámbito cultural, social y laboral en donde las relaciones sociales han cambiado de forma drástica, por ejemplo anteriormente el correo se tardaba aproximadamente una semana en llegar a su destino, y hoy en día, un correo electrónico tarda segundos. Sin embargo, no todos nos hemos podido adaptar a estas transformaciones tan vertiginosas, las

cuales han implicado un cambio de paradigma, mismo que los jóvenes han hecho que se vea de forma más clara, como lo es que, por ejemplo, que el presidente de los Estados Unidos de Norteamérica los haya utilizado de una forma muy eficiente para ganar su campaña a la presidencia de los Estados Unidos de Norteamérica, es por ello que debemos de adaptarnos por igual a estas transformaciones.

En este sentido, se observa fácilmente la gran división de la brecha digital que probablemente es una de las más graves y problemáticas. Castells nos habla de la "brecha del conocimiento" cuando se refiere a esas personas que tienen acceso al mundo de las telecomunicaciones y en específico a la WEB, que es la red mundial para transferencia de video, voz y datos, pero no le sacan el beneficio que pudiera tener al utilizar esa nueva herramienta, es por ello que el gran abismo que existe entre el conocimiento y las herramientas digitales que existen entre las herramientas de información y comunicación y la información en sí misma, es por ello que actualmente se le conoce a la sociedad del conocimiento pues se puede aprender una gran cantidad de información sobre cualquier tema, así como sociedad de la información, en donde se puede estar informado de casi cualquier cosa que pase en el mundo, pero estos dos términos no son sinónimos, tienen relación entre ellos, pero no significan lo mismo como se explicó anteriormente.

Antes de continuar, debemos definir que es una red. Para Martínez (2004) una red es: "En su nivel más elemental, una red consiste en dos computadoras conectadas mediante un cable para que puedan compartir datos. Todo el Networking, no importa cuán sofisticado, procede de ese simple sistema. Mientras la idea de dos computadoras conectadas por cable puede no parecer extraordinaria, en retrospectiva, fue un gran logro en comunicaciones".

Networking surge de la necesidad de compartir datos en una forma oportuna. Las computadoras personales son buenas herramientas de trabajo para producir datos, hojas de cálculo, gráficos y otros tipos de información, pero no te permiten compartir rápidamente los datos que has producido. Sin una red, los documentos tienen que ser impresos para que otros los editen o los usen. En el mejor de los casos, entregas archivos en diskettes a otros para que los copien a sus computadoras. Si otros hacen cambios en el documento no hay manera de

mezclarlos. Esto fue, y todavía es, llamado trabajo en un entorno aislado (stand alone).

- Networking.- trabajo en red, compartición de datos, impresoras, modems, faxes, gráficos.
- Lan.- varias PC'S que corresponden a una única ubicación física. Solo se utiliza un medio (cable).
- Wan.- redes distintas.
- Por qué usar una red: en términos económicos compartir hardware.
- En términos de datos: compartir aplicaciones (un schedule o agenda).

Si un trabajador aislado conectase su computadora a otras computadoras, podría compartir los datos en las otras computadoras e impresoras. Un grupo de computadoras y otros aparatos conectados juntos es llamado una red, "network", y el concepto de computadoras conectadas compartiendo recursos es llamado "networking".

Las computadoras que son parte de una red pueden compartir lo siguiente: datos, mensajes, gráficos, impresoras, fax, modems y otros recursos hardware, etc., esta lista está creciendo constantemente con las nuevas vías encontradas para compartir y comunicarse por medio de computadoras.

Como observamos anteriormente, es de vital importancia hacer notar que a través de la red Internet circula una gran cantidad de información, pero esta información que se transmite a través de la red no es el conocimiento, son solo bytes o electrones que pasan a través de la fibra óptica o cable de cobre, es en este sentido que no podemos decir que la información es lo mismo que el conocimiento, ya que el conocimiento es el producto del conocer, en donde existe una intencionalidad en el objeto de estudio y este es el resultado del tratamiento y asimilación de esa información.

Es en este sentido, que el cerebro humano antes de poder utilizar y hacer esas conexiones entre las neuronas, la información necesita ser asimilada, acomodada, procesada y hacer las relaciones subjetivas pertinentes a través de los hiloceptivos para poder confrontarla con las informaciones que el sujeto posee, es por ello que se puede decir que lo que almacena el cerebro humano no es información sino conocimiento.

Pero, podemos preguntarnos ¿En dónde está el conocimiento? Ya que supuestamente en la actualidad vivimos en la sociedad del conocimiento, que es la era información, pero también vivimos en la era de la fragmentación y de la complejidad.

Teilhard de Chardín; basa su visión del hombre en la Ley de la Complejidad para poder explicar el desarrollo y la evolución de la vida. El consideró que como en la evolución los seres han integrado en unidades superiores. Estas transformaciones han ido ascendiendo a formas más perfectas, más organizadas.

Sobre el concepto de evolución es importante mencionar a Thomas Kunt en su libro de las Teorías de las Revoluciones Científicas en donde se debe tener claridad en las tres acepciones que se deben tener en cuenta, ya que es de vital importancia para poder comprender un texto o una oración conocer el significado de lo que son cada una de las palabras, es muy importante saber que es una revolución. Aquí tenemos tres palabras que tiene significados parecidos pero cambia el prefijo, ellas son: revolución, involución y evolución, toda involución implica un retroceso a etapas previas, una evolución implica un avance a etapas posteriores y una revolución implica retomar cosas que ya se dieron para poderlas revitalizar.

En este sentido, Teilhard utiliza un término, el cual es creado por el pensamiento y la cultura del hombre, lo denominó *la noosfera*. Lotman acuñó el concepto de semiosfera para referirse a esa atmósfera significativa en la que la cultura fluye a lo largo del tiempo. En la evolución del hombre, Teilhard hablaba primero de población de la tierra por los pre-homínidos, después la civilización, donde encontramos una gran heterogeneidad de culturas y caracteres; donde pronto emergen varios focos de cultura. Con esto, entre el hombre y todo lo que le precedió, existe un cambio de estado, una ruptura. El cerebro parece haber llegado a un volumen no susceptible de aumento.

La noosfera, según Teilhard, es en la idea del mundo vivo, que es creada por el pensamiento y la cultura del hombre que es lo que la denominó. Lotman acuñó el concepto de semiosfera, para referirse a esa atmósfera significativa en la que la cultura fluye a lo largo del tiempo. El papel de la cultura siempre ha sido organizar los elementos y las relaciones que se constituyen en nuestro entorno. Es

una acción informativa y por tanto necesariamente de-formativa. Pero siempre una acción dinámica y constantemente adaptativa. Pero en la noosfera no sólo circula información o cultura, sino que al haberse convertido la información en la mayor fuente de poder, lo que fluye también es poder.

Javier Candeira (2001) afirma, que:

"si el mundo está como vislumbra Tielhard de Chardin, que se encuentra cubierto por una noosfera, que es una capa de materia pensante con una conciencia propia. Hasta este momento, parece que estamos solo en el mundo de las ideas, en donde el sujeto tiene sus pensamientos el cual se comparten con otros hombres, pero actualmente, el Internet se ha convertido en un sistema nervioso artificial que nos permite pensar como una comunidad, tener una cultura global como lo son las ciberculturas y tener una información global a la cual todos podemos acceder, pero estas facultades o facilidades que se tienen con el Internet, se superan día con día, asimismo, estas facilidades y conocimiento (ya sea cualitativo o cuantitativo) que superan a las de cada una de las partes, sea cualitativa o cuantitativamente."

Las partes a las que se hace referencia somos nosotros, o mejor dicho somos las personas que estamos conectadas, los que estamos activamente dentro de la sociedad red.

LA COMUNICACIÓN QUE AL PRINCIPIO ERA ORAL

A través del tiempo, el ser humano ha plasmado sus ideas en imágenes en las rocas, más tarde en los metales, después es el papel y actualmente en formatos digitales, pero antes de la invención de la escritura, el hombre utilizaba los símbolos para transmitir sus ideas y emociones así como la transferencia de conocimiento, esta acumulación de vivencias que él tuvo, ya sea de manera individual o como sociedad, primeramente las ha transmitido de forma oral a través de las generaciones, pero cuando el ser humano pudo concretar sus conceptos, vivencias e ideas, esto le permitió que pudiera plasmarlos mediante ideogramas o pictogramas, es entonces cuando el ser humano logró dar un paso enorme en el conocimiento, esto permitió que uniendo lo escrito y lo hablado

podiera apropiarse e interiorizar de una mejor forma el lenguaje del sujeto que se separaba del mundo.

El poder hablar representa el poder del lenguaje, en el lenguaje de primera intención distinguimos dos planos, aquello que es denotativo o aquello que es connotativo, la parte denotativa es lo que podemos mostrar, es lo que podemos constatar, es lo que podemos poner en evidencia frente a cualquier persona y cualquier persona puede referir porqué ahí está mostrada. Lo denotativo tiene que ver con la llamada objetividad, todo lo denotativo tiende a ser objetivo.

La otra parte, es la llamada connotativa. La parte connotativa es aquello que el sujeto le pone al término y que no es necesariamente ni explícito ni siquiera se puede constatar, corresponde a una dimensión interna del sujeto según sus vivencias, afectos, emociones y sentimientos que conlleva en el sentido que quiere dar al término.

Los problemas del lenguaje tienen dos grandes perspectivas: la de Cratilo en su diálogo, y la que plantea Hermenógenes.

Hermenógenes y Cratilo son dos personajes que nos dan una primera aproximación bastante completa acerca del como el lenguaje se puede usar. Hermenógenes sostiene que nosotros acuñamos el lenguaje y lo usamos como un instrumento útil con el cual nosotros le damos el sentido a las palabras. Nosotros bautizamos a los objetos con un nombre, y ese nombre quiere decir, la referencia a lo que nosotros le hemos puesto en relación al objeto a quien aplicamos o le colgamos; dicho de otra manera, Hermenógenes sostiene que el arbitrio del lenguaje es el hombre, el hombre es quien decide que quieren decir las palabras.

Tomemos en cuenta que dentro del lenguaje se utiliza la voz, por ejemplo el leer es el poder de "mi" voz interior y pensar es el poder de la mente: el silencio de la lectura, el pensamiento. Esto nos permite visualizar que actualmente los avances de la tecnología como por ejemplo la de la electricidad que ha dado la posibilidad de llevar la energía eléctrica a todos los hogares y supuso un nuevo avance cualitativo para el ser humano.

En esta relación del sujeto con el exterior, con su entorno, ha permitido que la cultura oral establezca un espacio de pensamiento el cual se lleva a cabo en la mente. Anteriormente esta forma de pensamiento mental era colectiva e

intolerante. La voz no era autónoma ni personal, este pensamiento se daba en un pensamiento que imponían en el espacio físico donde habitaba el hombre, pero esa autonomía quedaba plasmada solo en otra persona, la cual era responsable de volver a transmitir esa información, pero los libros terminaron convertidos en los refugios del saber, en los lugares donde ubicar el conocimiento.

Visto de esta forma, el evolucionar hacia nuevas formas de guardar y transferir la organización ha llevado al ser humano a integrarse en unidades superiores en donde estos nuevos seres humanos han tenido la oportunidad de tener un mejor desarrollo en su cerebro lo que ha permitido que la trasmisión de valores se lleve a cabo de una forma más efectiva, es en este sentido que se puede observar que en todo proceso cultural se ha visto facilitado por las nuevas conexiones dentro de la sociedad.

Estas conexiones de las que hablamos se pueden decir que son las conexiones en red y esto ha permitido tener actualmente una "sociedad red" como lo dice Castells (2000). Es así que se puede observar una rara influencia que las redes de computadoras han dado a través del uso del Internet para poder llegar a acuñar el término de una sociedad en red.

Aunque las redes y más aún las redes sociales han existido desde hace mucho tiempo como las redes de distribución, redes de contactos, redes de personas, redes institucionales, redes sociales, modelos de redes, redes de conocimiento, redes de estudio, entre otros, actualmente el concepto de redes se liga mucho a la infraestructura tecnológica de software y de hardware que permite tener la comunicación entre dos o más computadoras conectadas a través de un medio alámbrico o inalámbrico, el cual tiene un protocolo (lenguaje por medio del cual se comunican y puede ser por software o hardware) que permite comunicarse entre uno o varios equipos, pero hay que tener muy en claro que la comunicación en red no se reduce sólo a Internet, pero si es una muestra de la conectividad que se pueden dar entre varios equipos y la importancia que ello reviste.

Podemos hablar entonces de la noosfera, ya que este término representa, para varios autores una esfera de ideas, mitos, ideologías, productos culturales, el cual emerge a partir de la interrelación de los individuos dentro de una sociedad, los cuales están conectados entre sí. Para Kerckhove "la conectividad es un

estado humano casi igual que lo es la colectividad o la individualidad" y "la red, el medio conectado por excelencia, es la tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana".

La base, el presupuesto teórico, es el principio de que todo el mundo sabe algo. Por tanto se pretende un acceso de todos al saber de todos: un intercambio de saberes. Fernando R. Contreras (2000) nos dice que "el individuo es un *trabajador del saber*. Reciclamos el principio capital-trabajo y lo convertimos en información-conocimiento; el factor de producción es el saber del individuo en la nueva economía de la información". Y que cada ser humano se convierte en fuente de saber, y este saber fluye a través de las relaciones sociales en la red. El poder reside en ese intercambio de información, en el flujo de datos, en el límite entre un individuo y otro.

Para Leach (1993):

"Los individuos no viven en la sociedad como individuos aislados con límites bien delimitados; existen como individuos interrelacionados en una red de relaciones de poder y dominio. En este sentido, el poder reside en la zona de contacto entre los individuos, en límites ambiguos".

Por tanto se mantiene una independencia entre las mentes conectadas. Una independencia relativa ya que nuestra autonomía está en la dependencia intelectual de una determinada sociedad y cultura, con lo cual nunca podemos estar seguros de ser nosotros los que pensamos por nosotros mismos y no es la sociedad la que por medio de su noosfera piensa por nosotros. Pero esa independencia relativa es la que permite que las identidades privadas individuales se desarrollen dentro de un nuevo espacio de comunicación, Internet, que rompe con el espacio de los medios que es otro muy distinto.

En la actualidad con el uso de la tecnología por un lado y por el otro la estructura de los medios de comunicación clásicos (como el cine, radio y televisión), en la que hay una relación de uno a muchos, es decir un emisor y miles o millones de receptores, en donde el proceso comunicativo es unidireccional pero nunca se regresa, es decir solo se da en un sentido, es entonces que se crea una separación entre los centros emisores y los receptores pasivos y aislados entre sí; lo que ha permitido que se cree una nueva

herramienta de comunicación y que es un dispositivo comunicativo que permite que se cree una relación de muchos a muchos. "En el ciberespacio cada uno es potencialmente emisor y receptor, en un espacio cualitativamente diferenciado, no fijo, moldeado por los participantes, explorable."

Actualmente, el Internet es la principal forma de conectividad, pero no la única, ya que también se encuentran entre este tipo de red, los teléfonos celulares, los cuales tienen la ventaja de que su uso sea más extendido que el del Internet, esto a través de los mensajes de texto, el problema con este tipo de red, es que la comunicación se da uno a uno, es entonces que actualmente el Internet no parece que sea la forma definitiva de conectividad, pero sí es el nuevo espacio de comunicación en el que nos movemos. En este sentido Levi (1998) nos dice que el Internet "se trata, pues, de un instrumento al servicio de la cohesión social mediante el intercambio de conocimientos y el empleo de las capacidades", es decir, un nuevo espacio de comunicación que implica también un nuevo concepto de espacio y de tiempo donde se tiene un nuevo tipo de poder así como nuevas tendencias de las personas, todo ello, dentro de la nueva sociedad red.

LOS LUGARES DE PODER AL FLUJO DE PODERES

Actualmente, para muchos estudiosos de temas sociales, piensan que el Internet es el fin de las barreras geográficas como lo menciona Castells (2001):

"La era Internet ha sido anunciada como el fin de la geografía. De hecho, Internet tiene una geografía propia, una geografía hecha de redes y nodos que procesan flujos de información generados y controlados desde determinados lugares. La unidad es la red, por lo que la arquitectura y la dinámica de varias redes constituyen las fuentes de significado y de función de cada lugar. El espacio de flujos resultante es una nueva forma de espacio: establece conexiones entre lugares mediante redes informáticas telecomunicadas y sistemas de transporte informatizados. Redefine la distancia pero no suprime la geografía".

Actualmente el hombre forma comunidades en el ciberespacio, en el cual, se buscan los mismos parámetros para afirmarse a sí mismos y para reconocerse.

Es entonces que la conexión de mentes en el ciberespacio es en cierta medida una renuncia a la corporeidad. Kerckhove, al respecto expone cuatro de los impactos que la tecnología interactiva puede producir sobre la imagen del cuerpo y de lo que él denomina el envoltorio físico y que a continuación se muestran los cuatro conceptos que él tiene:

- La telecepción: hace referencia al alcance sensorial que nos proporcionan las tecnologías interactivas y que añade una nueva dimensión a nuestra vida sensorial biológica;
- La expansión: es un fenómeno que se produce al mismo tiempo y que se basa en como las tecnologías interactivas nos producen un sentido de pérdida de los propios límites corporales concretos;
- La múltiple personalidad: refiere a como la pérdida de un sentido claro de nuestros límites físicos, la expansión de nuestros marcos mentales, la redistribución en línea de nuestros poderes de acción, todo ello contribuye a crearnos una imagen confusa del cuerpo. Por tanto ya no podemos estar seguros de dónde empezamos y de dónde terminamos y;
- La propiocepción: Que es una respuesta del ser humano a esa duda sobre su corporeidad. La necesidad de saber que el propio cuerpo sigue ahí lleva a los hombres a realizar actividades que les permitan volver a entrar en contacto con su propio cuerpo, para así aumentar su acceso a sensaciones físicas, sólo para saber cuál es su situación.

La sobremodernidad es, según Augé, la situación en la que nos encontramos, y en ella es donde aparecen los nuevos espacios. Augé acuña el término de los no-lugares para la situación de sobremodernidad. Situación que él decía que procedía de tres figuras del exceso: exceso de tiempo, exceso de espacio y exceso de individualismo. Estas tres figuras del exceso se manifiestan claramente en los medios de comunicación y también en Internet.

El ciberespacio nos da la posibilidad de ver y vivir hechos que ocurren en otras partes del mundo en tiempo real a través de los medios hace que la aldea global de Mc Luhan sea una realidad que las tecnologías de la información y comunicación han permitido que el largo tiempo de espera para ver determinados eventos sean actualmente instantáneos, estos mismos eventos son actualizados

día con día y mejor aún, existen Blogs, los cuales sirven como noticieros y los cuales tienen mayor credibilidad que la propia televisión ya que los actualizan constantemente. Es así como hoy en día parece que las distancias han desaparecido, y el exceso de individualismo que ocurre cuando el individuo deviene en mirada.

Pareciera ser que actualmente la historia se reduce a información y esta información fluye por todas partes, en los lugares, físicos, no-físicos (no lugar o virtual) y en el ciberespacio. Pero en el ciberespacio, la velocidad con que la historia transcurre acelera y pierde sus marcas.

Hoy en día existen lugares, pero no lugares físicos, en donde se pierde el usuario o consumidor de un bien o servicio y esto nos lleva a un extraño tipo de soledad, que aun y cuando está en contacto con otras personas, se siente solo, no tiene a nadie al lado ya que en el caso de Internet, la figura del usuario, del navegante, es ya casi un sinónimo de soledad. En muchas ocasiones se alude al aislamiento que provoca Internet y a la (discutible) soledad de sus consumidores de tecnología, y más aún el aislamiento de los jóvenes, los cuales prefieren estar en el Internet, pues se sienten parte de esa sociedad pues no importa el físico o los conocimientos que se tenían sino básicamente la forma de relacionarse con otras personas sin importar su edad.

Esto ha permitido que muchas de las actividades humanas sean modificadas por el uso del Internet y esto que no indica Castells (2001) "hace que se esté generando una nueva clase social, unos nuevos marginados: los desinformados. El miedo al frenético cambio social que produce la sociedad red hace que muchas personas se resistan a la aceleración de sus vidas y a la sensación de pérdida de control que trae consigo esta nueva sociedad".

Pero para muchas personas, el no saber utilizar o tener la tecnología a su alcance lo lleva a un grave problema, pues no puede ser absorbido por los nuevos tipos de empleos en los cuales la tecnología es la herramienta principal para hacer su trabajo y este problema es estar excluido de la Internet y el quedarse fuera de esta nueva sociedad agravará muchos problemas como lo dice Castells (2001): "*Quedarse desconectado equivale a estar sentenciado a la marginalidad*", aunque para muchos la tecnología es solo el tener la forma de poder, este nuevo tipo de

poder es inmaterial, es tener la información adecuada en el momento adecuado, o en cualquier momento y en cualquier parte del mundo y esto crea una gran división social entre los que están conectados a la red y los que no lo están; entre los que usan la red y los que no son capaces de sacarle partido.

Si vemos la nueva cultura en espacios virtuales de esta manera, podríamos tener una visión catastrófica de los países del tercer mundo, en donde muchas personas no tienen para comer, mucho menos para tener una computadora y el tener una computadora no solo es tenerla en casa o en la oficina y utilizarla con el Messenger, sino saber que esta es una herramienta muy poderosa, pero que tiene su propia forma de utilizarla, un ejemplo de ello, es la gran cantidad de virus esparcidos en el sistema operativo Windows y que muchas personas tienen en su computadora sin saberlo y de la cual se obtiene mucha información acerca de sus preferencias de navegación, lo más deseable es que pudiéramos tener un sola sociedad en donde cualquier país que pertenece al nuevo orden mundial es una parte desarrollada y moderna, mientras que la parte que queda al margen o excluida de él tendrá lo que podríamos llamar una sociedad de desarrollo atrasado o de pobreza, donde el extremo máximo será la de los excluidos o miserables, que encontramos lo mismo en Nueva York, Washington, Londres, ciudades de Suecia, Europa del Este, África, Asia o cualquier país del mundo.

En este sentido, no podemos decir que las grandes potencias mundiales, serian el tipo de sociedad en que todas las personas usan la tecnología y se comunican a través de ella, pues como se mencionó anteriormente hay sectores en los grandes países industrializados, extremadamente pobres, los cuales permanecen excluidos. Es por ello que debemos de crear las condiciones de que la mayor parte de las personas puedan tener acceso a la red y así poder crear las condiciones necesarias para que se puedan implementar entornos de redes, ya que hoy en día vivir en sociedad es vivir conectados.

LA IRREALIDAD COMO REALIDAD VIRTUAL

Ahora bien, como se ha observado muchas veces se utiliza la palabra virtual como algo irreal, sin embargo no todos están de acuerdo con esta diferencia semántica

de lo real y lo irreal, ya que, por ejemplo, lo que impera sobre la economía real es la economía financiera, la presuntamente irreal.

La definición de realidad según el diccionario de filosofía Herder (1997) es:
Del latín res, cosa, objeto, realidad, es lo que es o existe de un modo actual u objetivo, por oposición a lo que es una apariencia, una ilusión o una ficción, o a lo que es meramente posible o ideal, o subjetivo. Normalmente, y desde el sentido común, se entiende que lo real es aquello que pertenece al mundo en que vivimos y, por tanto, lo que existe en el espacio-tiempo. Pero la aplicación rigurosa de esta noción espontánea lleva a confundir lo real con lo «independiente» de la mente o con lo material o lo empírico, es decir, aquello que puede ser conocido por los sentidos, con lo que dejarían de tener realidad muchas de las cosas por las que los hombres se interesan y hasta luchan.

De hecho, lo real debe definirse en consonancia con los presupuestos ontológicos y epistemológicos desde los que se define ser, entre un *ontológico* o realidad en general, esto es, ha de entenderse desde una teoría determinada, pero sobre todo ha de poder diferenciarse de lo que se considera simple apariencia. Para muchos, y en primer lugar para Aristóteles el estudio de lo real incumbe a la metafísica, que trata de lo que existe en cuanto existe, y de la que cabe esperar que dé criterios para distinguir lo que existe de lo que sólo parece existir. El uso de *parecer* por oposición a *ser* no sólo es de sentido común, sino que es también una tradición constante en la filosofía.

La filosofía griega, se plantea la cuestión fundamental de qué debemos entender por *real*, ya sea como *arkhé* (GDPZ), forma, sustancia o átomos. Heráclito y Parménides son modelos iniciales y opuestos en el planteamiento del problema: lo que hay es pura apariencia, o, al contrario, esta pura apariencia, es realmente lo único que puede conocerse y lo que, por esto mismo, es. En la teoría de las ideas de Platón, las cosas son lo que al hombre le parece que son. Aunque siempre ha sido evidente que lo que las cosas son, se conocen forzosamente desde una cierta perspectiva, a saber, la que ofrece la percepción, la propia experiencia, el conocimiento previo y hasta la propia época. Berkeley es el primero en destacar que el ser de las cosas se manifiesta sólo en la apariencia, esto es, en

el fenómeno; hasta el punto de que lo real no es más que lo que aparece: *ser es ser percibido*.

Kant hace consistir, en el aparecer del fenómeno, la configuración misma de la experiencia, en el sentido de que conocer algo es poder constituirlo en objeto de experiencia, según las condiciones de posibilidad que el propio sujeto determina; lo que las cosas son ya no puede quedar separado ni de percibir las ni de entenderlas, pero tampoco de la posibilidad de percibir las y poder entenderlas.

El idealismo alemán posterior extrema al máximo la producción de la realidad por el espíritu: *todo lo racional es real y todo lo real es racional*. El nuevo *realismo* y el realismo crítico de comienzos de siglo, intentan desenmarañar la red compleja entre lo real y lo percibido. La filosofía analítica, la filosofía del lenguaje y las nuevas teorías epistemológicas de filosofía de la ciencia replantean el problema de la realidad, y buscan nuevos criterios de decisión para determinar cuándo puede decirse que un enunciado (empírico) es verdadero (manera epistemológica de decidir sobre lo que se entiende por *real*).

En este sentido, pareciera ser que la realidad no tiene que ver con la virtualidad, pues H. Rheingold (1994) nos hace referencia a lo virtual ¿Quién no ha leído en algún lugar que sobre un tema propio de la “tecnología de vanguardia”, de una cuestión que aborda la “última frontera”? Es más: hay quien ha afirmado que la realidad virtual es “el campo de investigación más importante del momento, el más prometedor y el más inquietante, el *mysterium tremendum* que el hombre tendrá que afrontar...”.

Vemos la virtualidad en la economía, tan subjetiva, se trata de un tema eminentemente metafísico pues es algo que no es suficientemente real, un cierto ente no-ser, una especie de espectro, como si se tratara de una economía fantasma o virtual. Aunque nadie pone en duda este tipo de economía se trata de una economía decisiva en este mundo globalizado, pero sus efectos son tremendamente reales tal es el caso de la quiebra de la aseguradora más antigua y más grande de Estado Unidos de Norteamérica la AING. Como menciona Collin (2004) ¿Estamos, pues, ante el triunfo de la economía espectral, pero con efectos innegablemente “reales”?

El mercado, las finanzas, la construcción de conocimientos e información,

también son de carácter virtual. La economía local y global se organiza de acuerdo a los cambios que ocurren a diario en las diferentes sociedades, es esta dinámica la que permite el desplazamiento de dinero, las inversiones, el pago de deudas o la adquisición de las mismas, entre muchas otras actividades del mercado.

En donde la moneda es un objeto virtual y la primacía de la economía monetaria es una manifestación de virtualización. Este proceso se realiza colectivamente hasta llegar a acuerdos que permitan todo tipo de negociaciones. El uso de la tecnología es imperativo, la velocidad con que se realicen las operaciones determinará las ganancias o pérdidas que se obtengan.

Así pues, nos muestra Levy (1999) que la virtualización hace presencia en todas las esferas en donde la subjetividad se produce. De igual manera nos dice que:

“El mercado financiero internacional se desarrolla en estrecha simbiosis con las redes y las tecnologías intelectuales de soporte digital y tienden hacia una especie de inteligencia colectiva. En el documento es de gran importancia la construcción de colectivos inteligentes, pues son estos los que determinarán el futuro de la economía (y de la cultura en general); ya no será la obtención de dinero virtual sino la capacidad creativa de construir conocimiento lo que determine la riqueza de un pueblo, grupo o individuo. En la actualidad, la información y el conocimiento son bienes económicos, fuentes de producción de riqueza”.

En este sentido de virtualización, el mismo autor nos dice que la diferenciación entre los bienes de consumo y los bienes virtuales existe una diferencia muy drástica mientras que los primeros están expuestos al desgaste, a la destrucción, a la pérdida de potencial por ser de carácter real -sin que esto niegue su procedencia virtual- entre tanto los segundos (conocimiento e información), al no tener un soporte material fijo y al ser desterritorializados, deben ser actualizados para que sigan teniendo valor, sentido y especialmente para que sigan abriendo espacios de interpretación y solución de problemas.

Este postulado de la idea de bienes que se pueden consumir sin destruir o sin perderse, va en contravía del postulado de la escasez, que se funda en el carácter destructor del consumo, propio de la teoría económica clásica. Para el

autor, esto hace prever la aparición de una economía de la abundancia (en contraposición a la de escasez) y sus prácticas romperán profundamente el funcionamiento de la economía.

Anteriormente, el trabajo se podía medir en unidades de tiempo (categoría posible/real). En la época contemporánea el trabajo depende de la información y del conocimiento que se tenga ligado a una permanente actualización y asociación con otros saberes.

Aun cuando esta práctica todavía se mantenga, en los tiempos del ciberespacio ya no se vende la fuerza sino que la competencia y el trabajo se desarrollan fuera de la hora de medición clásica, se apela a la creatividad de los individuos y su capacidad de asociación para construir, al parecer la riqueza y éxito se encuentran allí. Las mutaciones que generan los nuevos sistemas de información y comunicación en las distintas dimensiones de la vida humana, sugieren otros tipos de economía, se pasa de una economía de cambio a una economía de uso (Martínez, 2014).

De esta manera la información y conocimiento que están en la red se actualizan al ser leídos, surgen múltiples significados y sentido. A la problemática del pago que se debe realizar por el uso de esta información, surge la idea de pagar en tanto se actualice, por otro lado la información que se pone a circular en el espacio virtual sería gratuito.

Cada vez que se introduce una nueva tecnología o cambia la configuración socioeconómica se pone en cuestión la jerarquía y el orden de los conocimientos. Por esta razón el saber debe ser una figura móvil, convertirse en flujo. Además, la relación con el conocimiento ha cambiado. El conocimiento ha dejado de ser estable, las posibilidades son infinitas, por tal razón hay que adentrarse en nuevas búsquedas que develen otros tipos de riquezas.

El conocimiento no está anclado en un soporte material que le permite viajar, desplazarse de un individuo a otro, de un individuo a un procesador o de un procesador a otro. La circulación de conocimiento ha ampliado su objeto; dejó de estar encerrado en ámbitos como los académicos y los expertos, para hacer el total de ciudadanos su objeto.

En este sentido se puede decir que el conocimiento y la información no

pertenecen a la esfera de lo material ni a la de lo inmaterial sino del orden del acontecimiento o del proceso. La información y el conocimiento generan posibilidades de crear nuevos problemas y de darles solución, *“toda puesta en práctica efectiva de un saber es una resolución inventiva de un problema”*.

En este sentido, actualmente se están construyendo Sociedades pensantes, pues para Levy (1999):

“la inteligencia está impregnada de una dimensión colectiva, por qué no son solamente los lenguajes, los artefactos y las instituciones sociales quienes piensan en nosotros, sino el conjunto del mundo humano, con sus líneas de deseo, sus polaridades afectivas, sus máquinas mentales híbridas, sus paisajes de sentido pavimentados de imágenes. También comprendemos por qué los colectivos humanos, como tales, se pueden denominar inteligentes. Porque el psiquismo es, por definición, colectivo o sea que se trata de una multitud de signos-agentes en interacción, cargados de valores, invirtiendo su energía en redes móviles y paisajes cambiantes”.

Los colectivos humanos son especies de megapsiquismos, no sólo porque las personas los perciben y comprometen afectivamente, sino porque pueden modelarse adecuadamente mediante una topología, una semiótica, una axiología y una energética mutuamente inmanentes. Un inmenso juego afectivo crea la vida social. La función de selección y de presentación secuencial que la conciencia tiene en el ser humano, en los colectivos está cubierta, mejor o peor, por estructuras políticas, religiosas o mediáticas que, en contrapartida, habitan en los sujetos individuales.

Por supuesto, la inteligencia se reproduce de forma comparable en diferentes escalas de magnitud: macrosociedades, psiquismos transindividuales de pequeños grupos, individuos, módulos infra-individuales (zonas del cerebro, «complejos» inconscientes), disposiciones transversales de personas diferentes entre módulos infra-individuales (relaciones sexuales, neurosis complementarias). Los sistemas inteligentes son «holográficos» y los grupos humanos son los más holográficos de los sistemas inteligentes.

Pero esta inteligencia colectiva no es nueva, la noción de inteligencia colectiva evoca irresistiblemente el funcionamiento de las sociedades de insectos como abejas, hormigas, termitas, etc.

Nosotros podemos disfrutar individualmente de la inteligencia colectiva, que aumenta o modifica nuestra propia inteligencia. Contenemos o reflejamos parcialmente, cada cual a nuestra manera, la inteligencia del grupo. En los insectos, sólo la sociedad puede resolver problemas originales, mientras que los humanos, son más inventivos que otros grupos, como las multitudes y las burocracias rígidas.

Las personas, al tener su propio camino de aprendizaje, al encarnar respectivamente mundos afectivos y virtualidades de mutación social (incluso mínima), no son intercambiables. Ciertas civilizaciones han intentado asimilar la inteligencia colectiva humana con la de las hormigas tratando a las personas como miembros de una categoría y, dando a entender que esta reducción del humano al insecto era posible o deseable, pero este nunca ha resultado posible, pues el humano no se basa en una forma colectiva sino que además puede pensar por sí mismo, es en este sentido que la humanidad marcha hacia la construcción de nuevas formas de inteligencia colectiva se opone radicalmente al concepto de hormiguero o panal.

En Aguilar (2008), Stoerldijk dice que hoy en día nos enfrentamos a la construcción de la experiencia de lo real a través de la alternancia de lo realidad-realidad virtual, quizás porque consideramos que esta última es equiparable al mundo onírico y que tras esa diferenciación o contraste los humanos de la época hipertecnológica serán capaces de conquistar un nuevo sentido de la realidad. La inmersión remite a la existencia de dos mundos el que se deja atrás y que nos permite acceder al nuevo y el nuevo en el que se penetra tras haber sufrido una mutación. La tecnología virtual nos supera como seres reales que pueden ser reconvertidos en sujetos virtuales fácilmente desintegrables en otro orden de realidad, en que no somos seres orgánicos sujetos a leyes identificables como las de la física del pasado. Las leyes físicas del mundo virtual invadirán las que dominan el mundo real.

Es por ello que se debe de tener en cuenta no solo a la conciencia grupal, sino a la conciencia individual, pues una conciencia individual puede hacer que cambie la conciencia grupal, a diferencia del hormiguero que siguen patrones muy definidos en su forma de conciencia social, aquí podemos decir que si existe una inteligencia social la cual permita la integración y la valorización de subjetividades del individuo, misma que le permita crear procesos colectivos cognitivos y afectivos que puedan incidir en la inteligencia colectiva.

Actualmente, las sociedades están siendo expuestas al fenómeno del ciberespacio, que aunque se encuentra en construcción, permite una ubicación comunicación no mediática a gran escala sin importar el tiempo y el espacio, mismo que constituye un avance decisivo hacia nuevas formas más evolucionadas de inteligencia colectiva, lo que sería la inteligencia .net o la inteligencia de la red, que en muchos sentidos este tipo de red piensa por sí misma, pero siempre bajo el amparo de los humanos, ya que por ejemplo los mensaje que se difunden en Internet promueven una forma de unificación cognitiva del colectivo, estableciendo un contexto común.

Este mensaje que llega a un gran colectivo, es una herramienta que permite trabajar con la inteligencia colectiva, una especie de vínculo vivo que tiene lugar en la memoria o de conciencia común. Hasta cierto punto balancearla hacia un lugar deseado, y es entonces cuando el sujeto se vuelve un sujeto del colectivo del ciberespacio.

Es por ello importante el pensamiento de Aguilar (2008) en el que nos dice que es importante saber si nosotros somos meras simulaciones que no podemos saberlo como ocurrió en la película *Mátrix*, ya que se trata de un problema de los indiscernibles de Leibniz, dado que dos identidades no pueden distinguirse entre sí mediante método alguno en ningún momento temporal, forzosamente han de ser consideradas idénticas, esta idea unida a la concepción idealista de Berkeley sobre la existencia, que considera que solo es posible si alguien la perciba -ser es ser percibido- constituye un punto básico en la teoría de Tripler. Así, el universo solo puede existir en tanto que el punto omega lo observa en el futuro último al igual que el universo de Berkeley existía porque era observado por Dios. La posibilidad de existencia es solo si esta es observada por otro ya sea Dios o un

punto en el universo constituiría la versión fuerte del pensamiento escopofílico, cuyas máximas católicas de –Dios te observa- -el punto omega te observa- o - las cámaras te observan-, se centra en la visión como elemento generador de la realidad que hace la realidad y en último extremo, constituye la existencia que no sería posible sin otro ajeno que nos observa.

Se descubren también nuevos significados que surgen de la actividad colectiva virtual, por ejemplo en los juegos en los MUDS (Multi-users dungeons and dragons), que es una evaluación del clásico juego de rol "Dungeons and dragons" (Dragones y mazmorras) en los que los jugadores crean un personaje virtual que va evolucionando en función de las decisiones que toma el personaje, decisiones en el transcurso de una historia, se basa en el uso del lenguaje y otro más interesante es que están elaborados en tiempo real por cientos o miles de jóvenes repartidos por todo el planeta. Así, se estimula a la persona a participar en el juego y así forma parte de su inteligencia colectiva de la manera más pertinente (Morahan-Martin y Schumacker, 1997).

El diseño de estas aplicaciones en Internet sí permiten el anonimato en las interacciones, lo cual hace que la comunicación por vía electrónica tenga una características que la diferencian de la que se puede dar en la vida real: la desinhibición (Greenfield, 1999b): Consiste en una pérdida del pudor y del miedo a expresarse libremente, lo cual provee a la persona de un sentimiento de protección y libertad al mismo tiempo.

QUÉ ES UN OBJETO

Es el momento ahora de extraer las características generales del objeto antropológico, objeto-vínculo o mediador de la inteligencia colectiva. Sin embargo, el objeto, contenido y dominado por los grupos que constituye, continúa siendo exterior, «objetivo», ya que no pertenece al grupo como otro sujeto. Por último, al objeto le basta con ser sujetado por todos y el grupo sólo se constituye haciendo circular el objeto.

Esta virtualidad con soporte objetivo se actualiza normalmente en acontecimientos, en procesos sociales, en actos o afectos de la inteligencia

colectiva (pases del balón, enunciados de un relato, compras o ventas, nuevas experiencias, enlaces añadidos en la Web). Siguiendo la función que se le hace desempeñar, la misma entidad puede ser cosa u objeto.

El funcionamiento de un objeto como mediador de la inteligencia colectiva implica tener una regla de juego o una convención, no se puede crear un objeto que por sí mismo sea un objeto colectivo.

Se desprende de aquí que todo objeto tiene un estilo particular de inteligencia colectiva y que todo cambio social implica una invención de objetos, más aun en el ciberespacio que en cualquier otro lugar, en antropología, los colectivos y sus objetos se crean a partir del mismo movimiento. Ya que la colectividad posee la inteligencia de los objetos, y es por ello que la humanidad deberá perfeccionar sus propios objetos creados, incluso inventar nuevos con el fin de hacer frente a la nueva escala de problemas.

Estos objetos-mundo venideros, vectores de inteligencia colectiva, deberán sensibilizar a cada individuo sobre los efectos colectivos de sus acciones. Ahora bien, el objeto, transversal, viene a ultimar y a unificar las tres virtualizaciones: de la relación con los seres, de la relación con los signos y de la relación con las cosas.

Para Levy (1999):

“Este proceso de virtualización sólo termina con la construcción del objeto, un objeto independiente de las percepciones y de los actos del sujeto individual, un objeto cuya imagen sensible, el manejo, el efecto causal o el concepto pueda ser compartido por otros sujetos. El mundo objetivo que emerge en el lenguaje excede ampliamente de cualquier otro mundo material que esté poblado sólo de cosas. Por último, la técnica virtualiza la acción y las funciones orgánicas. Ahora bien, la herramienta, el artefacto, no son solamente cosas eficaces. Los objetos técnicos pasan de mano en mano, de cuerpo en cuerpo, como testigos. Así, el objeto atraviesa las tres virtualizaciones fundamentales de la antropogénesis, es constitutivo de lo humano como sujeto social, sujeto cognitivo y sujeto práctico”.

Pero hay que tener presente que los programas son módulos cognitivos, los cuales a través de la inteligencia artificial se automatizan mismos que se

superponen a los de los humanos y que transforman o aumentan sus capacidades de cálculo, razonamiento, imaginación, creación, comunicación, aprendizaje o «navegación» en la información. Cada vez que se crea o actualiza un programa, se acentúa el carácter colectivo de la inteligencia. Pero esto puede llevarnos a lo que se plantea en la película de Matrix, vivimos en una mutación inteligencia colectiva, en la cual la máquina nos gobierna.

Uno de los constructos más importantes que nos permite tener la inteligencia colectiva es la cantidad y calidad de las inteligencias individuales. Por ejemplo, en algunos tipos de realidades virtuales se permiten expresar y cartografiar en tiempo real los componentes topológicos, semióticos, axiológicos, psíquicos y energéticos del colectivo.

Es en este sentido que ahora que estamos en la tercera ola que es la de la información, se puede decir que es una cultura rápida y pasajera en donde lo virtual ha tomado gran presencia y ello es debido al uso de las computadoras creadas por el hombre que nos permiten tener una realidad que lo es para el sensorio, ya que en el ciberespacio se hace una reordenación de la realidad, no es una fantasía, que permite la movilización de fuerzas como la económica y la educación y que se hacen cumplir en la vida dentro de la Internet, pero si nos ponemos a reflexionar, esto cuánto tiempo durará, ya que en donde se aloja la información es la memoria de la computadora.

Por ejemplo las empresas comienzan a vivir dentro de un mundo virtual como lo dice Castells (2000) y es indudable que nos regimos actualmente por lo virtual de lo tecnológico, la creación de mundos virtuales, los cuales son simulados en la computadora.

Estos sistemas de simulación por computadora se les llama “*realidad virtual*”, y que mediante el uso del equipo tecnológico permite que nuestros sentidos generen nuevas experiencias, un ejemplo es el caso de los juegos interactivos, cuyo soporte es la computadora, es por ello que se puede decir que estas experiencias surgen a partir de un mundo virtual que no es irreal, ya que el ir es negar lo real y si es real pero subjetivo, ya que es un modo artificial de producir experiencias las cuales pueden ser ilimitadas.

En biología, la realidad virtual se relaciona con los procesos vitales, otras interpretaciones se extiende el enfoque virtual a toda experiencia, porque hasta para sobrevivir (biológicamente) necesitamos generar una realidad virtual, esto nos lleva a ver que antes que tecnológicamente somos biológicamente virtuales.

En este sentido, la virtualización del ser humano se lleva a cabo primeramente con su presencia, como se puede observar, gracias a las técnicas de comunicación y tele-presencia podemos estar aquí y allá al mismo tiempo, esto es muy común hoy en día en la educación con las clases a distancia que se llevan a cabo con las videoconferencias, y en este sentido. Levy (1999) nos habla de la virtualización del cuerpo en donde podemos dividirla en cuatro grandes apartados, las reconstrucciones, las percepciones, las proyecciones y el hiper-cuerpo.

- Reconstrucciones.- Los injertos, las prótesis, nos mezclan con los artefactos. Hoy inventamos, remodelamos (cirugía estética, dietética) alteramos nuestros metabolismos por medio de las drogas, por último la biotecnología nos lleva a considerar las actuales especies botánicas o zoológicas es una nueva etapa en la aventura de la auto creación.
- Percepciones.- Consiste en traer al mundo aquí, el teléfono para el oído, la televisión para la vista, así estos dispositivos virtualizan los sentidos.
- Proyecciones.- La función simétrica de la percepción es la proyección en el mundo tanto de la acción como de la imagen, la proyección de la imagen del cuerpo está asociada generalmente a la noción de tele-presencia.
- El hiper-cuerpo.- La virtualización del cuerpo insita a viajar y a todo tipo de intercambios. Los trasplantes entre humanos ya sean vivos a vivos o muertos a vivos, los implantes y las prótesis enturbian la frontera entre lo mineral y lo vivo. Cada cuerpo individual se convierte en parte receptora de un inmenso hiper-cuerpo híbrido, el hiper-cuerpo de la humanidad haciéndose eco de la hiper-corteza.

Pero ¿Por qué decimos que el humano esta virtualizado? Para Levy (1999), lo humano se ha creado a través de tres procesos de virtualización fundamentales: el del lenguaje, el de la técnica y el de las instituciones y su complejidad. En este sentido, es importante tener en cuenta un término nuevo que se está utilizando

grandemente, que es global, el cual es utilizado por Paul Virilio para definir la idea de lo que es local se ha convertido en global y lo global en local, superando las visiones de las dominaciones de un modelo sobre otro, y ello debido a su desconfianza en la palabra globalización ya que esta es grande, para él o hay globalización sin virtualización, lo que está siendo efectivamente globalizado es el tiempo.

Y en palabras de Virilio (1995):

“Ahora todo sucede dentro de la perspectiva del tiempo real: de hoy en adelante estaremos pensando para vivir en un sistema de tiempo único. Por primera vez en la historia va a rebelarse dentro de un sistema de tiempo único: el tiempo global. Hasta ahora la historia ha tenido lugar dentro de tiempos locales, estructuras locales, regiones y naciones, pero ahora, en cierto modo la globalización y la virtualización están inaugurando un tiempo universal que prefigura una nueva forma de tiranía”.

Es por ello que para Aguilar (2008) es ahora cuando la pérdida del propio cuerpo en el ciber-mundo es el resultado de la desaparición de la ciudad física, único lugar que garantiza el contacto real. La percepción es entonces el proceso que sobre el razonamiento, inaugura un nuevo imperio no físico, virtual, una percepción telemática que suplanta a la presencia del ser. En este sentido, la realidad se constituye como un haz de señales luminosas. El éxtasis del instante, no como un mundo de objetos.

En este sentido apunta Virilio en su libro *“la máquina de la visión (1989)”*: la velocidad en la inmediatez de las transmisiones opera en detrimento del tiempo diferido que propiciaría el razonamiento, y sin embargo, se inscribe en las coordenadas de un tiempo absoluto, el de la percepción, como medio de percepción de la realidad. Y como expresa en el ciber-mundo, la desaparición de la ciudad viene propiciada por todos aquellos elementos informatizados que hasta ahora eran la base de la materialización del cuerpo: la domótica, el ciber-sexo, el teletrabajo, las biotecnologías reparadoras del cuerpo, etc.

Parfraseando a Aguilar (2008), los sentidos no solo son los que conocíamos, sino que todas las nuevas percepciones del espacio cibernético albergan una nueva aura de deshumanización, el teórico del ciberespacio. Roy

Ascott ha generado una nueva expectativa que aglutina los espacios físicos y los virtuales como o medio de comprender el nuevo significado del mundo digital. La cibercepción es la ampliación del humano a través de lo que Ascott llama –la tecnología transpersonal-, que es la de la red, la del ciberespacio. Esta nueva facultad humana pos-biológica asume la mediatización y la ampliación por los ordenadores del ser humano. Para él los límites entre lo natural y lo artificial son hoy irrelevantes, la concepción del espacio que de ello se deriva es una apuesta por la fusión de límites entre realidad virtual y física.

El lenguaje abre el tiempo al pasado, al presente y al futuro, lo desnaturaliza. Nos ayuda a apartarnos del presente (del “*aquí y ahora*”).

Dice que al buscar posibles respuestas a problemas apelando a la experiencia se evidencia que se vive en el tiempo como problema. Con la aparición del lenguaje, los procesos sociales toman mayor velocidad.

La técnica como otro de los aspectos importantes que han creado lo humano se perfecciona en un proceso de virtualización. La técnica es virtualización de la acción.

A partir de la técnica se virtualiza el movimiento, para luego cristalizarse en herramienta y esta a su vez se actualiza con cada nuevo uso para solucionar diferentes problemas. Las herramientas a su vez virtualizan funciones motrices y cognitivas.

Es importante decir que la herramienta sufre un desgaste de potencial, pero la técnica al ser virtual solo tiene posibilidades de mutación o transformación.

La construcción social también es un proceso de virtualización permanente. Sistemas como la religión, la moral, las leyes, son dispositivos sociales (de control) para virtualizar las relaciones de fuerza, los instintos o los deseos inmediatos.

Podemos hacernos la siguiente pregunta ¿Existe una receta para lo virtual? y para demostrar una hipótesis a este respecto Levy nos muestra tres operaciones del lenguaje (la gramática, la dialéctica y la retórica), las cuales en sí mismas encierran operaciones que casi siempre son empleadas en los procesos de virtualización.

Estas operaciones son clave de la potencia virtualizante del lenguaje y caracterizan también a la técnica y a las relaciones sociales: son capaces de

hacernos escapar del aquí y el ahora. Aparentemente el lenguaje remite al mundo de la significación mientras que la técnica da la sensación de pertenecer sólo al campo de la acción. Sin embargo, la técnica también construye sentido y significación por operaciones de sustitución y abstracción (al igual que el signo en el lenguaje).

La gramática es fundamento de virtualización porque fragmenta, crea partículas virtuales, que luego se unen en la escritura. La escritura y luego la imprenta continúan este proceso de virtualización, al separar el texto de la huella directa de los movimientos musculares. Luego viene la informática, que estandariza elementos para permitir la compatibilidad entre diferentes sistemas de información.

De otro lado, la dialéctica, por sustitución, puede dar a una identidad real, una función diferente, otra identidad, otra significación, un segundo mundo no estático y receptivo a la alteridad.

Las figuras gramaticales, dialécticas y retóricas también se extienden a los procesos de virtualización de las relaciones sociales por medio de la fragmentación, la sustitución y creación de nuevas finalidades y significación.

Los humanos son seres de lenguaje lo que favorece una mayor dimensión colectiva, es decir en el momento en que se virtualizan las ideas a partir del lenguaje y se cristalizan en herramientas que a su vez se vuelven públicas, se empieza a tejer una red inteligente desde el pasado. Las creaciones de nuestros predecesores nos siguen acompañando aunque sin mantener una forma original porque, cada generación entabla un diálogo diferente con ellas actualizándolas en un movimiento continuo de cambios y mutaciones de formas y sentidos.

En efecto, la dimensión social de la inteligencia está íntimamente vinculada a los lenguajes, a las técnicas y a las instituciones, notoriamente diferentes según los lugares y las épocas. Es por ello que si reflexionamos de nuevo la virtualidad nos devuelve a la realidad objetiva, es por ello que los que tratan el tema de la realidad virtual han llegado a pensar que se trata de una nueva "*revolución copernicana*". Porque si antes girábamos alrededor de las imágenes, ahora giraremos dentro de ellas. Actuales tratadistas del tema consideran que las "*imágenes virtuales*" configuran el mundo y podrían desfigurarlo, al producir los

innovadores “*mundos virtuales*”. Recordemos que ya Nietzsche abordó este asunto.

La virtualidad ya no es un simple juego, ya que está teniendo un creciente incremento entre los hombres y su utilización se hace cada vez más amplia ya que lo virtual se refleja en nuestras vidas, ya que se tiene mucha información de lo virtual y esto está afectando nuestra visión de mundo y nuestra forma de vida, pues en el fondo está cambiando nuestras experiencias y está proporcionando satisfacciones reales a partir de algo irreal, es en este sentido filosófico entender y estudiar si esta nueva experiencia de lo real es una representación más del mundo o si debido a sus propias particularidades no lo es ya que al parecer el acceso al mundo virtual no es solo la simple observación de imágenes, sino es que nuestros exteroceptivos nos hacen que estemos dentro de esa realidad subjetiva a partir de una simulación que se lleva a cabo en una computadora, esto implica una profunda reflexión filosófica.

Muchos autores han planteado que las imágenes virtuales no son unas imágenes reales, ya que por ejemplo, la imagen del fuego no calienta y es por ello que se puede decir que los mundos virtuales no son representaciones de la realidad objetiva que pueden producir alguna sensación más que una mera imagen de la realidad.

Lo virtual, como ya lo especificamos anteriormente, es aquello que existe en potencia pero no en acto, con todo rigor filosófico lo virtual no se opone a lo real si no a lo actual (*Virtual= Virtualis= fuerza-potencia*).

En este sentido la actualización es la creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y la virtualización es el movimiento inverso a la actualización consiste en el paso de actual a lo virtual. La virtualización no es una des- realización si no una mutación de identidad.

Asimismo, podemos afirmar que lo virtual no es irreal, ni es potencial, sino que está en el orden de lo real, pero, se puede plantear la cuestión de lo real: ¿qué es lo real? ¿Qué implicaciones tiene lo virtual respecto de lo real? ¿Cómo podemos dar nuestra experiencia virtual y convertirla o aplicarla a lo real?

Actualmente se piensa que “*lo virtual se convierte en un modo de acceso a lo real*” (Ph Quéau 1995), en este sentido el autor nos dice que “*Los sistemas de*

visualización virtual proporcionan la ilusión de una inmersión en la imagen, lo cual puede provocar que tanto el progreso de la imaginería virtual tenga como resultado una nueva manera de representar e interpretar el mundo, así como las relaciones entre las imágenes virtuales y los modelos abstractos que las generan”.

En este sentido es importante notar que los mundos virtuales tienden a eliminar el cuerpo real en un cuerpo no real o virtual con experiencias virtuales y no reales proporcionadas por computadoras reales que generan mundos virtuales los cuales pueden contener un gran número de escenarios que podemos estar dentro de ellos.

Cuando tratamos de definir un entorno virtual, nos abstraemos del tiempo real y el tiempo se hace tan largo que no lo percibimos de la forma en cómo comúnmente lo hacemos en la realidad, aunque en gran medida dependemos de la computadora para poder simular esos mundos virtuales, ya que si la computadora es demasiado lenta para renderizar esos mundos virtuales la experiencia virtual se vuelve aburrida.

Es por ello que estamos a expensas de la tecnología pues por ejemplo el estar en un simulador de vuelo que genera la realidad virtual de un vuelo en un avión, depende en gran medida de la capacidad del computador para que pueda generar todos los escenarios posible y podamos acceder a él de una forma real, si por algún motivo la computadora se vuelve lenta, esa realidad virtual se pierde, esto con el advenimiento de la computadora Qantum, este paso de computadoras lentas se convertirá en computadoras económicas que le darán al usuario común la capacidad de adentrarse en mundos virtuales.

Si nos remitimos a lo anterior, la fenomenología de Husserl nos muestra que el ente tiene una peculiar realidad (dista mucho de ser nada), ya que si recordamos el principio fundamental de la fenomenología, según el cual la intuición eidética son tan aptas como la intuición de hechos reales para conseguir la aprehensión de las esencias, porque la aprehensión de objetos ideales no implica la posición de ninguna existencia individual ni la afirmación acerca de hechos, por lo tanto, esta intuición le permite llegar a conocer las esencias de los modos de ser que constituyen al hombre.

Ortega y Gasset está en contra “de la realidad”, ya que la realidad virtual para él está ligada a la capacidad poética y a la sabiduría hecha de perspectivas, a su juicio, la cultura de los últimos sesenta años es “un ensañamiento contra lo virtual”. Ya que él dice que una vez que he llegado a lo real, me vuelvo hacia atrás y veo que lo virtual sigue subsistiendo, que es, a su modo, otra realidad donde me siento invitado a demorar.

EL CIBERESPACIO COMO OBJETO

La expansión del ciberespacio representa la más reciente de las grandes apariciones de objetos inductores de inteligencia colectiva. Puede verse que el ciberespacio es un objeto colectivo, dinámico, construido, o al menos alimentado, por todos aquellos que lo utilizan, creando un vínculo por el hecho de ser, al mismo tiempo, objeto colectivo de sus productores y sus usuarios (Huitema 1995).

El ciberespacio ofrece objetos moviéndose entre los grupos, memorias compartidas, hipertextos comunitarios para la constitución de colectivos inteligentes. La autopista electrónica degrada a cosa apropiable lo que antes era un objeto circulante. Si el ciberespacio es el resultado de una virtualización de las computadoras, la autopista electrónica cosifica ese virtual. Los cibernautas no necesitan dinero, porque su comunidad dispone ya de un objeto constitutivo, virtual, desterritorializado, productor de vínculos y cognitivo por su misma naturaleza. La Net, al acoger a los vínculos circulantes de colectivos inteligentes, es un acelerador de objetos, un virtualizador de virtuales. Pero, en su entorno, este tipo de relaciones se suspende momentáneamente por obra de la relación con el objeto (La experiencia de la virtualización, Levy, 1999).

En este sentido la virtualización del texto se está dando de una forma gradual, pero desde los inicios de la escritura con los mesopotámicos el texto es un objeto virtual, abstracto, independiente de tal o cual soporte particular y esa entidad virtual se actualiza en múltiples versiones, los pasajes del texto mantienen virtualmente una correspondencia. Este análisis probablemente sea aplicable a la interpretación de otros tipos de mensajes complejos (diagramas, mapas, esquemas).

Hay que entender que el “*texto*”: es un discurso elaborado con propósito deliberado pero en el hipertexto, no solo es posible leer el texto, sino que además los lectores pueden modificar los vínculos, añadir o modificar (texto, imagen) y de este modo hacer un único hiper-documento de dos o más hipertextos, entonces se puede decir que en el hipertexto toda lectura es un acto de escritura.

EL QUADRIVIUM ONTOLÓGICO: LA VIRTUALIZACIÓN, UNA DE TANTAS TRANSFORMACIONES

Para Levy la subjetivación y objetivación son dos movimientos complementarios de la virtualización. En efecto, al considerar aquello que hacen, ni el sujeto ni el objeto son sustancias, sino nudos fluctuantes de acontecimientos que se intercalan y se envuelven recíprocamente. Tal y como se ha tratado anteriormente los desarrollos del lenguaje, de la técnica y de las instituciones sociales complejas, la especie humana se ha construido en y por la virtualización. Estos diversos movimientos y procesos que conducen a lo virtual, como extremo opuesto de la actualización. Sin embargo, lo real, lo posible, lo actual y lo virtual son complementarios y poseen una entidad ontológica equivalente. Lo virtual es parte de uno de los modos de ser, pero a diferencia lo real y lo actual, son ambos, patentes o manifiestos, para él, lo virtual viene a ser una situación subjetiva, una configuración dinámica de tendencias, de fuerzas, de finalidades y de obligaciones que resuelven una actualización. La actualización es un acontecimiento en el sentido pleno del término. La articulación de lo virtual y de lo actual anima la misma dialéctica del acontecimiento, del proceso, del ser como creación. Esta articulación de la forma y de la materia caracteriza un polo de la sustancia, opuesta al polo del acontecimiento.

Estos tipos de sustancias despliega una manera diferente de ser, de las cuales puede describirse como:

- Latente Manifiesto
- Sustancia Posible (insiste) Real (subsiste)
- Acontecimiento Virtual (existe) Actual (Ilega).

Ahora bien, estas maneras de ser circulan constantemente una dentro de la otra, de ahí la definición de cuatro movimientos o transformaciones principales,

que corresponden cada una de las formas de causalidad y temporalidad diferentes. Tri-molecular y reconstitución de una forma para la potencialización.

Es importante recordar que tenemos tres palabras importantes que no debemos olvidar su significado:

- *Virtual= Virtualis=* fuerza-potencia. Lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto, con todo rigor filosófico lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual.
- *Actualización.-* Es creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas.
- *Virtualización.-* Es el movimiento inverso a la actualización, consiste en el paso de lo actual a lo virtual. La virtualización no es una des-realización sino una mutación de identidad.

Así, parafraseando a Levy la actualización inventa una solución para el problema planteado por lo virtual. La virtualización, en la medida en que existen tantas temporalidades como problemas vitales, se mueve en el tiempo de los tiempos. La virtualización sale del tiempo para enriquecer la eternidad. Creadora por excelencia, la virtualización inventa preguntas, problemas, dispositivos generadores de actos, líneas de procesos, máquinas de devenir.

Real, posible, actual y virtual son cuatro modos de ser diferentes, pero en cada fenómeno concreto que se puede analizar casi siempre obran juntos. Recuperados por los procesos de virtualización y de actualización, posible y real son objetivados o subjetivados. Así, el polo del acontecimiento no deja de implicar al polo de la sustancia: complejización y desplazamiento de los problemas, montaje de máquinas subjetivantes, construcciones y circulaciones de objetos.

DE LOS MUNDOS ANGÉLICOS A LOS MUNDOS VIRTUALES

Como anteriormente, en épocas medievales, la teología era parte importante de esa época, pero esta misma visión puede ayudar a pensar en cómo la sociedad ve ese tipo de pensamientos y como se relaciona con lo virtual en la actualidad, hoy en día el intelecto se erige en inteligencia colectiva trascendente. Levy (1999) hace referencia a la divinidad eterna de la especulación teológica, se transmuta

entonces en posibilidad deseable al horizonte del devenir humano. En esta versión transformada, el mundo angélico o celeste se convierte en la región de *los mundos virtuales* por los cuales los seres humanos se constituyen en intelectuales colectivos. El intelecto agente se convierte en la expresión, en el espacio de comunicación, de navegación y de negociación de los miembros de un intelectual colectivo. Desde ese momento, ya no tenemos que ver con un discurso teológico, sino con un dispositivo indisolublemente tecnológico, semiótico y socio organizacional, así como sus realizaciones afectivas serán inevitablemente imperfectas y reversibles.

Al redefinirse dentro de una perspectiva humana, las regiones angélicas abren el espacio de comunicación de las colectividades con ellas mismas, sin pasar por la divinidad ni por ninguna representación trascendente que sea. Los mundos virtuales se proponen como instrumentos de conocimiento de sí y de autodefinición de grupos humanos que pueden entonces constituirse en intelectuales colectivos autónomos y autopoéticos.

Teniendo lugar a la vez de ágoras ubicuarios y de simulaciones cósmicas, estos cielos inmanentes ofrecen cine, mapas, descripciones dinámicas del mundo de abajo, imágenes móviles de acontecimientos y situaciones en los cuales se encuentran sumergidas las comunidades humanas. Ellos acogen igualmente los “cuerpos angélicos” (o imágenes virtuales) de miembros de intelectuales colectivos alentándolos de esta forma a la localización de sí y al contacto mutuo. Sintetizando la complejidad y las transformaciones del mundo terrestre, los mundos virtuales ponen en comunicación las inteligencias y acompañan las navegaciones de los individuos y de los grupos en el conocimiento colectivo.

Para la teosofía de inspiración farabiense, el más alto grado de realidad estaba en Dios, en Su unidad absoluta, en Su pura contemplación de sí. Mientras el discurso teológico pensaba la unidad como fuente, el dispositivo antropológico se alimentaba de lo múltiple. En la perspectiva tecno social de los intelectuales colectivos, la realidad y la riqueza ascienden de la multiplicidad terrestre y humana.

Los mundos angélicos como los nombre Levy reenvían a los intelectuales colectivos una claridad tanto más densa, potente, iluminante, a medida que el saber humano varía, se diversifica y se pluraliza.

Se puede observar que el individuo se encuentra por su intermedio en contacto con las ideas que emanan de Dios, independientemente de toda tradición, de toda Iglesia, o de toda comunidad instituida. Es sobre todo este riesgo de individualismo lo que lleva a Tomás de Aquino a criticar la concepción avicénica del intelecto agente.

En lugar de emitir hacia los hombres la luz intelectual que desciende de Dios *por la vía de* los cielos y de los ángeles superiores, el mundo virtual, que desempeña el papel del intelecto agente, refleja las claridades que emanan de las comunidades humanas.

La importancia y la realidad de un conocimiento se dan por su grado de acuidad, de encarnación y de puesta en práctica por individuos que viven aquí en la tierra. Aquí se puede pensar que de los mundos virtuales ilumina y enriquece las inteligencias humanas, pero sin embargo no haciéndolas pasar de la potencia al acto, ya que siempre son efectivas, sino más bien abriéndoles posibilidades, a las que no hubieran tenido acceso de otra manera, informándolas de los conocimientos de las otras inteligencias, ofreciéndoles nuevas fortalezas de comprensión y de nuevos poderes de imaginar.

A partir de las inteligencias concretas e individuales estas se pueden convertir en grupales mismas que emerge a un mundo virtual que expresa una inteligencia o una imaginación colectiva. Este mundo, el mundo virtual ilumina a los individuos lo que les permite que se abran nuevas.

EL ENIGMA Y EL DESEO

En este sentido, Levy hace un acercamiento acerca del enigma y del deseo que en sus propias palabras nos dice que:

“En el discurso teológico, la iluminación venía de arriba y el portavoz del Ángel o de Dios la distribuía entre los hombres. Según el proyecto humanista, el que es más capaz de abrirse al bajo mundo que lo rodea y de

recibir la enseñanza de los otros y de las cosas, emitirá hacia el mundo virtual la riqueza y la diversidad de lo que finalmente habrá conquistado. En este sentido la teología dibujaba un esquema de difusión unidireccional, descendiente. La antropología dispone de una circulación primeramente centrípeta, luego ascendente. Antes de sembrar el cielo inmanente del pensamiento común, la participación en la inteligencia colectiva comienza entonces por una apertura a la alteridad humana, por una acogida horizontal de la diversidad. Al originarse, el pensamiento toma la forma del aprendizaje, del descubrimiento, del encuentro. El personaje del profeta cede su lugar a la figura del explorador, que no para de aprender y de descubrir. El conocimiento existiría como algo en sí, como hecho autónomo, y no como creación permanente, procesos de exploración, devenir colectivo, ideas de millones de cuerpos vivos, expresión de la diversidad de la vida y de los mundos, distribuida por doquier en la humanidad. Toda definición trascendente del saber excluye forzosamente a los que rechazan someterse a él, o cuya forma de inteligencia no corresponde a él. Así, repitámoslo, nadie es ignorante, o con otras palabras, todo el mundo es inteligente en acto. Pero entonces, puesto que cada cual es siempre inteligente, ¿qué beneficios puede acarrear la construcción de mundos virtuales que expresan el saber colectivo? Repitámoslo: la luz que recae de los mundos virtuales no deja pasar las inteligencias individuales de la potencia al acto, sino de un acto determinado a nuevas potencias. ¿Qué quiere decir esto? Sumergiendo mi o mis cuerpos diáfanos en el mundo virtual, percibo con un mismo movimiento no solo lo que ya sé, sino también la extensión del posible conocimiento, que todavía me es ajeno y lo será quizás siempre. Mi cuerpo angélico en el mundo virtual expresa mi contribución a la inteligencia colectiva o mi postura singular en relación con el saber común. Ahora bien, este cuerpo angélico no alcanza jamás la extensión completa del mundo virtual que lo contiene y que es como el Ángel del colectivo”.

VIRTUALIDAD EN LAS AULAS

Como se mencionó con anterioridad la palabra virtualidad se remonta a la interpretación metafísica aristotélica, es en este sentido que lo virtual no es lo real es por ello que a veces se juntan las palabras realidad y virtual.

En este sentido nos podemos preguntar si es que la realidad es lo mismo que lo no virtual o la realidad puede incluir a lo virtual, como es el caso de los objetos matemáticos, los cuales no son tangibles, son tan solo constructos de los humanos, es entonces que nos podemos preguntar ¿Si lo real incluye lo virtual? Pero siguiendo estos razonamientos nos podemos preguntar ¿Qué tanto lo real es real?

Recordemos que la realidad puede ser objetiva, subjetiva y sujeta, entonces por cual realidad nos vamos a preguntar, y de aquí se puede desprender que todo lo real no es verdadero, sino virtual, dependiendo del sensorio humano.

Es entonces que si dejamos de lado lo real y lo llevamos a lo virtual o real, sería sólo uno de los mundos posibles como ya mencionamos anteriormente. Entonces lo real no es otra cosa sino una interpretación de la voluntad del sujeto interesado en mantener con ella una relación entre lo subjetivo, lo objetivo y lo subjetivo.

Pero si nos dejamos llevar por esta idea, podemos decir que la diferencia entre ir a la Universidad Pedagógica de Durango de forma física y el ir a través de un viaje virtual llevado a través del programa Quicktime VR un viaje real y una visita a la escuela no es sólo una cuestión de interpretación del sujeto.

Entonces teniendo en cuenta estas ideas nos lleva a concluir que ni lo virtual es real ni lo real es virtual, lo cual nos lleva a un callejón sin salida.

Volviendo a Aristóteles, se puede decir que lo que nosotros llamamos real no es lo actual sino actualización, es decir, es una actualización de una potencia (virtual) de algo cuyo ser consiste en poder ser.

Es entonces que lo virtual se puede convertir en cierto momento en algo real, por ejemplo, si hablamos de que la generación de cucarachas es continua, es decir no se han extinguido y siguen evolucionando sin intervención de otros aspectos, entonces podemos decir que esta especie se actualiza, pero si hacemos

referencia a algo artificial y cuya actualización no depende de él sino de otras personas su actualización es posible pero no necesaria ya que depende de otras personas; para que se lleve a cabo, por ejemplo, la construcción de la catedral de la ciudad de Durango, fue construida por otras personas, no se construyó sola, las piedras y los materiales estaban ahí, y en potencia pudieron haber sido una casa o palacio, o haber quedado en la naturaleza, eran materiales en potencia.

Entonces podemos decir que un plano en tres dimensiones en un programa como el Autocad es una casa virtual que el arquitecto ha diseñado, pero esta casa virtual es más bien impulsos eléctricos que en la pantalla a través del sensorio humano se convierten en potencias las cuales pueden llegar a ser una casa de materiales.

Es entonces que la realidad de la virtualidad de una casa virtual del arquitecto no es el ser de la actualización de una potencia material, más bien corresponde a la realidad de la casa real.

Es por ello que actualmente lo que llamamos virtual no tiene el mismo significado que para Aristóteles, es decir, el significado de las palabras se van actualizando y para llegar a una definición de lo que es la palabra virtual debemos de tener en cuenta que la mejor forma (para muchos) es la de construir el significado a partir de su etimología, además de su significado semántico y una vez operacionalizado, se puede llegar a una definición que nos pueda dar el significado actual.

Es en este sentido que la *“realidad virtual”* se puede descomponer en dos partes. En primer lugar lo *“virtual”* que es asociado a *“ser potencial”*, el término *“virtual”* se emplea para expresar la condición de sustituir algo que cumple la función de otro, es decir, que toma su lugar; por ejemplo, si hablamos de una biblioteca virtual, esta se encuentra almacenada en un dispositivo computacional (servidor), el cual a través del uso de un programa (software) cumple la función de una biblioteca tradicional que es la de albergar libros o documentos, pero estos se encuentran en forma digital. Se puede decir que el uso de la palabra *“virtual”* es una adaptación que la informática ha hecho del empleo de *“virtual”*, por ejemplo, en la óptica, cuando se habla de una *“imagen virtual”* que es en este caso la imagen del espejo, muchas veces ocurre que la imagen que se ve no sea la real, ya que esta

sufre deformaciones debido a las condiciones de la luz o de quien la refleja, es por ello que a veces se crean problemas de conceptualización debido a que no se distingue la imagen real y la virtual.

En la actualidad se ha creado una concepción de lo virtual, que parece ser aceptada por muchas personas, es en este sentido que se puede hacer alusión a Luis Marín:

“Lo virtual es un elemento de la estructura antropológica y un elemento de la estructura de la realidad. Las acciones humanas, las percepciones y el lenguaje, son estructuras configuradoras de la realidad. La estructuración de la realidad es una interpretación, una construcción comprensiva de la misma, la comprendemos a través del lenguaje, de la acción y de la tradición”.

Marín concluye que *“El mundo humano es virtualidad pura”*, pero si esto es correcto, no habría ningún problema al entrar al mundo virtual o a la realidad virtual, así como los espacios virtuales, este *“espacio virtual”* se puede entender como una ampliación, la cual ha sido posible gracias al desarrollo de la tecnología, que con el uso del espacio físico de computadoras se ha podido construir un espacio virtual, el cual cada día más se hace más significativo.

Por ejemplo, no hay una diferencia esencial entre adquirir un boleto para un avión que se compre en las oficinas de la aerolínea y comprar ese mismo boleto vía Internet desde una computadora, el navegar por el espacio virtual, ya sea el Internet o un viaje virtual a un museo, nos expone en este caso a menos peligros que en el mundo real ya que en el virtual existen menos contacto con otras personas, pero esto no queda eximido que el hacerlo en el espacio real y en el virtual podemos estar expuesto a peligros como engaños, suplantaciones, estafas, piraterías, etc.

Podemos pensar que al hacer un viaje virtual debemos tomar las mismas precauciones y seguros que debemos hacer al tomar cualquier viaje, pues en definitiva todos los viajes serían virtuales y el peligro acecha a la hora menos pensada.

Pero actualmente, no todo es virtual o el mundo no es sólo voluntad y representación virtual, no es subjetivista ni objetivista, es entonces que la

virtualidad moderna resulta insuficiente como predisposición para comprender, lo real entrelazado con lo virtual, ya que muchas actividades actuales se llevan a cabo en el terreno de la informática, que a veces es llamado lo virtual.

En este sentido es importante relacionar lo que se acaba de mencionar con lo que el sociólogo Pierre Levy conceptualiza a lo virtual ya que difiere de las anteriores ya que toma como punto de partida una modificación del modelo aristotélico, ya que menciona que lo llamamos real puede ser entendido como la actualización de una potencia determinada por ejemplo la actualización del árbol es en potencia una bellota.

Recordemos que lo virtual no es una manera de ser Según Levy:

“La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización de una potencia determinada. Propone concebir lo virtual no como manera de ser sino como dinámica, es decir, como virtualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una “elevación a la potencia” de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una “solución”), la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático. Entonces el Virtualizar cualquier ente es descubrir la cuestión general a la que se refiere, es tratar de hacer una mutación de la entidad en dirección a este interrogante y redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular”.

Por ejemplo el hipertexto es un soporte dinámico, que a diferencia del texto clásico que es lineal y estático, el hipertexto sólo se concibe como objetos con múltiples lecturas, es decir, a conjuntos integrados por varios niveles de conexión entre textos, imágenes y sonidos. Es una red de n dimensiones, con una multiplicidad de recorridos posibles. El hipertexto es una matriz de textos virtuales o un texto de geometría variable.

El hipertexto no es un formato sin precedentes. Es un texto escrito, como este, las notas al pie o citas de otras fuentes que aparecen intercaladas son de naturaleza hipertextual pues desvían la atención del lector hacia otras fuentes o

puntos de vista, entretelados en una secuencia narrativa lineal, pero que permiten apartarse de ella.

El hipertexto describe una especie de entorno de información en el que el material textual y las ideas se entrelazan de maneras múltiples, de igual forma, como en los textos en general, hay una relación interactiva entre su estructura y las estrategias de lectura que propone.

Los comentarios marginales, las notas y subrayados que agrega el lector suelen presentar sus propias ideas acerca de las relaciones internas y órdenes de importancia, que a su vez incluyen enlaces con otras ideas a partir de asociaciones establecidas durante la lectura. En este proceso, el lector modifica el texto activamente, lo personaliza y lo convierte en un hipertexto propio.

Los hipertextos en que estas posibilidades están implícitas no hacen sino poner de relieve una estructura basada en articulaciones que es inherente, en cierto grado, a todos los textos; la diferencia es que los hipertextos invitan activamente a leer el mismo material de maneras múltiples y facilitan dicha tarea. Un hipertexto es, un modo de composición o diseño, y un proceso de escritura.

El hipertexto proporciona al usuario la libertad de establecer el curso de navegación a través del material en función de su propio interés, curiosidad y experiencia, o de la naturaleza de la tarea que debe realizar, en lugar de seguir un camino predeterminado por el autor. El hipertexto concreta la idea de una lectura interactiva.

El aprendizaje y la comprensión funcionan por medio de asociaciones. Logramos comprender algo cuando podemos asociarlo con otras cosas que ya sabemos. La mente y la memoria son en sí mismas hiperentornos, no aprendemos nada nuevo en forma aislada; y si lo hacemos, es poco probable que retengamos por mucho tiempo lo aprendido. La información que incorporamos mejor es la que puede integrarse con conocimientos anteriores, a menudo mediante asociaciones múltiples y complejas.

En un hipertexto, las piezas informativas no deben considerarse como meros hechos aislados o puntos de referencia inconexos, sino como nodos de líneas múltiples de asociación que se van cruzando.

Con lo expuesto anteriormente, se puede decir que un texto virtualizado redefine su actualidad en función de problematizaciones, así se puede decir que cualquier entidad es virtualizable en este sentido, es decir, se puede redefinir en un campo problemático o pragmático.

Se puede decir entonces que virtualizar no es desrealizar, negar o suplantar la actualización que constituye lo real, sino abrir lo real al mundo de lo posible, multidimensionarlo.

Así, esta concepción de lo virtual como virtualización, que tiene la virtud de poner a salvo lo real, aparentemente tiene en su origen en el movimiento inverso a actualización.

Se dice que es aparente porque si bien parte de esa base, también incorpora como elemento central una tesis que tiene como base la hermenéutica.

La hermenéutica es según Gadamer, la traducción, explicación, expresión o interpretación que permite la comprensión de un texto y sostiene que un texto tiene sentido sólo si es interpretado o leído como respuesta a una pregunta previamente adelantada, de manera que se tiene que hacer al leer un texto, es descubrir, es a qué pregunta responde el texto en su constitución. Esta misma técnica se debe de seguir para poder comprender cualquier ente, ya sea un evento social, un evento científico o una obra de arte.

La hermenéutica de Gadamer tiene su base en la ontología de Heidegger, así es importante el pensar de Heidegger con su pensamiento acerca de la metafísica ya que trata de comprender el ser antes que el ente, ya que mientras en la época moderna el ser, la cosa, no se puede separar de la intuición empírica (Kant), actualmente se puede preguntar si actualmente en esta época en donde se encuentra la técnica por doquier, se puede cambiar por la comprensión del ser dominante, en la cual el ser de las cosas resulta ser lo medible o todo lo que se puede cuantificar mediante una computadora o sobre la base de que todo se puede digitalizar, es decir convertirse a átomos y bits.

En este sentido Capurro (2009) nos dice que “desde la historia de la metafísica son ante todo Platón y Leibniz los estadios previos del proyecto digital del mundo, así como las ideas de Platón ciertamente dan forma al mundo material, sin embargo, son separadas de él. Reconocer esto, exige una inversión de la

mirada habitual puesta en el mundo de los sentidos, la cual Platón paradigmáticamente describe en el Símil de la Caverna como un proceso cibernético”.

Así, se puede decir que la virtualidad no es consecuencia del desarrollo reciente de la tecnología, sino que es un concepto que ya desde la antigüedad hacía pensar y reflexionar a través de la metafísica griega y que ha llegado a nuestros días a través de la modernidad.

Significa que la virtualidad es una hiperrealidad y ésta una desmundanización del mundo –entendido el mundo como aquella totalidad de sentido a cuyo resguardo habitamos la tierra.

DE LO VIRTUAL A LA EDUCACIÓN

No hay duda que aún hoy en día los conceptos de “*pedagogía*” y “*educación*” han cambiado grandemente, los cuales están sujetos a discusiones epistemológicas. Dentro de los nuevos modelos educativos mediados por computadora, la comunicación con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) permiten a las personas, alumnos y maestros un intercambio comunicativo, ello, mediante relaciones de tipo virtual a partir de la relación entre los protagonistas del aprendizaje de las experiencias, de las anticipaciones y de los conocimientos.

Se puede decir que esta forma pedagógica que se encuentra en la actualidad es parte de los procesos de globalización que actualmente se está dando en el mundo en donde no existen fronteras para los conocimientos, la información y la comunicación entre las personas del mundo, estas experiencias son reales y muchas de las veces virtuales, todo ello a partir de uso de los nuevos medios de comunicación que existen en la actualidad, los cuales están avanzando a pasos agigantados, lo que está generando que en el mundo la cultura que se está dando sea muy homogénea en ciertos sentidos, pero a la vez muy heterogénea de acuerdo con los que utilizan y no utilizan estas nuevas herramientas computacionales, es por ello que de acuerdo con Payán (1997) la función principal de la educación debe ser cultural, “*formadora de conciencia contrahegemónica en la que la subjetividad social –y no individual- debe jugar un papel determinante en la gestión de un cambio*”. Si bien es cierto que en nuestros

países la mayoría de los sistemas de educación superior abierta y a distancia se encuadran bajo los esquemas hegemónicos culturales, no por ello se cierran las posibilidades de experiencias pedagógicas alternativas.

En la actualidad y como parte del desarrollo de las instituciones educativas, el gobierno mexicano, así como ANUIES, le están dando auge a nuevos modelos educativos, esto tratando de innovar en la educación superior. Actualmente es inconveniente pretender trabajar sin un enfoque innovador en la educación superior a distancia, que permita garantizar una formación de calidad, integrando los avances de la pedagogía virtual al empleo didáctico de las TIC, de tal manera que la educación virtual se convierte en una alternativa que libere tanto a los docentes-tutores como a los estudiantes de las restricciones del espacio y del tiempo.

Pudiera parecer que el comenzar a utilizar las TIC, la calidad de la educación cambiaría, se mejoraría o sería la panacea para resolver los problemas de deserción y reprobación entre otros, y se pudiera pensar que la adecuación de la escuela a los nuevos requerimientos de la sociedad del conocimiento es evidentemente la educación para adultos la que permitiría tener una forma de actualización y capacitación de las personas, principalmente los que trabajan.

Debido a lo anterior, una de las características de la enseñanza no presencial conduce necesariamente a la inexistencia de la interacción como la que se da en la educación presencial la cual es una relación persona a persona, lo que requiere una metodología que ha de cambiar la manera en que tradicionalmente el profesorado enseña y los estudiantes aprenden.

Se puede observar que existen diversas formas de educación no presencial, pero el estudiar a distancia implica esfuerzo y constancia, es decir, lo que implica que el alumno tenga un estudio independiente, para ello es necesario que el alumno sea poseedor de una metodología que le permita adaptarse a las necesidades del propio proceso educativo, estos cambios en la forma de estudio se han dado de una forma creciente y a la vez cambiantes de aquellos sectores sociales que desean acceder a un nivel educativo medio superior, pregrado y posgrado, ya que presentan características muy diferentes de edad, lugar de residencia y su situación personal.

En una enseñanza de este tipo se requiere que la metodología sea abierta, flexible y que propicie una formación de calidad; así como herramientas necesarias para que el alumno continúe estudiando bajo este modelo educativo, de esta forma se podrá dar una mayor cobertura con un menor presupuesto.

El hablar de educación virtual (que es la evolución de la educación a distancia con el uso de las TIC) es muy importante, pues vivimos en una época en la cual se está teniendo un gran avance al estudiar en esta modalidad; en esta modalidad que en la cual ya está actualmente, no es el futuro, es el presente, es parte de nuestra realidad cotidiana como lo plantea el Plan Nacional de educación 2007-2012, presentado por la Secretaría de Educación Pública de México, es debido a eso la importancia del estudio de este tema tan actual.

Actualmente, en los mercados mundiales (comercio, entretenimiento, trabajo), el ámbito educativo (enseñanza, aprendizaje, educación, didáctica) es tan amplio que es muy difícil abordarlo en general, aunque existe una corriente muy fuerte para el uso de las TIC en la educación, lo que ha propiciado una nueva revolución cultural, en donde la información es lo más importante, pero por otro lado, el lado malo es que solo puede acceder a este tipo de trabajos solamente quien sea competente en el uso y manejo de las TIC y haya adquirido la formación para aprender a aprender y solo estas personas, estarán en condiciones de mantenerse y ser competitivo actualmente en su respectiva área de conocimiento.

Es importante resaltar que las características de la educación a distancia son muy diferentes a la educación presencial, desde que Charles Wedemeyer la vio como una oportunidad para aquellas personas que no tenían posibilidades de acceso a la educación presencial, siendo el uno de los pioneros de la educación a distancia, ha destacado esta modalidad educativa gracias a sus grandes posibilidades y ventajas que tiene.

Anteriormente, cuando los términos tradicional y presencial respondían a un mismo tipo de enseñanza, basada en la mera ecuación transmisionista, es decir, la transmisión de conocimientos y el conocimiento enciclopédico, a diferencia de la educación presencial; la educación a distancia pugna por un nuevo tipo de modelo educativo cuya base era el estudio independiente por parte de los

estudiantes, todo ello con el uso de materiales educativos diseñados especialmente para este fin.

A finales de los años 80, la educación a distancia se basaba principalmente en material educativo impreso, a pesar de que existían otras tecnologías como la televisión, los audio cassetes, el teléfono, la radio, la telecomunicaciones vía satélite, etc., que ya se habían desarrollado plenamente. La presencia de estas tecnologías en la educación a distancia tenía, en general, un carácter complementario y no era percibida por los estudiantes como un recurso fundamental para el aprendizaje.

La educación a distancia se remonta a la época de los apóstoles, lo cita Tiffin (1996), en su libro en busca de la clase virtual, quien nos dice que se implementó un método por correspondencia para difundir sus conocimientos, por lo que la educación a distancia podría tener sus orígenes en la modalidad de educación por correspondencia, como una necesidad y para satisfacer una necesidad y para hacer llegar la información requerida para su aprendizaje a las personas que se encontraban a grandes distancias de su lugar de origen.

Pero la correspondencia presentaba una desventaja ya que muchas veces era muy lenta la llegada de la información a la persona que estaba estudiando, de igual manera que el maestro tardaba mucho tiempo en responder, por ejemplo el responder a una duda sobre el trabajo requerido podrían transcurrir meses para resolver esta duda y ello hacía que el alumno tuviera desaliento a esta modalidad de estudio, este era un gran problema en la educación por correspondencia, ya que como se observa, la interacción del docente con el alumno era escasa por no decir que nula.

En este sentido la educación a distancia se vio beneficiada por la aparición de los avances tecnológicos, como el teléfono, fax, la TV y el video que han posibilitado y mejorado el manejo, envío y recepción de información, lo que ha permitido que la educación a distancia permanezca vigente en la actualidad. Aunque para muchos la educación en la actualidad tiene para muchos el problema del fenómeno mediático. "*Es por culpa de la tele*". Pero aquí no estamos hablando en términos de culpabilidad, sino en realidad de usos de herramientas y medios disponibles.

Es cuando aparecen las tecnologías de la información y la comunicación, brindando variadas herramientas, modificando fenómenos sociales y haciendo aún más complejo el entramado educativo en general. Sobre los medios de comunicación y su empleo en el aula, se ha dicho y se dirá tanto, que para algunos son la gran herramienta y para otros no sirve, cuando en realidad, deberían ser visto como elementos de mediación de un proceso pedagógico que actuarán conforme al empleo que se realice de ellos y allí la creatividad, los medios disponibles, las actividades al alcance de los docentes y un largo etcétera, irán perfilando los resultados.

La educación a distancia ha tenido diversas definiciones que resultan un tanto conservadoras, como la que da Escotet, citado por Fainholc (1999) en su libro la interactividad en la educación a distancia, que consiste en *“una educación que se entrega a través de un conjunto de medios didácticos que permiten prescindir de la asistencia de clases regulares y en la que el individuo se responsabiliza por su propio aprendizaje”*.

Pero esta definición se adapta más a lo que es la educación virtual pues se aprecia lo que es la interactividad, pero en nuestro ámbito educativo el concepto de educación a distancia, según Tiffin, el estudiante asiste a la escuela virtual desde su casa, esto es importante ya que el sistema educativo para una sociedad de la información será independiente con respecto a la distancia, es decir, se rompe la barrera del espacio, se acaban los límites de los países en donde el estudiante no se agrupa simplemente porque vive en la misma área, en donde la base del desarrollo de las tecnologías de la información que permite la realidad virtual.

Así se puede ver que la educación a distancia que se basaba en el papel ahora se incorpora a los avances tecnológicos, en gran parte también debido a la falta de interactividad dentro de esta modalidad educativa, pues hoy en día se prefiere la interacción cara a cara con el profesor y sus compañeros, el cual es el que trata de impartir algún conocimiento y no el uso de la educación a distancia en el cual no existe esta relación anteriormente mencionada, pero con los avances de la tecnología existen sistemas de videoconferencias con el uso de cámaras WEB el cual tiene un costo de 20 dólares aproximadamente y una computadora con

procesador, de hace más de 10 años y un software libre, es entonces que la interactividad se puede dar en forma virtual y con el uso de estas tecnología, por ello es importante entender que es la interactividad.

La interactividad está relacionada con la idea de actividades la cual tiene cierta complejidad, aunque su definición es más acotada aunque dentro de la educación. Algunos autores piensan en la interactividad como un modo en que los alumnos a lo largo de diversas actividades respondan, resuelvan, contesten; sin dejar de mencionar que en este sentido, en el marco del aprendizaje, la respuesta lleva un tiempo. Se plantea también este fenómeno como el centro de la mediación pedagógica.

En este tenor (1999), se refiere a interactividad como *"toda conducta humana es un precipitado de relaciones interpersonales. Toda conducta constituye siempre un vínculo en una situación cultural. Toda conducta es un experiencia con otros y con objetos en una situación determinada"*.

Esta interactividad se da en los ambientes virtuales de aprendizaje, dichas mediaciones pedagógicas para las cuales Fainholc (1999:50) nos dice que estas mediaciones se refieren *"al conjunto de acciones o intervenciones, recursos y materiales didácticos como conjunto articulado de componentes que intervienen en el hecho educativo, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su principal objetivo es, así, facilitar la intercomunicación entre el estudiante y los orientadores para favorecer por medio de la intuición y del razonamiento, un acercamiento comprensivo de las ideas a través de los sentidos"*.

Si en este sentido la interactividad se entiende como el diálogo el cual reviste de una gran importancia en la educación a distancia y sobre todo en el proceso de cursos en línea, el cual es un elemento mediatizador y de comunicación imprescindible que permitirá tener un beneficio favorable o desfavorable, según el uso que se le dé, de los resultados obtenidos y por consecuencia de lo más importante en este proceso: "el aprendizaje de los alumnos".

Es importante entender que en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los cursos en línea tenemos un sistema de comunicación diferente a la pizarra y gis que existe en las aulas tradicionales, tenemos chat, foros, videoconferencias,

pizarras digitales, servidores de medios, de hipermedia, etc., entre otros, el cual se puede utilizar con un solo click del Mouse, estos sistemas permiten navegar por un universo que se va abriendo cada vez más y compartir con sus compañeros a través de los diversos objetos de aprendizaje así la relevancia de la función del profesor-tutor que se desempeñará también, será de modo interactivo.

En estos nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje virtual mediados por computadoras es imprescindible que el maestro interactúe con el alumno de una manera continua; porque es difícil que los alumnos formados en modelos de educación tradicionales den el cambio a estas nuevas modalidades en donde existen nuevos conceptos y roles que se incorporan tanto para el alumno como para el profesor. En este sentido, el espacio físico tradicional como las aulas de ladrillo desaparecen y dan lugar a aulas virtuales, las cuales se ven a través del monitor de la computadora; la enseñanza lineal, para dar lugar a la hipertextual; los pasillos de las escuelas se cambian por el escritorio de la PC y la silla ubicados en el hogar. Acceden a la educación personas de diferentes razas, culturas, idiosincrasias, geografías, unidas por el interés de aprender a través de las TIC.

Es importante hacer notar que a falta de interacción dentro de la educación virtual se prefiere la mayor parte de las veces la educación cara a cara con el profesor que se encarga de impartir algún conocimiento de las posibilidades de las nuevas tecnologías a la educación virtual, que permiten que la relación no se extrañe del todo.

Es por ello que en la educación virtual están jugando un papel importante dentro de la optimización de recursos para esta modalidad educativa y en la actualidad la educación a distancia tiene un gran reto.

La apertura de espacios virtuales tienen algunas ventajas, como bien lo menciona Duart (2000) "la captación de nuevos alumnos, puesto que las nuevas tecnologías de la comunicación permiten el acceso a la educación a una tipología de alumnos que hasta ahora quedaban fuera por problemas de horario o de lugar de residencia; mejora de la imagen de la institución, la incorporación de las nuevas tecnologías conlleva hoy por hoy, la mejora de la imagen de la institución; reducción de costos así como la mejora del modelo educativo, se sabe que el uso de la tecnología aplicada a la educación puede permitir a corto plazo una

reducción de costos. Pero estos se reducirán en la medida en que las transformaciones en la producción de los procesos de educación y aprendizaje se racionalicen en función de la calidad y no solamente de la economía”.

Lo anterior implica reducir los costos a partir de la eficiencia del modelo educativo, no a base de empobrecer su calidad produciendo materiales a bajo costo, sino mejorar el modelo educativo, como en el caso de la Universidad Juárez del Estado de Durango, la cual está aprovechando la introducción de las nuevas tecnologías para implantar cambios pedagógicos en la dinámica docente, y para potenciar la elaboración de materiales innovadores.

A menudo en la enseñanza presencial se le ha dado un mayor peso a los contenidos así como la recepción y transmisión de ese conocimiento, esto hace que el profesor marque indiscutiblemente el ritmo mediante las clases. Él es el encargado de generar y recoger estos contenidos –por la vía de la búsqueda que generalmente son apuntes o libros obsoletos-, que más tarde emitirá, difundirá y al final, evaluará la recepción. Pero este paradigma ha cambiado, y es necesaria una nueva metodología que ofrezca al estudiante las herramientas para construir el proceso propio de enseñanza – aprendizaje.

Como menciona Villarroel (1990), la educación abierta y a distancia tiene sus orígenes en la necesidad de ampliar la cobertura de los sistemas tradicionales de educación, misma que se ve permeada por la aparición de conceptos pedagógicos de educación continua que propone la necesidad de educar a lo largo de toda la vida, lo que posibilita que la educación a distancia se pueda integrar a la formación permanente de los individuos, es decir, que sea complemento de la educación escolarizada tal como la conocemos hoy día.

En cambio, en la actualidad la Educación Virtual es una opción muy importante y realmente útil para todas las personas que trabajan o desempeñan una labor la cual no les permite estar presencialmente un horario establecido por un determinado tiempo, pues permite actualizarse sin descuidar el trabajo en la institución en donde labore, es importante mencionar que en la conformación de grupos existe una gran diversidad de personas, ya sea por sus conocimientos en un tema, o su experiencia, así como los diferentes objetos de aprendizaje que se pueden utilizar.

En la educación tradicional el profesor es el modelo a seguir, el expositor de contenidos; controla el aprendizaje de los estudiantes y el alumno reproductor de contenidos, el profesor es el responsable de su aprendizaje, en donde los contenidos diseñados para ser transmitidos por el profesor, en donde no se utilizan las herramientas tecnológicas, la evaluación es predominantemente sumativa, la metodología está centrada en la enseñanza, el espacio de interacción es donde el estudiante y el profesor deben coincidir en un mismo tiempo y espacio.

En la educación virtual el profesor es un facilitador, un guía; supervisa, orienta e induce las actividades. El alumno es el gestor y protagonista principal de su aprendizaje. Es independiente y regula su ritmo de aprendizaje, en donde los contenidos son seleccionados a partir de las necesidades de formación de los alumnos. Y además existe un alto nivel de interactividad, en donde las herramientas proporcionan la oportunidad de interactuar con el asesor y otros compañeros, en donde la evaluación es diagnóstica, formativa y sumativa, la metodología es abierta y flexible y centrada en el aprendizaje, el espacio deja de ser el tradicional y se convierte en un espacio virtual en donde el estudiante y el profesor actúan en diferentes espacios.

NUEVOS MODELOS EDUCATIVOS

En la actualidad, las diferentes instituciones de educación básica, media superior, superior y posgrado utilizan en la actualidad nuevas formas de estudio con el uso de las TIC así como la actualización y capacitación las cuales serán diferentes a las actuales, de tal forma que se podrá analizar variables que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje como lo son la tecnología, los maestros y los estudiantes, los cuales estarán basados en modelos centrados en el estudiante y modelos centrados en los medios, los cuales se caracterizan por ser las TIC el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el usuario emplea estos contenidos cuando lo quiere y el modelo es la herramienta tecnológica que se utiliza, tanto si es una sola, como si se trata de la conjunción de diferentes herramientas. Y también por el papel poco importante que tendrán los máximos protagonistas del

acto formativo. El profesor es el proveedor de contenidos y la tecnología adquiere un papel de transmisor del conocimiento y de facilitador de éste en dosis.

La formación en los ambientes virtuales de aprendizaje o a distancia requiere de una forma de organización diferente a las que existen en las instituciones presenciales con el fin de obtener el máximo provecho de su forma de enseñanza-aprendizaje. Muchas universidades no comprenden este concepto de enseñanza superior y por lo mismo tratan de reproducir con exactitud la forma de organización presencial tanto en lo académico como en lo administrativo pero ahora con la ayuda de las TIC.

Debido a lo anterior, los modelos educativos tradicionales se encuentran más centrados en la enseñanza que en el aprendizaje en donde el profesor continúa siendo el único referente válido en la transmisión del conocimiento y solo se utilizan las TIC para ampliar el alcance de sus contenidos.

Por lo regular esta forma de transmisión de conocimiento no tiene un sustento sólido en un paradigma, debido a que el maestro emplea las mismas estrategias que se había acostumbrado a utilizar en la educación tradicional, aunque ahora las utilizan en sus clases mediadas por computadora.

Un ejemplo palpable es el uso de la videoconferencia como un medio tecnológico para apoyar la educación, tiene la gran ventaja de permitir el acceso a la formación de personas muy alejadas físicamente de la institución, pero metodológicamente no aporta mucho, ya que por lo general no aporta nada nuevo en las formas de aprendizaje ya que no modifica o modifica muy poco el método empleado hasta entonces; ya que el maestro no varía sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, asimismo tiene casi un efecto nulo en el aprendizaje debido a su poca interactividad maestro-alumno y es por ello que aunque se ponga mucho énfasis en el medio, no deja de ser un modelo educativo tradicional centrado en la enseñanza, ya que lo que se hace en estas aulas de videoconferencia, es lo mismo que se hace en las aulas tradicionales, pero con la utilización de la tecnología.

MODELOS CENTRADOS EN EL ESTUDIANTE

Aunque la mayoría de las instituciones educativas que se dedican a la formación de personas, siguen teniendo un modelo centrado en el estudiante, esto se debe a las tendencias mundiales existentes en donde se valora mayormente la institución que deja de basarse en que el profesor es el que transmite el conocimiento y en vez de ello, se centre en el estudiante, también llamado usuario.

En la actualidad se puede observar que los modelos basados en el estudiante son los que tienen como primordial objetivo la autoformación o el autoaprendizaje. Los modelos explicados hasta ahora se presentan de forma teórica debido a ello son muy difíciles de encontrar en la realidad, aunque técnicamente son posibles. Lo que queda claro es que podemos identificar tres variables del modelo educativo que puede ayudar a construir un marco tridimensional en el cual se pueden ubicar los diferentes modelos metodológicos y reales existentes.

Es de vital importancia el uso de los medios pero para ello se debe de contar con un administrador de cursos o un programa en el cual se puedan utilizar aulas virtuales, lo que le permita al alumno el envío y desarrollo de las actividades de todo el material que se utilice en el curso, mismo que puede ser accesado a través de la Internet.

Para muchos profesores que tienen contacto por primera vez con el uso de aulas virtuales tenían la responsabilidad de estimular a los alumnos para que pudieran adoptar la forma de trabajo requerida, en la que ellos serían los únicos responsables de su proceso educativo.

A su vez, el alumno que es la primera vez que utiliza este medio, tiene poca credibilidad acerca de él, pues no confía en esta modalidad educativa, y aunque en principio los modelos centrados en el aprendizaje se ven como una mera innovación se debe establecer un diseño muy sencillo que estimule al usuario a trabajar en este nuevo modelo, ya que permite la disponibilidad de horarios y además tener en el alumno un verdadero interés por concluir su proceso educativo, ello sin dejar de lado, la importante función que tiene el maestro el cual se convierte en facilitador o guía.

Es importante hacer notar que estos ambientes virtuales de aprendizaje se convierten en algunos casos en una barrera para el maestro que no está formado para dar clases virtuales, ya que como en la mayoría de las veces los maestros promueven la controversia y el pensamiento crítico, pero en estos ambientes virtuales el maestro debe de tener mucho tacto a la hora de hacer sus comentarios a los alumnos porque pueden sentirse insultados si se critican sus aportaciones.

Otras situaciones en la que se debe de poner una gran atención, es debido a que pueden existir reacciones emocionales intensas por parte de los participantes incluyendo las bromas o la ironía cuyo sentido humorístico mismo no se comprende ya que no está la parte visual a la hora de hacer el comentario, es decir, los gestos y la voz, es por ello que los alumnos se pueden disgustar y responder de forma grosera, mismo que puede llevar a un intercambio de insultos y si el moderador no calma el ambiente, esto se complica hasta el grado de que los alumnos pueden aborrecer este tipo de educación.

Es por ello que los maestros deben actualizar constantemente, por no decir diario, sus conocimientos pedagógicos, tecnológicos, didácticos y sociales, para poder así tener un mejor desempeño de su labor académica, ya que en caso contrario se caerá en el mismo error que se comente en el sistema escolarizado en donde el maestro se hace viejo, esto le permite adquirir una gran cantidad de experiencia acumulada por el paso de los años, pero esta experiencia no se ve reflejada en su actividad docente, todas sus clases son iguales, monótonas y muchas de las veces aburridas.

Es sumamente importante hacer notar que este tipo de modelo educativo tiene muchas más ventajas que desventajas, pero siempre hay que recordar que existen riesgos posibles o fracasos si no se toman –en las instancias de gestión, de docencia y de investigación- las medidas técnicas y normativas que propicien en forma crítica una comunicación interactiva de tipo horizontal entre estudiantes, tutores e institución en función de procesos de educación superior virtual (a distancia) y de aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje, todo ello con la meta de tener una excelente calidad académica, tanto en los procesos como en el aprendizaje virtual.

Aunque con el paso del tiempo todo se mejora, aún existen limitaciones dentro de este tipo de ambientes virtuales de aprendizaje, debido a la transmisión de información, esto ocurre porque el nivel de transferencia de datos es mínimo y limitado a consecuencia del ancho de banda que maneja la transmisión vía telefónica. Aunque en la actualidad la mayoría de las conexiones son de banda ancha, pero cada vez el manejo de videoconferencia, videos, envíos de grandes archivos, vuelve a convertir este punto en un limitación, esto se está mejorado gracias al desarrollo de Internet, lo que permitirá la transmisión de mejores y mayor número de gráficos de video y audio en tiempo real; su óptimo desarrollo también se ve limitado por la capacidad de servidores, software y capacidad humana.

Otro punto que se puede ver como limitación es el uso de algunos tipos de navegadores de Internet, los cuales no pueden mostrar cierto tipo de información, específicamente los navegadores de computadoras de mano como iPAQ, Palm, iPhone, Blackberry, entre otros, que tienen problemas con la descarga de ciertos archivos o páginas WEB, aunque ya está siendo mejorado con el desarrollo de software que permita una mejor y mayor combinación de los mismos a través de la comunicación de Internet inalámbrico ofrecido por las compañías de telefónicas celulares o el uso de las nuevas redes EDGE o 3G para su utilización de teléfonos celulares con navegadores, lo que permitirá tener acceso a todo tipo de páginas en Internet con aplicaciones educativas y de investigación.

LA VIRTUALIDAD COMO HERRAMIENTA EN LA EDUCACIÓN

No solo la virtualidad ha estado en campos filosóficos, sino que ha llegado más allá, en especial al campo educativo donde con la implementación y el uso de las TIC esta se ha convertido en una forma de enseñar a distancia.

Es en este sentido que la educación virtual se puede ver como un nuevo proceso de aprendizaje y transmisión del conocimiento el cual es transmitido a través de las redes de comunicaciones, lo cual ha permitido que se observe su efectividad analizando los éxitos y fracasos que se han tenido en varios estudios educativos, como es de esperarse, no todo es bueno ni malo, es decir, tiene sus

ventajas y desventajas las cuales permiten que esta nueva forma de enseñar avance a pasos agigantados.

Es por ello importante definir la educación virtual para tener una apreciación general de ella y se analiza el modelo educativo que se debe implantar.

Aunque para muchas personas es lo mismo educación virtual que educación en línea, no significan lo mismo aunque ambas son muy buenas alternativas de aprendizaje para aquellas personas que no pueden acceder a una escuela tradicional o llevar cursos de la forma tradicional, asimismo se tiene que tener en cuenta que el modelo educativo que se debe desarrollar en ellas se basa en el aprendizaje significativo en el que el estudiante construye su propio conocimiento y el profesor solo le proporciona herramientas para que lo construya, y de esta manera le sirva de por vida, además de que el estudiante establece y organiza sus tiempos de aprendizaje.

Una de las principales consecuencias de la globalización es que ha traído consigo las nuevas implementaciones tanto tecnológicas como educativas que es el caso que nos interesa, lo que ha hecho que existan nuevos campos de actividad que se han acogido a la nueva tecnología para proyectarse y expandirse, debido a la facilidad y rapidez con que se puede manejar gran cantidad de información. Es por ello, que se puede observar que una de estas áreas del conocimiento es el de la educación, ya que el Internet es un medio de información eficaz que garantiza la comunicación, la interacción, el transporte y ello da por consecuencia que el aprendizaje se lleve a cabo en lo que se le denomina enseñanza virtual, enseñanza a través de Internet o teleformación.

Este tipo de entornos de aprendizaje permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé sin que exista una coincidencia temporal-espacial entre alumno y maestro pero los actores de este proceso asumen las funciones de contexto de aprendizaje que el aula desarrolla en el entorno presencial.

El uso cada vez más esparcido de las TIC y la incorporación de instituciones educativas tanto públicas como privadas al uso de la Tecnología, ha dado como consecuencia que esta tecnología no solo de soporte a las actividades curriculares, de investigación y de difusión y extensión de la cultura, sino que ha propiciado el intercambio de información entre alumnos y docentes de una manera

más rápida e interactiva a través del Internet como medio de comunicación y transferencia de información ya que a través de esta red de redes se puede transferir video voz y datos, todo sobre una misma línea, lo que ha permitido el establecimiento de nuevos ambientes de aprendizaje basado en el uso de este medio como difusor de conocimientos.

Este nuevo tipo de educación se ha incorporado a los nuevos modelos pedagógicos de educar en el aula y se ha transformado en un campo abierto de información y conocimientos en donde el docente debe desarrollar funciones de tutoría y liderazgo al plantear ideas, teorías y métodos colaborativos virtuales a fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, asimismo, el tutorado requiere de un alto nivel de responsabilidad para poder llevar a cabo el estudio independiente el cual implica que administre su tiempo para poder desarrollar el curso, por lo que debe mostrar eficacia personal, practicar buenos hábitos y estrategias de estudio, y disposición a aprender en un nuevo ambiente.

Actualmente, cientos si no es que miles de instituciones de educación a nivel primaria hasta posgrado están desarrollando y ofreciendo programas basados en el uso de la tecnología y en niveles desde preparatoria hasta posgrado se están virtualizando las aulas y en algunos casos se está dando educación virtual, este desarrollo se observa principalmente en instituciones públicas aunque algunas privadas como lo es el ITESM, UNID, entre otras tienen grandes avances desde tiempo atrás.

CONCEPTO DE EDUCACION VIRTUAL

La Tecnología nunca se ha detenido, más bien al contrario pareciera que el ser humano es el que se va quedando atrás en estos avances tan vertiginosos. Hemos visto a través de la Historia transformaciones que cambiaron de manera radical la estructura social y la forma de vida. En las Tecnologías de la Información vemos grandes avances con contribuciones tan avanzadas como por ejemplo la Microelectrónica, la Informática, las Telecomunicaciones y la Ingeniería Genética por señalar algunos datos tan impactantes a nuestro entorno.

Actualmente, sin que nos percatemos de ello, muchos de nosotros estamos

inmersos en un mundo digital en dónde cualquier información se puede generar, almacenar, recobrar, procesar y transmitir, en dónde toda esta tecnología impacta y penetra todas las actividades humanas. La Tecnología de la información convertida como un detonante de muchos otros avances en otras actividades tal y como sucedió con la máquina de vapor en Inglaterra con la Revolución Industrial.

A través de la historia se han dado grandes avances en muchos campos del conocimiento, por ejemplo lo que era inimaginable como el volar, pudo hacerse hasta el siglo XX, asimismo el viajar a la luna, pero uno de las ramas del conocimiento que no había tenido grandes avances era la educación, pues un maestro de hace siglos, que imparte matemáticas en la escuela, podríamos trasladarlo hasta nuestros días y no se sentiría en otra época. Pero actualmente esto ha cambiado con la educación virtual pues los maestros actuales no lo hubieran imaginado, dar clases en otros lugares sin estar físicamente en ello.

Es en este sentido, que los que nos dedicamos a la labor docente debemos estar atentos y abiertos a lo que se genera en las TIC para poder aplicarlas a la educación, sobre todo en lo que se refiere a educación continua, es por ello que el profesor tenga en claro el concepto de Educación virtual ya que esto le permitirá tener conciencia de su propia actuar en este mundo globalizado.

Existen varios autores que nos presentan algunas definiciones, mismos que fueron tomados de la Unicolombia (Educación Virtual Colombiana):

Es un sistema de educación en el cual los alumnos y los profesores no están en el mismo lugar (Jackson Bob).

Son aquellas formas de estudio que no son guiadas o controladas directamente por la presencia de un profesor en el aula, pero se beneficia de la planeación y guía de los tutores a través de un medio de comunicación que permita la interrelación profesor-alumno (José Luis García Llamas, 1986).

Es un conjunto de procedimientos cuya finalidad es proporcionar instrucción por medios de comunicados impresos y electrónicos o personas que participan en un proceso de aprendizaje reglado, en lugares y horarios distintos de los del profesor o profesores (Michael Moore, 1990).

Con base en estas definiciones se puede decir que la educación virtual es un nuevo modelo educativo, basado en el uso de las TIC, el cual tiene una

estructura operativa flexible y métodos pedagógicos basados en competencias el cual es eficiente y eficaz en el proceso enseñanza-aprendizaje, lo que permite que se rompan las barreras del tiempo, espacio, sin importar la edad, sexo, ocupación o nivel socioeconómico de los factores ya sean limitantes o condicionantes para el aprendizaje.

LA PEDAGOGÍA EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Actualmente existen muchas vertientes acerca del modelo pedagógico en el cual se inscribe a la educación virtual, ya que dentro del él se inscriben muchas teorías que orienten la forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, una de las principales es el de educación a distancia con el apoyo de las TIC, que caracteriza a lo que llamamos "*virtualidad*".

Hasta la fecha se han hecho muchos esfuerzos por parte de las universidades e instituciones de educación a este respecto, que ha permitido tener una mejor claridad acerca de lo que es las tecnologías de la información y las comunicaciones y como se utilizan para poder aplicarlas en un modelo pedagógico específico, aunque aún no se tienen ningún modelo acabado, se trabajó fuertemente en ello para poder tener una educación de calidad con equidad para la población del mundo.

Anteriormente hemos nombrado lo que es un modelo pedagógico, pero a este respecto debemos tener claro lo que es un modelo.

Según el diccionario de Filosofía Herder la palabra modelo (del latín *modulus, medida*) un modelo es un intermediario cuya utilidad o función se explica por la analogía que mantiene entre aquello para lo que es intermediario. También un arquetipo, un prototipo y hasta una causa ejemplar, o simplemente una persona cuyo comportamiento o costumbres se imitan, o aquello que el artista intenta representar con su obra. La vaguedad de sentidos proviene de la misma analogía que supone.

En las ciencias sociales y humanas, se aplica a toda teoría que se formula de una manera rigurosa y precisa. Es, no obstante, en lógica y epistemología donde se usa el término con mayor precisión. LÓG. En lógica, un modelo es toda

interpretación que hace verdadero un sistema o un conjunto de fórmulas. Es la atribución de un significado a los símbolos y fórmulas de un lenguaje lógico. Mediante la interpretación, los simples simbolismos y formalizaciones se convierten en verdaderos lenguajes formalizados. En lógica la interpretación de los enunciados se lleva a cabo mediante la asignación de un referente o de valores de verdad a las letras de enunciado. Si una interpretación, o asignación, hace verdadera a una fórmula, la satisface, y si la satisface para cualquier asignación de valor, entonces es una fórmula universalmente válida, verdadera en cualquier mundo posible.

En epistemología, toda construcción teórica que sirve para interpretar o representar la realidad o una parcela de la realidad. Una teoría científica es de por sí un modelo de la realidad natural que intenta explicar, pero a su vez, las teorías científicas recurren también a modelos. En este caso, modelo es una manera de interpretar o explicar la teoría o parte de la teoría científica, acercando lo abstracto a lo concreto, o la teoría a la realidad.

Un modelo científico puede ser formal o material. Un modelo formal o teórico es una estructura abstracta que guarda una analogía o semejanza con la realidad de la que es modelo. Los modelos formales requieren el uso del simbolismo y de los lenguajes formales. Un modelo material es la realización en un medio físico de una estructura que representa una teoría. Los modelos, además, pueden ser isomorfos u homomorfos (ver homomorfismo e isomorfismo), según mantengan o no una relación de equivalencia. La teoría de modelos es la teoría lógico-matemática que estudia las propiedades de los sistemas formales.

MODELO DE DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE APOYADAS CON TECNOLOGÍA

Cada vez más las necesidades del manejo de la tecnología se hacen indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las instituciones han ido realizando cambios en los modelos educativos, en los usuarios, en la formación y en los escenarios donde ocurre el aprendizaje. A lo largo de los años, la

computadora se ha vuelto un elemento fundamental en la vida de todos los estudiantes.

Tanto en el ámbito educativo como en muchos otros aspectos de la sociedad, la digitalización, supone un cambio radical en el tratamiento de la información. Es necesario hacer una distinción entre información y conocimiento. El conocimiento implica información interiorizada y adecuadamente integrada en las estructuras cognitivas de un sujeto. Las nuevas tecnologías deben de incorporarse a la formación como contenidos a aprender o como destrezas a adquirir, utilizadas de modo creciente como medio de comunicación al servicio de la formación, es decir, como entornos a través de los cuales tendrán lugar, procesos de enseñanza – aprendizaje.

Es por ello que los estudiantes deben de adoptar un papel mucho más importante en su formación, no solo como receptores pasivos de lo generado por el profesor, sino como agentes activos en la búsqueda, selección, procesamiento y asimilación de la información.

El desarrollo de las competencias comunicativas ha sido letra muerta en la mayoría de los sistemas universitarios. Esto debido a dos razones, implica un desarrollo y conocimiento de estas habilidades por parte de los docentes y a su vez de la integración de éstas a las estrategias de aprendizaje en las clases de todos los días.

Es por ello que una de las finalidades de esta obra es que el lector reflexione sobre este paradigma para así poder mejorar su desempeño docente, en cómo un alumno puede aprender y qué puede hacer para propiciar ese aprendizaje con el uso de esta herramienta, ya que los nuevos modelos educativos se basan en el aprendizaje centrado en el alumno, el construye el conocimiento y el profesor es un mero guía, ya que la relación entre la enseñanza y el aprendizaje no es una causa-efecto, pues hay aprendizaje sin enseñanza formal y enseñanza formal sin aprendizaje. La conexión entre ambos procesos es una dependencia ontológica.

Es en este sentido que desde Galileo la ciencia se da siempre que haya prueba, la cual o bien es de tipo matemático o de modelo experimental, pero en lo referente a la educación el modelo se da en la esfera científica sobre esta área

que abarca diferentes saberes, ya que se ha traducido por ciencia el vocablo griego episteme, el cual se refiere a lo que no puede ser de otra manera, merced a la demostración que deja al descubierto el lado necesario de lo sostenido o afirmado, es por ello que la pedagogía científica viene constituida, pues por aquellos apartados de las ciencias empíricas que dan razón, desde su peculiar tipo de saber, de cuanto concierne a lo educativo.

Para Fullat (1984) se indica, que la educación es una práctica, una actividad social, una acción, mientras que la pedagogía es una reflexión, una teorización, un conocimiento o una toma de conciencia. De acuerdo a la etimología de educación unos la derivan del latín *Ducere* que significa *conducir* y *e-ducere* que indica *conducir hacia fuera* (muchos la han tomado como base para la escuela nueva, paradigma pedagógico). Otros la derivan del latín *educare*, que señala la acción de formar, instruir, guiar (paradigma educativo, escuela tradicional).

Es importante distinguir entre educación realidad y educación valor: de acuerdo con Platón, educarse es hacerse, y educar hacer, y que tal trabajo abarca toda la existencia del hombre y todas las dimensiones de éste. Educar es socializar, es hacer entrada en sociedad, responsabilizando al educando. Difícilmente puede quitarse del concepto de educación la referencia al valor, el cual no es un ser, sino un deber ser, en el que la idea de educación y la noción de mejora se dan unidas.

La Pedagogía entendida como "*Ciencias de la educación*" constituye un saber específico con un objeto de estudio propio; ya en Grecia se llamaba "*paidagogo*" a quienes conducían a los niños de modo especial a la escuela, así pues la "*paidología*" se reconoce como el saber acerca del niño y a la "*pedagogía*" como el conocimiento de las técnicas educativas y el arte de ponerlas en práctica.

Aristóteles, dedicado al estudio científico de los animales, acuñó el significado de *empeiría* o *experiencia*, que consiste en el saber fruto del orden impuesto al caos de sensaciones. Este saber empírico, empalma con la capacidad experiencial del ser humano. La *eleuthería*, o *libertad*, es la condición del *theorein*, o del inspeccionar la verdad de lo que las cosas son.

La educación como arte es una práctica que le da forma al hombre, inspirados en el *artuein*, que significa *arreglar*, *disponer*, así arte pasa a ser

sinónimo de los educadores son *sopho*; son *prácticos y habilidosos en el arte de educar*.

En la historia occidental encontramos tres principales reflexiones: tecnológicas, científicas y filosóficas, las cuales deben ser analizadas para entender la función de la pedagogía.

Entonces se puede decir que en este sentido el término "*pedagógico*" hace referencia a un cuerpo de conocimientos teóricos y prácticos, fruto de la reflexión sobre el fenómeno de la educación intencional. Con ello delimitamos el campo semántico del término, destacando su carácter de "*saber*" acerca de los procesos de formación del hombre; y ciñéndolo exclusivamente al caso en que esa formación sucede porque hay una intención bilateral: enseñar algo a alguien que quiere aprender.

Es por ello que no podemos dejar de lado como actualmente las personas aprenden por medio de las clases, pero lo que se entiende por clase ha cambiado radicalmente ya que para la mayoría de las personas la clase se lleva a cabo en un espacio físico y cerrado llamado escuela en una hora y en un tiempo determinado, en donde una persona (maestro, o profesor) imparte una conferencia magistral del tema que supuestamente él es un experto en esa área de conocimiento y las personas que lo escuchan (alumnos o educandos) que son los que solo reciben ese discurso en donde generalmente hay una serie de personas que conforman un grupo que muchas de las veces es muy numeroso y solo tratan de memorizar lo que el maestro transmite de forma verbal sin existir una comunicación bidireccional.

Es en este sentido que el hablar de lo virtual es lo que hace un profesor de este tipo de enseñanza que parece fuera de lugar, ya que el docente hace generalmente referencia a realidades concretas y objetivas, las cuales pueden ser percibida por los sentidos (no por el sensorio), es decir, es una realidad objetiva, pero que no incluye a las matemáticas cuya realidad no es objetiva sino subjetiva, en este sentido, la educación se está convirtiendo en un nuevo campo o área de conocimiento, y la escuela deja de ser la el edificio con cuatro paredes que podemos ver y se transporta a nuevos espacios digitales como lo son los campus virtuales.

Es por ello que existen alrededor del mundo muchas universidades que han comenzado a crear campus virtuales, en donde se maneja la idea convencida de "tener clase o ir a clase" y nos permite cambiar el paradigma de cómo se tiene concebida el dar la clase y se da, nos permitirá un buen contraste con una forma diferente de concebir la clase: como un ambiente de aprendizaje como es el caso de la Universidad Juárez del Estado de Durango (UJED 2004). Así, podemos decir que la clase es un "ambiente" que se organiza intencionalmente para favorecer la construcción de conocimientos, habilidades, aptitudes y valores deseables.

Pero hablando de este nuevo ambiente de aprendizaje o clase que se vuelve en un ambiente virtual se presenta el problema que hemos visto anteriormente con el significado de "virtual", para Collis (1998) "*Es el uso de la telemática con propósitos de aprendizaje*" ("*Using telematics for learning-related purposes*").

Es en este sentido que las universidades crean nuevos ambientes de aprendizaje llamados virtuales, esta puede ser desde teleconferencia, plataformas educativas y laboratorios virtuales. Collis ofrece una definición que parece adecuada a nuestros propósitos.

Pero el término de virtual no está desligado de lo que es la educación a distancia, ya que esta es una evolución y con el uso de las TIC se genera lo que es la educación virtual ya que el uso de estas tecnologías hace a un lado el concepto de tiempo y espacio, así que se puede decir que una clase virtual es un ambiente de aprendizaje que utiliza la telemática como entorno de interacción y comunicación, en el proceso intencional de enseñar-aprender.

Es por ello de vital importancia un modelo pedagógico el cual tenga en cuenta la educación a distancia y las TIC, en particular el uso de la telemática y la hipermedia, esto permitirá que el aprendizaje se lleve a cabo con o sin el docente en forma mejor de como lo estamos haciendo sin ella.

EFFECTIVIDAD DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL

Para Shutte (1996) en su investigación los estudiantes de un curso sobre estadística social se les matriculó en la clase pero de forma virtual, así como de

forma presencial (virtualización del aula) y los resultados de los exámenes fueron comparables con los de los estudiantes presenciales, y aún mejor, los estudiantes de la clase virtual obtuvieron mejores resultados.

En este sentido Shutte concluye que las diferencias en el desempeño pueden atribuirse a una mejor capacidad de los estudiantes para colaborar entre ellos cuando trabajan en línea, él observó que los estudiantes con un mejor desempeño en ambos grupos se debían a que tenían una mayor interacción con sus compañeros. Shutte señala que este factor de colaboración es una variable clave que debe controlarse cuidadosamente en futuros estudios.

Para muchos profesores es un supuesto muy anclado en sus concepciones el que el alumno tradicional no sabe las variadas y diversas formas de aprendizaje que se tiene en una escuela, creyendo que todos deben de aprender de la misma forma y a la misma velocidad.

En este sentido algunos autores como Palloff y Pratt (2001), escriben que su experiencia con la enseñanza en línea ha cambiado la forma en cómo se acercan a los alumnos en una clase tradicional o presencial; ya que no se centran sólo en su trabajo docente en exposiciones orales de los contenidos de los libros; ahora asumen que los estudiantes pueden leer estos contenidos, y por lo tanto conciben la clase como un espacio para estimular el trabajo colaborativo y autónomo.

EL MODELO EDUCATIVO EN LÍNEA

Muchas personas creen que los resultados que se obtiene en un modelo educativo de educación en línea es lo que se obtiene en un modelo educativo tradicional sin el uso de TIC, en este sentido Phipps y Merisotis (1999) dicen que la mayoría de los estudios hechos por ellos, los resultados de aprendizaje que se obtienen utilizando tecnologías para enseñar a distancia, son similares a los que se obtienen mediante la enseñanza tradicional.

Asimismo, comentan que en base a los resultados de muchas investigaciones, la tecnología no es un factor determinante para el aprendizaje como la naturaleza de las tareas o actividades, las características del alumno, la

motivación o la preparación académica del instructor. Así mismo, estos autores cuestionan algunos de estos estudios porque no han definido ni controlado adecuadamente ciertas variables, y porque se han apoyado más en métodos cualitativos que cuantitativos.

En la educación virtual o en línea, el aprendizaje está centrado en el alumno y no en el conocimiento como sucede en la educación presencial la cual está centrada en el maestro o en el conocimiento en la cual su participación es activa en la construcción del conocimiento, lo que le asegura un mayor aprendizaje significativo.

En la modalidad la cual se usa el Internet como herramienta de comunicación, se definen los contenidos y actividades para un curso partiendo del diseño instruccional diseñado por el profesor, en este punto, el alumno realiza su proceso de aprendizaje a partir de dichos recursos y objetos de aprendizaje pero basado principalmente en el autoestudio, a través de su propia motivación por aprender, de la interacción con los maestros y sus otros compañeros y de la guía y asesoría de su profesor.

En el modelo educativo virtual el alumno aprende de forma más activa pues no sólo recibe la instrucción del profesor, sino que aprende a través de la búsqueda de información, la autorreflexión y las diversas actividades que realiza de manera individual y colaborativa.

Como cualquier modelo educativo no todo es bueno ni es malo, como todo tiene sus ventajas y sus desventajas, tanto para el maestro como para el alumno que es el principal actor del proceso de enseñanza-aprendizaje, a continuación se muestran algunas ventajas y desventajas.

Ventajas:

- Personalización del trato entre maestro y alumno.
- Flexibilidad en el horario de estudio a sus necesidades personales.
- Flexibilidad para pensar y construir sus propios constructos fuera de línea, para una vez que los tenga, los pueda enviar al aula para sus participaciones.
- Flexibilidad para poder llevar a cabo las actividades, lo que le permite a alumno tener sus actividades de acuerdo a su propio ritmo.

- El principal papel en este modelo es el alumno en el cual lleva un papel activo que no se limita a recibir información por parte del maestro, sino que puede construir sus propios constructos, lo que le permite formarse de acuerdo a sus propios intereses.
- Cualquier alumno tiene acceso a las actividades y recursos, lo que le permite que no necesariamente tenga que acudir diariamente o periódicamente a asesorías con el maestro debido a problemas de horarios con sus trabajos.
- Existe una retroalimentación por parte del maestro hacia el alumno, la cual le permite al profesor conocer si se alcanzaron los objetivos fijados inicialmente.
- Los alumnos tienen una gran ventaja al utilizar los diferentes métodos de enseñanza –aprendizaje que ofrece las TIC, evitando algunos de los inconvenientes de los medios didácticos tradicionales.

Para la universidad:

- Permite a la universidad ofertar formación a las empresas sin los añadidos que suponen los desplazamientos, alojamientos y dietas de sus trabajadores.
- Permite a la universidad ampliar su oferta de formación a aquellas personas o trabajadores que no pueden acceder a sus cursos presenciales.
- Permite superar la calidad de los cursos presenciales.
- Aumenta la efectividad de los presupuestos destinados a la educación: en muchos países los presupuestos de educación están congelados aunque la demanda aumenta.
- Mientras que la financiación disminuye, los gobiernos piden niveles más altos y mayor relevancia del factor "profesionalizador" de los cursos.
- Responsabilidad del sistema educativo: los gobiernos no sólo esperan que las instituciones educativas mejoren su relación coste-eficacia, sino que también esperan que éstas justifiquen el uso que hacen del dinero público.

Desventajas

A pesar de las múltiples ventajas que ofrece el recurso virtual no se pueden desconocer los riesgos potenciales por el mal uso que se le puede dar, entre ellos

tenemos:

- La pasividad del sujeto frente a este medio, pues se percibe como un "medio fácil".
- Inexistencia de estructura pedagógica en la información y multimedia. Tecnófobos y tecnófilos.
- Dificultades organizativas, problemas técnicos y altos costos de mantenimiento.
- Temor a que los estudiantes vean los medios con pasividad de mirar un programa de TV (telenovelas) caracterizado por una tendencia al facilismo inmediato, inconveniente para aprender ciertos contenidos.
- La tendencia a trabajar cualquier aspecto o contenido de forma virtual, dejando de lado el uso de medios más sencillos como el retroproyector.
- Falta de una estructura pedagógica adecuada, diseñada intencionalmente teniendo en cuenta los procesos cognitivos y las formas de aprender de los estudiantes.

ALGUNOS ÉXITOS Y FRACASOS EN EDUCACIÓN VIRTUAL

Según un artículo del New York Times (Hafner, 2002), varios proyectos importantes de educación virtual han resultado menos rentables y exitosos de lo esperado. Por ejemplo la Universidad de Columbia, en asocio con otras prestigiosas instituciones como la Universidad de Chicago, la Universidad de Michigan, etc., inició hace algunos años un ambicioso proyecto denominado www.Fathom.com para ofrecer cursos en-línea a través de la Red, en la cual se invirtieron más de 25 millones de dólares.

El número de estudiantes interesados en los cursos válidos para obtener un título académico fue inferior a las expectativas, Fathom.com decidió reedireccionar su oferta de cursos hacia la actualización, el entrenamiento profesional y la educación permanente.

Según los directivos de este proyecto la mayoría de la gente está poco familiarizada con el aprendizaje en-línea, y este tipo de cursos pueden ir generando mayor interés y confianza en la enseñanza virtual

(www.nytimes.com/2002/05/02).

Otro programa de educación virtual que según el artículo de Hafner (2002) no ha tenido el éxito previsto es el proyecto NYUonline de la Universidad de New York, creado en 1998 con el objetivo de ofrecer capacitación y entrenamiento a las empresas. Los cursos desarrollados para este programa no estaban dirigidos a la obtención de títulos académicos, y se vendían como paquetes a los clientes corporativos. En dos años de funcionamiento la universidad de New York invirtió en este programa cerca de 25 millones de dólares; no obstante, las matrículas no alcanzaron los niveles esperados, llegando a un punto máximo de 500 alumnos. Por esta razón el programa fue prácticamente cerrado, trasladando algunas de sus funciones al Departamento de Educación Permanente de la Universidad, donde debió estar desde su inicio según opinión de uno de sus directivos. Una lección aprendida de esta experiencia es que si una institución universitaria quiere incursionar en el campo de la educación virtual puede hacerlo sin tener que crear nuevas unidades o centros académicos (www.nytimes.com/2002/05/02).

Contrastando con los dos ejemplos anteriores, la universidad de Phoenix online es un caso particularmente exitoso de educación virtual. En el año 1989 fue una de las primeras en obtener acreditación para sus programas vía Internet.

Su misión es ofrecer una oportunidad a personas adultas que trabajan para que adquieran los conocimientos y habilidades necesarias para alcanzar sus metas profesionales, mejorar la productividad de sus empresas o instituciones, y apoyar con liderazgo y servicio a sus comunidades. Busca una enseñanza equilibrada entre la teoría y la práctica apoyándose en un equipo docente que no sólo posee una preparación académica avanzada, sino amplia experiencia en su ejercicio profesional. Tiene alrededor de 37,600 estudiantes de pregrado, maestría y doctorado, residentes en más de 70 países diferentes, y matriculados en programas de Negocios, Administración, Tecnología, Educación, y Enfermería. Esta universidad ofrece el 100% del currículo a través de la Red. Utiliza un formato asincrónico que resulta muy flexible y conveniente para los alumnos. Los programas están diseñados para que se puedan aplicar inmediatamente en el ambiente de trabajo.

La Western Governors University es otro caso muy exitoso de universidad

virtual que merece destacarse. Fue fundada en 1995 por los gobernadores de 19 estados en la región occidental de los Estados Unidos. Es una institución cuya enseñanza está basada en competencias, y que no otorga certificados o grados por un número determinado de créditos aprobados. Tampoco opera bajo un calendario académico tradicional; una clase puede empezar cualquier día, algunas duran unas pocas semanas, otras todo un semestre, y otras pueden durar lo que el alumno se demore para estudiar todo el material del curso.

Ofrece actualmente ocho programas de pregrado y postgrado en tres áreas: tecnologías de la información, administración de negocios y educación. Su catálogo en-línea ofrece más de 1000 cursos de 45 universidades y proveedores comerciales diferentes (www.wgu.edu).

A los estudiantes no se les exige tomar ningún curso, y para obtener un título el único requisito es aprobar una serie de exámenes. La función de los profesores no es enseñar en el sentido convencional; actúan como consejeros que determinan lo que el estudiante sabe o desconoce, y los cursos que necesita para que pueda afrontar con éxito las pruebas. Para obtener un título se requieren competencias en dominios generales como la escritura y las matemáticas, y específicas del área. Todo el proceso para alcanzar un grado académico gira en torno al sistema de pruebas.

EL FUTURO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Según Miller y Miller (2000), se pueden identificar cuatro factores que juegan un papel crucial en el futuro de la educación virtual: la investigación sobre su efectividad, los avances tecnológicos, los costos y la competencia del mercado, y la respuesta a las influencias del mercado.

Los resultados que vayan arrojando las investigaciones sobre la eficacia de los cursos virtuales como medio de enseñanza y aprendizaje determinarán su lugar y vigencia en el porvenir. Los avances tecnológicos en equipos y programas para la comunicación en red ofrecerán nuevas herramientas para la educación virtual.

Los exploradores de Internet tendrán opciones más sofisticadas para

controlar diversos medios audiovisuales, y los proveedores de conexión a la Red ofrecerán servicios cada vez más complejos y potentes, que simplificarán el intercambio de información y el trabajo colaborativo, la distribución y acceso a cursos con estructuras hipermediales y un alto nivel de interactividad (Miller y Miller, 2000).

Según el Departamento de Educación de los Estados Unidos, en 1978 el número de cursos universitarios a distancia era de 52.270, y la población atendida alcanzaba unos 710.000 alumnos, lo que equivalía a un 5% del total de alumnos matriculados en programas presenciales de pregrado en ese país. Cabe señalar que estos cursos se apoyaban en diversos medios como el correo postal, el correo electrónico y las listas de destinatarios; unos pocos utilizaban aplicaciones informáticas, audioconferencias o videoconferencias. Actualmente, según datos de la Internacional Data Corporation, el número de alumnos que están tomando cursos en-línea puede llegar a 2.23 millones, cifra equivalente a un 15% de la población estudiantil universitaria (Ko y Rossen, 2001).

Es razonable suponer que el volumen creciente de servicios de capacitación e información, ventas, y transacciones financieras que se están realizando en la Red, incentivarán cuantiosas inversiones en una mejor infraestructura de comunicación. Con un ancho de banda mayor, la enseñanza virtual podrá apoyarse más en estrategias sincrónicas; así, en vez de participar en una sesión de chat tecleando comentarios, el docente y los alumnos pueden utilizar audio y video para hablar directamente entre ellos, hacer exposiciones, y cooperar en tareas o proyectos. Las horas de oficina virtual serán más usuales, apoyadas en plataformas informáticas que permiten la comunicación audiovisual entre docentes y alumnos, la utilización conjunta de un programa, el examen y discusión de documentos en un tablero electrónico (Ko y Rossen, 2001).

Las conexiones de alta velocidad influyen igualmente en las formas de trabajo asincrónico, que también pueden incorporar video, audio, o animaciones tridimensionales. En ambientes de comunicación de banda ancha, donde la interacción alumno-docente es más directa y fluida, los docentes tienen la oportunidad de crear y suministrar ellos mismos los contenidos, y controlar mejor el desarrollo de los cursos, lo que influye significativamente en la calidad e impacto

de la enseñanza (Ko y Rossen, 2001).

Las plataformas de administración de cursos, como WebCT, Blackboard, e-College, o Learning Space son fundamentalmente sistemas asincrónicos. Aunque incluyen la opción del chat, una herramienta sincrónica, asumen que los alumnos se conectan a una hora de su elección, examinan el material disponible en el sitio y realizan la mayor parte del trabajo sin estar conectados a la Red. No obstante, en ambientes con conexiones de alta velocidad y comunicación sincrónica se vive la experiencia de asistir a una clase virtual, es decir, entrar a una hora determinada e interactuar con el docente y los compañeros utilizando herramientas que soportan el flujo de información de doble vía.

Este tipo de plataformas permiten que el profesor exponga en vivo la clase, los estudiantes pregunten, hagan discusiones, observen un video y lo analicen colectivamente, y respondan las preguntas de un examen. El docente tiene pleno control de todas estas actividades, por ejemplo puede interrumpir una discusión para exhibir una fotografía o un gráfico, presentar un documento, una serie de diapositivas, o un video.

La educación virtual puede ser una alternativa considerablemente más barata que la enseñanza presencial. Se necesitan menos instructores, menos aulas de clase, y menos personal administrativo para atender un mayor número de alumnos. Esta reducción en los costos está estimulando la oferta de cursos virtuales en un número creciente de instituciones.

A medida que las universidades ofrezcan más cursos y programas en-línea aumentará la competencia por atraer estudiantes. Esta competencia, sumada a unos costos menores, puede producir una caída dramática en el número de alumnos matriculados en los programas presenciales. A la luz de estas circunstancias, la educación superior sufrirá transformaciones profundas en su filosofía y organización (Miller y Miller, 2000).

Aunque los medios, los gobiernos, o las instituciones académicas sostengan que las nuevas tecnologías de la comunicación y la información son herramientas esenciales para la educación actual, la fuerza que jalona estos cambios es el mercado. A medida que la enseñanza virtual vaya penetrando la educación superior, las universidades se verán obligadas a introducir reformas que

les permitan sobrevivir en un mercado global, tales como: disminuir su planta de docentes, reducir su infraestructura física, disminuir los costos de la investigación y cobrar muchos servicios de apoyo, eliminar la estabilidad de los docentes, y evaluar su desempeño con criterios económicos. Estas fuerzas podrían alejar la educación superior de sus más caros ideales de democracia, formación liberal e investigación (Miller y Miller, 2000).

Podemos considerar que el nuevo modelo educativo virtual está plenamente implantado, soportado tanto desde su perspectiva tecnológica como didáctica, y su uso se irá incrementando en los próximos años. Concretamente, en el caso de la enseñanza superior en nuestro país, prácticamente todas las Universidades públicas y privadas o bien imparten cursos virtuales en la actualidad o bien han iniciado o realizado ya distintos proyectos en el área de la teleformación.

En la educación virtual el aprendizaje está centrado en el alumno y su participación activa en la construcción de conocimientos le asegura un aprendizaje significativo. Los profesores (facilitadores) ya no centran su trabajo docente en exposiciones orales de los contenidos de los libros; ahora asumen que los estudiantes pueden leer estos contenidos, y por lo tanto conciben la clase como un espacio para estimular el trabajo colaborativo y autónomo.

En la actualidad decenas de instituciones tanto públicas como privadas están desarrollando y ofreciendo programas de educación virtual.

A medida que la enseñanza virtual vaya penetrando la educación superior, las universidades se verán obligadas a introducir reformas que les permitan sobrevivir en un mercado global, tales como: disminuir su planta de docentes, reducir su infraestructura física, disminuir los costos de la investigación y cobrar muchos servicios de apoyo, eliminar la estabilidad de los docentes, y evaluar su desempeño con criterios económicos.

METODOS DE INVESTIGACION CUALITATIVA

La investigación en ciencias sociales y humanas tiene como objeto de estudio a las personas, es decir al ser humano en particular y a la sociedad en general, así como las relaciones que se llevan a cabo entre las personas y su entorno. El

objetivo de las ciencias sociales es desarrollar una investigación que debe beneficiar a la sociedad en su conjunto.

Dentro de ello incluye el respeto a los derechos humanos y sobre todo la responsabilidad ante las personas y la sociedad que atañen también al proyecto científico que se esté llevando a cabo. Las investigaciones en ciencias sociales y humanas, y en particular la etnografía deben desarrollarse con toda una serie de principios éticos que permitan orientar la investigación en la que intervengan sujetos humanos.

La primera reflexión ética que debe de tener en cuenta el investigador es la que le obliga a procurar que sus acciones no perjudiquen a aquellos que forman parte de su estudio. Asimismo, los sujetos de estudio deberán estar informados y conscientes de que participan en un proyecto de investigación además de que su privacidad deberá ser respetada.

Para ayudar a los investigadores a adoptar decisiones que respeten un marco ético, se deben de seguir guías éticas que han sido desarrolladas por instituciones de diferentes disciplinas académicas. El objetivo de estas guías es servir de marco para que los investigadores orienten éticamente sus decisiones durante el diseño y desarrollo de una investigación.

Los métodos cualitativos tienen como propósito dar una explicación del conocimiento considerándolo como un hecho de manera social. Por ejemplo la fenomenología estudia las cosas triviales de la vida humana, en un mundo compartido con otros donde el hombre, siendo un elemento activo, crea su propia sociedad.

FENOMENOLOGÍA

En la fenomenología, el objeto de estudio es el fenómeno y lo propio de él, la fenoménica, a través de la epoque fue referida por Pirrón de Elea (320-270 a. e.). Pero es Edmundo Husserl (1859-1938) quien da al término el sentido de método en 1901 en la "*Fenomenología Pura*" en la que aprendemos los objetos en cuanto tales. Se deja de lado en esta aproximación a la fenomenología, la parte que hace referencia a la función elaboracional de los datos y sus fuentes caracterizadas por la subjetividad de quien los interrelaciona o interpreta y por ello ajenos al obrar de

la ciencia, ubicándose en el campo de estudio de la psicología y que Edmundo Husserl (1859-1988) desarrolló plenamente en 1913 en su “*Fenomenología Trascendental*”, donde emplea la palabra fenomenología para significar un método especial y determinado de pensamiento.

Parte del supuesto de que lo subjetivo no sólo puede ser fuente de conocimiento sino también presupuesto metodológico y objeto de estudio de la misma ciencia.

En Husserl la fenomenología estudia el problema de la verdad mientras que Max Scheler vuelve a la filosofía de los valores, reemplaza la ideación teórica por el sentimiento de valor. En Heidegger se convierte en forma existencial. En esta línea están Sartre, Marcel, Hartman, etc.

Después de la Segunda Guerra tienen influencia importante en Francia, Bélgica y Norteamérica. En la actualidad con Merleau-Ponty, Paul Ricoeur se han consolidado como uno de los movimientos más importantes dentro de la investigación interpretativa.

ELEMENTOS DE LA FENOMENOLOGÍA EN LA INVESTIGACIÓN

Otorga a la experiencia subjetiva inmediata como base del conocimiento. Estudia los fenómenos desde la perspectiva de los sujetos. Conocer como las personas experimentan e interpretan el mundo social en el que interaccionan socialmente.

OBSERVACIONES METODOLÓGICAS

No es fácil determinar cuáles son las reglas fundamentales para el método fenomenológico de Husserl, pues desarrollo este método poco a poco a lo largo de sus investigaciones filosóficas y no las resumió jamás de una manera clara.

Un rasgo esencial del método fenomenológico es la llamada “reducción” que es doble en Husserl:

- Fenomenología Eidética.
- Fenomenología en Sentido Estricto (fenomenología Pura).

CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE LA FENOMENOLOGÍA

El Método fenomenológico es un procedimiento especial de conocimiento. Esencialmente consiste en una visión intelectual del objeto basándose en una intuición (esta intuición se refiere a lo dado). La regla principal de la Fenomenología es la siguiente:

“hacia las cosas mismas”.

Entendiéndose por “cosas” lo dado. Esto requiere ante todo una triple eliminación (reducción) llamada Epoché.

JUSTIFICACIÓN DEL MÉTODO FENOMENOLÓGICO

La intuición fenomenológica aparece a primera vista como si fuera algo muy sencillo, consistente, en última instancia, en tener abierto los ojos a la capacidad intelectual de visión, algunas veces, incluso en valerse de movimientos exteriores como perspectivas diferentes.

Es tomar otra postura más cómoda que presente el objeto en mejores condiciones de visibilidad.

No parece necesario a primera vista, un método especial, que regule el mismo movimiento de pensamiento. Pero es necesario y por doble razón:

El hombre está estructurado de tal manera que tiene una inclinación casi insuperable a ver más de lo que hay en el objeto.

Esos elementos extraños al objeto lo son o por representaciones emocionales subjetivas (así un hombre cobarde considera a su enemigo doblemente fuerte), o a causa de otro saber adquirido que está unido al objeto y que hace que proyectemos en él nuestras hipótesis, teorías, representaciones, etc. En la reducción eidética se trata solamente de ver el objeto como es y nada más.

Ningún objeto es simple, sino que todos son infinitamente complejos, ya que constan de muchos componentes y aspectos que no son igualmente importantes.

INTUICIÓN EIDÉTICA

La ya mencionada y principal regla del método fenomenológico “hacia las cosas mismas”, significa, ante todo, que hay que ver intelectualmente esas mismas cosas. El método fenomenológico es un método de intuición y de visión intelectual.

En la fenomenología de Husserl se dice que:

“La conciencia originaria de lo que se da es la única fuente de conocimiento; puesto que todo conocer indirecto, toda conclusión, es un concluir de algo y este algo debe ser, en último recurso algo visto”.

La segunda regla fundamental del método fenomenológico, tal como lo propone Husserl, se puede formular así:

“En la investigación debe orientarse el pensamiento exclusivamente hacia el objeto con exclusión total de lo subjetivo”.

OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN FENOMENOLÓGICA

El objeto de la intuición e interpretación fenomenológica ha sido llamado por Husserl y sus discípulos “fenómeno”. Esta palabra aparte, de su significación fenomenológica tiene otras denotaciones.

Por una parte, “fenómeno” se opone a “realidad”: en este sentido quiere decir ficción, ilusión. Nada tiene que ver esta significación con el sentido fenomenológico de la palabra.

En segundo lugar, el fenómeno, como apariencia, se opone a “la cosa misma”. En este sentido la cosa se nos muestra a través del fenómeno, por ejemplo, la enfermedad a través de la fiebre.

Los fenomenólogos buscan comprender los hechos mediante métodos cualitativos que le proporcionen un mayor nivel de comprensión personal que están detrás de las acciones de las personas.

En nuestro siglo se han realizado varios esfuerzos para dilucidar la naturaleza de la imaginación a base de la descripción fenomenológica. Se ha destacado Jean-Paul Sartre (1905-1980) en "*La Imaginación*". Según él; la imagen no es algo "*intermedio*" entre el objeto y la conciencia. Tampoco es algo que

desborda el mundo de los objetos; por el contrario, este mundo desborda las imágenes, en la infinidad de sus posibles "*presentaciones*", las imágenes. Sartre liga el mundo de la imaginación al mundo del pensamiento y, además, considera que la imaginación está relacionada con la acción (o con la serie de "*posibles acciones*").

En rigor y en su sentido etimológico, la imaginación es, una representación, es decir, una nueva representación de imágenes. Esta representación es indispensable para poder facilitar los diversos modos de orientación de las "*representaciones*"; sin las representaciones que hacen posible la imaginación, no sería posible el conocimiento.

Los fenomenistas sostienen que cuando alguien ve un objeto (o si se quiere, ve el objeto en cuanto apariencia), no ve propiamente el objeto. En cambio, los realistas sostienen que cuando alguien ve un objeto éste aparece sin que haya diferencia entre la apariencia y el objeto. Los idealistas sostienen que la "*mediación*" entre el objeto y la apariencia consiste en el "*pensamiento*", en la "*reflexión*", etc., lo que no aceptan los fenomenistas.

El análisis fenomenológico de la percepción nos muestra que en ésta hay una síntesis de índole "*práctica*", la que es posible porque ha percibido en el mundo la forma de las diversas relaciones entre los elementos de la percepción. Los individuos captan formas de acuerdo con sus situaciones en el mundo. La percepción no es ni una sensación considerada como enteramente individual-subjetiva, ni un acto de la inteligencia, es lo que vincula a una y a otra en la unidad de la situación. Tal planteamiento puede sucintarse en tres puntos.

- La percepción es una modalidad original de la conciencia; el mundo percibido no es un mundo de objetos como el que concibe la ciencia; en lo percibido no hay solo materia sino también forma; el sujeto que percibe no "*interpreta*" o "*descifra*" un mundo supuestamente caótico; toda percepción se presenta dentro de cierto horizonte y en el mundo.
- Esta concepción de la percepción no es sólo psicológica; pues al mundo percibido no se puede superponer un mundo de ideas; la certidumbre de la idea no se funda en aquella de la percepción, sino que descansa sobre ella.

- El mundo percibido es el fondo, siempre es el fondo presupuesto por toda racionalidad, todo valor y toda existencia.

En este sentido se observa que la fenomenología no solo es objetiva sino subjetiva como lo dice Hegel (1770-1831) en donde se distingue por un idealismo objetivo, es decir, que atribuye un cierto valor a nuestros instrumentos de conocimiento. El mundo real es la encarnación de la "idea", a la cual llega la mente humana mediante una "conciencia verdadera".

Hegel denominó *subjetivo* o *absoluto* a su idealismo, y aclara así el principio como "La proposición de que lo finito es ideal", constituye el idealismo. El idealismo de la filosofía consiste solamente en esto, en no reconocer lo finito como un verdadero ser. Toda filosofía es esencialmente idealismo o, por lo menos, tiene al idealismo por principio y se trata sólo de saber hasta qué punto este principio se encuentra efectivamente realizado.

ETNOGRAFÍA

La etnografía (del griego, *ethnos* —*εθνος*, "tribu, pueblo"— y *grapho* —*γραφω*, "yo escribo"—; literalmente "descripción de los pueblos") es probablemente el método más popular y utilizado en la investigación educativa para analizar la práctica docente, describirla (desde el punto de vista de las personas que participan en ella) y enfatizar las cuestiones descriptivas e interpretativas de un ámbito sociocultural concreto.

Otras definiciones de etnografía son las siguientes:

La etnografía es la metodología fundamental de la investigación antropológica. A través de la técnica de observación participante el investigador se integra en los procesos sociales que estudia para obtener una información de primera mano desde la perspectiva del actor y con el objetivo de comprender sus estructuras de significación.

Domínguez (2013).

Según Goetz y LeCompte (citados por Rusque, 2007):

Una etnografía es una descripción o reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos o un método de investigación social, aunque sea de

tipo poco común, puesto que la gente trabaja con una amplia gama de fuentes de información, guardando una estrecha semejanza con la manera como la gente otorga sentido a la vida cotidiana.

La etnografía es ante todo una actividad investigativa de corte descriptivo que pretende estudiar la cultura de una comunidad. Etimológicamente está formada por dos vocablos: “graphos”, que significa yo escribo y “Ethnos”, que significa tribu o pueblo, es decir la etnografía apuntaría a la descripción de los pueblos, de su cultura. El primer concepto clave para entender la etnografía es el de etnia en su concepción tradicional y su transformación dentro de contextos urbanos y virtuales, un término ampliamente asociado a pueblos geográficamente distantes y aislados, calificados de exóticos.

Álvarez (2009).

La etnografía es considerada como una metodología interpretativa/cualitativa, propia de la investigación en las ciencias sociales y “se define como una descripción o reconstrucción analítica de los escenarios y grupos culturales intactos (Spradley y McCurdy, 1972). La etnografía es un método de investigación científica, que se centra en la producción social del significado, su uso en la investigación se ha ido aplicando en los últimos años, a otros escenarios fuera de los tradicionales usos en antropología, sociología o educación.

Ferrada (2006).

Una etnografía es una descripción o reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos o un método de investigación social, aunque sea de tipo poco común, puesto que la gente trabaja con una amplia gama de fuentes de información, guardando una estrecha semejanza con la manera como la gente otorga sentido a la vida cotidiana. La etnografía virtual es el que trabaja no sólo con comunidades virtuales, sino busca grupos más o menos homogéneos (con características comunes) estén o no ubicados en contextos espaciales euclidianos, su campo de estudio no es (sólo) el ciberespacio, los temas que estudia no son (sólo) los temas de los que tratan las comunidades virtuales, su método de estudio no consiste

(sólo) en analizar las comunicaciones en un espacio virtual.

Mosquera (2008).

La etnografía es un proceso sistemático de aproximación a una situación social, considerada de manera global en su propio contexto natural. El objetivo fundamental y el punto de partida que orienta todo este proceso de investigación es la comprensión empática del fenómeno objeto de estudio.

(Rodríguez Gómez, 1996 en Bisquerra Alzina, Rafael, 2009).

Para ello, es preciso llevar a cabo, durante largos períodos de tiempo, una observación directa en el aula del quehacer docente cotidiano que permita la recogida de minuciosos registros y la realización de entrevistas, revisión de materiales y registros de audio y vídeo. Tras esto, el resultado que se obtendrá plasma una gran “fotografía” del proceso estudiado que junto a referentes teóricos, ayudan a explicar los procesos de la práctica escolar estudiada. Según la complejidad de la unidad social estudiada, Spradley (1980) establece un continuum entre las macroetnografías, cuyo objetivo es la descripción e interpretación de sociedades complejas, hasta la microetnografía, cuya unidad social viene dada por una situación social concreta. En España, la mayoría de las investigaciones etnográficas realizadas en el ámbito educativo, están más orientadas a las microetnografías y toman como unidad particular de estudio el aula dentro de su marco institucional.

Bizquerra (2009).

La antropología cultural, que surge de un estudio de los nativos de la zona occidental de Nueva Guinea, después de que los investigadores conviviesen durante un tiempo con ellos, como unos miembros más de su comunidad. Este trabajo asienta el proceso básico de las primeras etnografías holísticas.

La Escuela de Chicago de Sociología donde se iniciaron un conjunto de estudios sobre pobreza y marginación, dando gran importancia a la dimensión humana. Estos estudios parten de la obtención de datos desde las experiencias de primera mano, a través de entrevistas y fotografías de su contexto social.

Por último debemos señalar, las características de la etnografía como forma de investigación social, señaladas por Del Rincón (1997):

- Tiene carácter fenomenológico: la investigación describe los fenómenos sociales desde el punto de vista de los participantes.
- Supone una permanencia relativamente persistente por parte del etnógrafo en el grupo o escenario objeto de estudio. Es holística y naturalista: las etnografías son muy detalladas ya que producen distintas perspectivas para conceptualizar la realidad y la visión del mundo y tiene carácter inductivo: es un método de investigación basado en la experiencia y exploración de primera mano, a través de la observación participante.
- Desde un punto de vista interno, el de los miembros del grupo.
- Desde un punto de vista externo, la interpretación del investigador.

Con lo cual, son etnografías muy detalladas y ricas en significados sociales debido a los dos puntos de vista de la realidad.

Es importante decir que la etnografía tiene un carácter inductivo ya es un método de investigación basado en la experiencia y la exploración. Parte de un proceso de observación participante como principal estrategia de obtención de la información permitiendo establecer modelos, hipótesis y posibles teorías explicativas de la realidad objeto de estudio.

La etnografía o etnometodología, se refiere al tema u objeto de estudio: como las personas mantienen un sentido de la realidad externa. Los significados de las acciones son siempre ambiguos y problemáticos. Examina los modos en que las personas aplican reglas culturales de sentido común a situaciones concretas para que las acciones aparezcan como rutinarias, explicables y carentes de ambigüedad. Los significados son un logro práctico de la sociedad.

La observación participante se considera como la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes y durante la cual se recogen datos de modo sistemático. Aunque los observadores participantes, tienen una metodología y tal vez algunos intereses investigativos generales, los rasgos específicos de su enfoque evolucionan a medida que operan. Hasta que no entramos en el campo no sabemos qué preguntas hacer ni cómo hacerlas. Los investigadores tienen una idea general de las interrogantes antes de llegar al campo y pueden ser:

- a) Sustanciales. son interrogantes relacionadas con problemas específicos en un particular tipo de escenario.
- b) Teóricas. Están ligadas con problemas sociológicos básicos, como la socialización, desviación y control social.

Un buen estudio cualitativo, combina una comprensión en profundidad del escenario particular estudiado con intelecciones teóricas generales que trascienden este tipo particular de escenario. Pudiera ser que el escenario no sea como esperábamos que fuera, por lo que se debe estar preparado para cambiar un escenario por otro, ya que los investigadores inician su estudio con interrogantes e intereses investigativos generales y no predefinen la naturaleza y número de casos que habrán de estudiar. Los investigadores definen su muestra sobre una base que evoluciona a medida que el estudio progresa, es un muestreo teórico. Con ello los investigadores, examinan si los descubrimientos de un escenario son aplicables a otros, ya que en la observación participante se debe entrar al campo, comprender un escenario único y sólo entonces tomar una decisión sobre el estudio de otros escenarios.

El escenario ideal para la investigación es aquel al que se tiene fácil acceso, se establece buena relación con los informantes y recoge datos relacionados con los intereses investigativos, pero entrar en un escenario en general es difícil. No es recomendable estudiar escenarios en los que el investigador tenga participación personal o profesional, ya que es probable que vea las cosas desde un solo punto de vista.

Los observadores participantes obtienen el acceso a las organizaciones mediante el portero. Hay que convencerlo de que uno no es una persona amenazante y que no dañará su organización de ningún modo. No todas las organizaciones son fácilmente estudiables, en las corporaciones superiores y organismos gubernamentales solo dan un rápido recorrido o se le rechaza abiertamente. Sin embargo, la mayor parte de los investigadores tienen contacto dentro de organizaciones que pueden persuadir a los porteros.

La perspectiva etnográfica es sin embargo diversa y compleja. La variedad de sus temáticas, orientaciones teóricas y aún metodológicas hacen de ella una investigación de corte interpretativo y hermenéutico, trabajos que buscan

interpretaciones y soluciones dentro de una relación de conceptos sociales y de su análisis mismo.

INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA

La investigación etnográfica ha contribuido en forma notable a la comprensión y explicación del fenómeno educativo. Determina en forma inmediata y concreta dentro del aula, la escuela y el hogar, la forma en que se presentan los problemas educativos.

La etnografía como método de investigación de las Ciencias Sociales requiere para describir la realidad de un conjunto de técnicas para observar, recolectar, interpretar, analizar, y presentar datos, que le permitan al investigador estudiar y dar las explicaciones acerca del fenómeno que esté estudiando la realidad objetiva, ya que constituye el método etnográfico siendo el adecuado para conocer las interacciones que existen dentro del ámbito que se está estudiando.

Desde el punto de vista metodológico, es de vital importancia precisar que la Etnografía ha tenido un desarrollo en los últimos años.

Al principio este método fue visto como la mera recolección de datos acerca de ritos, tradiciones, religión de la vida de un grupo social que solo proponía realizar caracterizaciones de acuerdo con las prácticas socioculturales. Actualmente, el etnográfico supone no solo describir la realidad, sino además descubrirla y para ello requiere de un conjunto de técnicas que permiten la observación, recolección, interpretación, análisis y presentación de datos, que le permitan al investigador realizar los estudios y explicaciones planteadas dentro de su investigación, ya que constituye un método para conocer detalladamente la realidad de una comunidad o un grupo.

En este sentido la Etnografía ha tenido un desarrollo muy grande, si partimos de la primera visión que se tenía de la etnografía que era la recolección de datos acerca de las tradiciones, ritos y religión, de la vida de las etnias, y que solo proponía realizar caracterizaciones de acuerdo con las prácticas socioculturales establecidas en ellas, esta primera visión ya cambio considerablemente, pues no puede haber una relación de datos cualitativos sin un

sustento teórico detrás de ella; de esta manera, no son solo costumbres las que interesan por ellas mismas, sino lo que ellas dicen de las prácticas, el significado que tiene y la relación que guarda con el propio grupo de estudio.

Es por ello que el método etnográfico requiere de una unidad delimitada en el tiempo y el espacio, que le permita al etnógrafo poder observar y documentar directamente situaciones y procesos concretos.

En este sentido, la Etnografía conserva la complejidad e integralidad del fenómeno particular así como el contexto en el cual se desarrolla, en el cual se da la conceptualización de la realidad observada, los datos empíricos, lo objetivo que se convierte en subjetivo, pues depende de la visión que el sujeto tenga, con sus teorías y conceptos propios del investigador, la descripción etnográfica no es reflejo del grupo estudiado, sino más que otra cosa, es la construcción de un objeto hecho por el investigador y que está sustentado teóricamente para poder interpretar la realidad que se está investigando y que es desconocida para el investigador.

Desde el punto de vista de la etnográfica cualitativa o interpretativa se relaciona con los estudios antropológicos ya que este método cuenta con descripciones detalladas de lo que acontece en contextos socioculturales que se están estudiando y que se introduce a la investigación educativa en los años sesenta en Inglaterra y en los setenta en Estados Unidos.

La Etnografía no es solo una técnica o método de recolección de datos empíricos, es una serie de conceptos que permiten aprehender la realidad, que le permite a los investigados observar sus propias relaciones y acciones dentro del grupo para que según sea el caso sean conscientes de lo que se puede mejorar o ver asimismo sus errores o aciertos, además, esta técnica es muy importante en el ámbito educativo pues le permite al propio docente describir e interpretar su propia práctica y así poder mejorarla.

Pero el aprender a describir e interpretar la propia visión de los actores, sus referentes sociales, culturales, históricos, políticos, entre otros, representa un aprendizaje para el etnógrafo, mismo que tiene un dinamismo referente al tiempo, visto el tiempo como una relación de movimiento, según un antes y un después (González, 2004).

El interpretar los hechos hace que la realidad para el etnógrafo se encuentre en las historias familiares, en la trayectoria de la vida, en los archivos históricos, los salones de clase y el ambiente escolar una forma de aprensión de la realidad y así contar con elementos para articular lo observado y escuchado en el contexto histórico, político y cultural mismos que están insertados en las palabras y los actos de los protagonistas.

El proceso de la etnografía empieza cuando el investigador recupera los puntos de vista y los modos en que los miembros del grupo de estudio perciben su vida y el universo en el cual están insertados, esto le permite al etnógrafo estudiar fenómenos particulares en relación con una realidad total que es la que determina en mayor parte su realidad. Es por ello que en la investigación etnográfica lo más importante de una situación es interpretar el fenómeno a partir de sus relaciones con el contexto social más amplio, y no sólo en función de sus relaciones internas, ya que se debe ubicar e interpretar la información adquirida durante el trabajo de campo en un contexto social ya que las interpretaciones y explicaciones solo emergen y tienen sentido a partir de los elementos externos y las situaciones particulares que se observan.

Para poder estudiar científicamente la etnografía, es importante poder listar las variabilidades que, de acuerdo a otros autores y a nuestra experiencia del fenómeno estudiado para así poder conocer sus regularidades para de esa forma poder decir a posteriori cuales son las variables que se deben de tener en cuenta en determinado fenómeno, pues como dice Bertele (2000:45) plantea que:

“La etnografía como procedimiento de la investigación requiere de definiciones iniciales de un modelo teórico acabado que funcione como marco de referencia, es decir que delimite el proceso de observación, como lo requieren, por ejemplo, las investigaciones cuantitativas y experimentales en las cuales la definición precisa de variables es necesaria”.

Desde que el instigador comienza su trabajo de estudio, observa e intenta tener la confianza de sus informantes, la relación que se establece es a partir de la forma en que se les comunica sus intereses y motivaciones. Para ser un observador participante se necesita reconocer la repercusión de su presencia en el diario acontecer del grupo que se está investigando ya que el investigador tiene

también la responsabilidad de declarar ante otros, de forma sincera, precisa y cautelosa lo que encontró en la investigación, así como sus motivaciones e intereses académicos y personales.

El decir la verdad, es decir su sinceridad, se da cuando el investigador forma parte del grupo, es decir, es parte del objeto de estudio y los otros lo ven como parte de ellos, pero también ignora mucho de lo que se observa y escucha.

El trabajo del investigador que es el de explicar y mostrar los hallazgos e interpretarlos es todo un reto para él, ya que es muy difícil dar el punto de vista de los demás, no sólo el de él y todo esto conjuntado con las nociones teóricas en que debe sustentarse el trabajo etnográfico.

En este sentido, el etnógrafo debe analizar y procesar la información recabada, establecer categorías, etc. Esto se desarrollara por el etnógrafo ya que en un principio, los planteamientos y la metodología con la cual se llevaría a cabo el estudio, es netamente empírica.

Los procedimientos etnográficos se pueden dar en varias direcciones: la formulación de las cuestiones de la investigación y la elección de las perspectivas teóricas adecuadas, la selección de lugares, personas y otras unidades de investigación, como fuentes de datos y la negociación complicada de la relación de la que depende la obtención de una información fiable.

ETNOGRAFIA EDUCATIVA

Es un proceso heurístico que intenta describir de manera detallada, profunda y analítica, y de interpretar las actividades, creencias, prácticas o procesos educativos cotidianos desde las perspectivas de los miembros del grupo, llevándose a cabo en el medio natural (dentro del aula, escuela, hogar) en un marco de sistema cultural y social amplio.

LA OBSERVACIÓN, TÉCNICA FUNDAMENTAL DE LA ETNOGRAFÍA

Los estudios etnográficos en el campo educativo tienen gran importancia, estos estudios se basan principalmente en la investigación cualitativa e interpretativa, la

debilitación del campo etnográfico es especialmente importante en los estudios realizados en México como lo dice María de Ibarrola, la conformación del campo de la investigación educativa en México se inicia en 1970, cuando proliferan las instituciones de investigación educativa y de educación superior.

La apertura de espacios académicos en universidades e institutos de investigación en México como el Departamento de Investigaciones Educativas DIE del CINVESTAV que ha permitido la confrontación de estos estudios en donde se discuten las distintas posturas teóricas y metodológicas y se forman investigadores que cotejan y difunden resultados.

Dado que la investigación etnográfica expresa los límites inherentes a una construcción particular; además de su condición como técnica de recopilación de datos por ello mismo tiene múltiples enfoques disciplinarios que intervienen, han provocado dudas, reflexiones y revisiones permanentes, por lo que la tarea de los etnógrafos es tener un sentido profundo de lo que se lleva a cabo en el grupo de investigación y/o solo recopilar y codificar acciones y opiniones superficiales, en este sentido el etnográfico, necesita controlar su objetividad y subjetividad en la medida de lo posible, cuando se abstiene de asumir una posición en el grupo investigado, pero cuando habla de los hallazgos en vez de sus sorpresas, obstruye el surgimiento de un pensamiento etnográfico crítico.

En ese sentido, Bertel (2000) afirma que:

“La tarea del etnógrafo estriba en producir interpretaciones que más que considerarse como verdades absolutas, constituyen clases de verdad”.

Es por ello que plantea que la etnografía tiene tantas opiniones como investigadores etnográficos existen debido a que el investigador pone su subjetividad en las opiniones vertidas debido a sus posturas y experiencias.

Aunque el etnógrafo puede contar sus experiencias de campo dentro del grupo investigado, con quienes comparten su mismo horizonte, ya que no solo basta con mostrar que estuvo ahí, que participó como parte de la vida de los investigados a los cuales realizo entrevistas y observaciones. Es por lo que él debe hacer explícito el proceso de auto-comprensión que experimentó al interpretar, narrar y escribir acerca de la sociedad, la cual trato de describir.

El objetivo principal de la etnografía es la interpretación de las formas en que se desarrollan los procesos culturales, religiosos, comunicativos, etc., ello a través de las diferentes prácticas que tienen lugar en el lugar de estudio, por ejemplo en un aula escolar se pueden visualizar las actividades de un profesor con respecto a sus alumnos y como se abordan los contenidos dentro del salón de clases, como se adquieren los conocimientos ya que las historias de vida y la visión del mundo son diferentes.

La interpretación de todo fenómeno social, tiene que ver con la concepción o paradigma que tomemos como punto de partida, un mismo fenómeno puede ser interpretado de manera diferente y aun contradictoria.

LA ETNOGRAFÍA, BASE DE CONOCIMIENTO EMPÍRICO PARA EL INVESTIGADOR

La etnografía como metodología de la investigación cualitativa se basa en el conocimiento empírico y la fenomenología trascendental de Heidegger, por eso cuando uno ve la investigación cualitativa, hay que ver si se connota o se construye la investigación.

Es de vital importancia tener en cuenta los siguientes factores y características en la investigación etnografía, por ello, para poder tener acceso a la información cualitativa existen varios métodos, los cuales aborda Taylor (2006), lo primero que se hace es establecer el reporte, significa que se debe comunicar simpatía por los informantes y lograr la captura de información, penetrar sus defensas para lograr que se abra y se manifiesten sus sentimientos, compartir sus lenguajes y sus perspectivas. El reporte puede aumentar y disminuir a través de la investigación además de tener el compromiso activo de las actividades de las personas, ello es esencial para lograr la aceptación, hay que participar por todos los medios.

Es importante tener los informantes claves, para ello se escogen personas de confianza y que sean respetadas por los demás informantes para establecer la relación estrecha en las primeras etapas de investigación. Los informantes claves

proporcionan información primaria importante, no se debe concentrar en un informante clave pues ello haría que se deshaga el estudio.

A veces existen relaciones difíciles, el drama humano se manifiesta en los trabajos de campo, se crean conflictos, hostilidad, rivalidad, celos, etc., por ejemplo, que una persona de tez blanca no puede investigar en barrios donde viven personas de tez oscura.

El atractivo sexual de hombre o mujer puede facilitar la aceptación de campo y asimismo crear problemas al investigador en casos de celos, cortejo, etc.

Tácticas de campo

- Prioridad de establecer y mantener el reporte con los estudiantes.
- Actuar como ingenuo.
- Estar en lugar y momento adecuado.
- Los informantes deben saber que estudiamos.

Formulando preguntas

- Que la gente hable de lo que tiene en mente.
- No involucrar juicios de valor.
- Utilizar expresiones de cómo anda todo, les gusta eso, puede hablarme un poco sobre el lugar.
- Saber que no se debe preguntar.

El aprendizaje del lenguaje

Las palabras o símbolos pueden tener diferentes interpretaciones en los informantes por lo que debemos aprender en el modo en que es importante utilizar el lenguaje, es importante examinar los vocabularios en función de lo que suponen o proponen los usuarios, las palabras ayudan a comprender los significados pero no pueden revelarnos un escenario.

Notas de campo

Métodos de investigación analítica. Observación participante, registro de notas de campo precisas y detalladas cuando deben tomarse las notas después de cada observación.

En la etapa previa al trabajo las notas de campo son indispensables para el trabajo de investigación y proporcionan información que enriquece la investigación cualitativa.

El investigador debe tener definido los objetivos para tener claridad para las notas de proporciones de datos interesantes cuales factores debe contemplar

Tipo de trabajo que va a realizar

- Factor tiempo.
- Factores físicos.
- Particularizar en punto de interés.
- Compartir la redacción y someterla a revisión.
- Sugerencias para recordar palabras y acciones.
- Utilizar métodos de trampeo y cuestionarios.
- Establecer calendarios y precisar horas.
- Prestar atención, concentrarse.
- Utilizar palabras claves.
- Concentrarse en las observaciones primera y última observación.
- Reproducción mental de las observaciones y escenas herramientas, video, fotografía.
- Abandonar el escenario en cuanto se haya observado lo que pueda recordar.
- Tomar las notas tan pronto como sea posible programar observaciones.

Es importante también grabar y tomar notas de campo con la utilización de herramientas tecnológicas como cámaras, al utilizar estas herramientas algunos autores discrepan de lo argumentado que estos elementos irrumpen el flujo natural de los flujos naturales de los acontecimientos de autor y señala que se deben

abstener de utilizar estas prácticas en la mayor parte de los estudios interaccionistas no es necesario utilizar estos métodos.

La entrevista de profundidad es un método cualitativo, esta herramienta la utilizan los científicos sociales por su gran contenido de los relatos verbales.

El investigador tiene preguntas y el sujeto tiene respuestas, el investigador recoge los datos, las entrevistas a profundidad son cara a cara, habla de su vida. Las entrevistas cualitativas son flexibles y dinámicas. Si nos regiríamos, nuestro estado nunca va a poder abrirse, dar una información, al otro le debe nuestro trabajo.

Las entrevistas cualitativas no son directas ni estructuradas son abiertas.

La diferencia es que el observador participante y el entrevistado son los escenarios, el entrevistador va al lugar, vive con el medio, y el entrevistador, hace cita, en lugares específicos, no necesariamente vive en el entorno.

Hay diferentes tipos de entrevistas a profundidad:

- Historia de vida o autobiografía sociológica.
- Aprendizaje sobre acontecimientos y actividades que no se pueden observar directamente.
- Proporciona un cuadro amplio de escenarios situaciones o personas.

La elección del método de investigación debe estar determinada por los intereses de la investigación, las circunstancias del escenario o de las personas a estudiar.

La entrevista en profundidad tiene varios aspectos importantes, entre los cuales se encuentran:

- 1- Elaboración del guion.
- 2- Fase introductoria.
- 3- La situación de la entrevista.

La entrevista en profundidad puede proporcionar información muy útil acerca de los impactos de los productos y servicios proporcionados por los equipos.

Ciencia con conciencia

La responsabilidad del investigador ante la sociedad y el hombre pone sobre la mesa el problema de la responsabilidad del investigador ante la sociedad y el hombre, la responsabilidad es una noción humanista ética que solo tiene sentido para el sujeto consciente, el investigador es irreversible.

Al generar una teoría fundamentada los investigadores no tratan de probar sus ideas sino solo demostrar que sean plausibles.

Los métodos cualitativos de investigación evalúan teorías y consiste en examinar si se ajustan y funcionan.

La inducción analítica ha sido criticada por no estar a la altura de las pretensiones de los primeros proponentes por ajuste entenderemos las categorías.

La búsqueda por inducción analítica perfecta o de universales debe entenderse como una estrategia de investigación antes que con la medida última del método.

El autor habla del análisis de datos que es un proceso en continuo progreso de investigación cualitativa, la recolección y el análisis de datos van de la mano, es conveniente el análisis intensivo lo antes posible, después de haber completado el trabajo de campo o recogido los datos cuanto más se esperen más difícil resultara volver a tomar contacto con los informantes.

En la investigación cualitativa no existe una división del trabajo entre recolectores de datos y codificadores, el análisis de los datos es un proceso dinámico y creativo.

El análisis de datos implica tres etapas:

- Descubrimiento del progreso identificado temas y desarrollando conceptos y proposiciones.
- Una vez recogidos los datos se codifican y se consiguen un refinamiento de la comprensión del tema de estudio.
- En la fase final, el investigador trata de relativizar sus descubrimientos, de comprender los datos en el contexto que fueron recogidos.

En los estudios cualitativos los investigadores dan sentido a los que estudian combinando con ello la intuición, para ello debe:

- Leer repetidamente los temas.
- Seguir la pista de los temas, intuiciones interpretaciones e ideas.
- Buscar temas emergentes.
- Elaborar tipologías o esquemas de clasificación.
- Desarrollar conceptos y proposiciones teóricas.
- Leer el material bibliográfico.

El modo en que uno interpreta los datos depende de los supuestos teóricos que ha asumido.

Lo que inicialmente es una idea o intuición se ajusta, expande, descarta o desarrolla por completo, el método de codificación de datos cuantitativos se debe desarrollar en categorías de codificación, se deben integrar temas, conceptos, interpretaciones, tipologías, etc.

Al poner ideas se debe de ser lo más específico posible y los datos deben de ser del tipo de datos correctos, para ello ubique alguna perspectiva del tipo de datos que se ajusten a cada categoría, una categoría de la codificación que se relaciones con un tema de conversación, es por ello importante identificar las principales categorías y es necesario verificar las lista para eliminar las que se superponen.

Los planteamientos en la investigación etnográfica debe de tender a la objetividad, pero al final de cuentas muchos de los desarrolladores de la investigación cualitativa respecto a lo que se entiende por método dejan de lado las metas y se quedan con el todo, pero el autor lo que hace es caer en una ideología, es decir en una secuencia de pasos que él piensa que son los correctos, basándose en las matemáticas como instrumento de validez.

En ese sentido se observa que la etnografía constituye una decisiva ayuda para la comprensión crítica de las situaciones y fenómenos que tienen lugar en el aula, y por consiguiente, para una más adecuada es la intervención en la práctica de cada profesor.

En términos más generales, la etnografía, tiene características y peculiaridades favorables que permiten contribuir al mejoramiento de la investigación dentro de un grupo, particularmente en las aulas educativas, ya que entre la etnografía y la enseñanza hay ciertos parámetros que se tienen en común,

estos dos parámetros son como método y como proceso, las que convierte en una forma muy adecuada y adaptable para hacer investigación.

Vista de esta forma la etnografía trata de contar una “historia” la cual se quiere investigar, para ello se prepara el terreno, se analiza, se organiza y se tratan de abarcar las interacciones cotidianas que se dan al interior del grupo de estudio, en este caso pudiera ser el aula, en donde los aspectos interactivos de los actores sociales son tomados en cuenta.

Al final del estudio se presentan las experiencias en forma de comentarios sobre determinados aspectos que con la visión del investigador y que son importantes para el desarrollo de los actores sociales dentro de su entorno.

Por tal motivo las investigaciones etnográficas son una de las alternativas para recompilar esta nueva filosofía interpretativa y reconstructiva de la realidad del grupo. En donde los actores sociales del grupo investigado pueden utilizar técnicas etnográficas para evaluar su trabajo, la motivación y en dado caso el aprendizaje de los alumnos si se trata de un estudio etnográfico en un escuela.

En este sentido la etnografía ofrece al investigador una gran variedad de interpretaciones para poder llevar a cabo el trabajo de campo realizado en el campo. En donde el investigador es aplicador del instrumento de investigación, en cierto sentido el cuestionario, el test, las estadísticas, lo que constituye todo un gran bagaje de instrumentos que se pueden aplicar, en los ambientes escolares, el investigador en muchos casos es el propio profesor investigador que se vuelve además un etnógrafo en cual hacer las dos funciones, visto desde esta perspectiva, el uso pedagógico de la etnografía, se ha convertido en un instrumento de investigación que relaciona la comprensión de la especie humana, con el cómo vive la gente, su comportamiento, su relación con otros, sus motivaciones y su relación con los demás individuos dentro de su grupo, las reglas en gran parte implícitas que rigen su conducta; en fin los significados de las formas simbólicas tales como el lenguaje, la apariencia, la conducta.

Es de vital importancia tener en cuenta que cuando el profesor se convierte también en etnógrafo dentro de su escuela, también tiene particular interés en los factores sociales relacionados con la diferencia entre los grupos, en todos esos aspectos tales como la clase social, la etnia, los medios de comunicación, en fin

el medio social, del cual es parte y es por ello que muchas de las veces es difícil separar hasta donde el investigador es investigador, el etnógrafo es el etnógrafo, el maestro hasta donde está influenciado como parte de la autoridad y como maestro, es decir, es a veces muy complicado sea investigador o maestro dentro de la investigación, aunque él conoce muchas de las características del grupo investigado, aunque si el etnógrafo no fuera el propio docente tiene la ventaja de no estar influenciado por alumnos, compañeros de trabajo, la propia institución, etc., como pudiera darse en un aula mediada por computadora.

Por ejemplo, el profesor tiene en cuenta los siguientes puntos:

- a) Socialización entre alumnos y maestros con énfasis en la experiencia subjetiva de sus respectivas carreras.
- b) Abandono de la escuela o terminación obligatoria de la escolaridad.
- c) La cultura de grupos particulares tales como la subcultura del maestro, la cultura de la sala de profesores, clasificaciones de alumnos en grandes grupos, por ejemplo sexo, origen etnográfico, nivel socioeconómico.
- d) Las actitudes, opiniones y creencias de la gente, acerca de los maestros, sus enseñanzas y la relación con sus alumnos, su futuro, sus compañeros, la escuela.
- e) Cómo influyen las situaciones particulares en las opiniones y los comportamientos y cómo están constituidos.

En las escuelas la etnografía sirve de plataforma para comprender y reflexionar sobre la dinámica interior del aula y la vida social de los sujetos; cuál es su cultura, la evaluación de su trabajo, lo que contribuye a que el propio docente pueda mejorar su práctica docente, en este sentido, Rockwell (1987) afirma:

“El pensamiento práctico del profesor que incluye el conocimiento en la acción y la reflexión en y sobre la acción es una compleja competencia de carácter, un proceso de diseño que debe afrontarse como un todo”.

El poder aprender de nuestra propia realidad, en particular de nuestra experiencia y práctica docente abren nuevos caminos y formas de acercarnos al conocimiento los cuales nos permite reflexionar, contrastar e innovar nuevas formas y métodos de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido la innovación en cualquier ámbito de nuestra vida y en particular en el educativo se ha ejercido desde tiempo atrás en los países industrializados, lo más importante es que el propio docente cuando se convierte en un etnógrafo puede verse a sí mismo dentro de su práctica docente lo que le permite poder verse en el espejo y mejorar en donde tiene problemas o errores dentro de su propia práctica y así capacitarse y actualizarse cuando él lo juzgue conveniente.

Es por ello importante que en ese pensar y reflexionar sobre el mismo, permite tener un paradigma propio, lo que lo lleve a mejorarse el mismo, lo que señala beneficio de su propia institución y país, y esto solo se logra estudiándose como parte del grupo al cual pertenece, es por ello de gran importancia la etnografía dentro del salón de clases, ya que le permite al docente el desarrollo del conocimiento para poder contrastarlos y acomodarlos de acuerdo a sus propios conceptos lo cual permite la investigación de ciertas peculiaridades de la realidad subjetiva, que por medio de la etnografía ha objetivado, las cuales son importantes para él. Es por ello la importancia de los procedimientos de carácter etnográfico, ya que permiten realizar análisis cualitativos de las diferentes situaciones de la práctica docente y del pensamiento del profesor.

En este sentido los procesos etnográficos no pueden estar predeterminados, ya que deben constituir un proceso reflexivo operando en todos los momentos de la investigación.

Como lo dice en este sentido Rockwell (1987):

“El pensamiento práctico del profesor, por su carácter cultural y creador no puede enseñarse pero puede aprenderse, se aprende haciendo, reflexionando en y sobre la acción y a través de la práctica y del curriculum académico; en torno a ella se puede entrenar y ayudar a desarrollar conscientemente el pensamiento práctico”.

Todas las acciones o actos que se den dentro del grupo deben de tener el cuidado que no estén influenciados por el propio docente, si el mismo es el etnógrafo, aunque es difícil que el docente controle o determine el desarrollo de todos los acontecimientos en la clase o en la vida escolar, aunque si pueden estar influenciados por él, pero existe la posibilidad de reconocer o considerar al

docente-investigador como parte integral de la actividad, ya que las relaciones que se pueden dar dentro del espacio áulico deberán existir, formularse juicios y valores de la etnografía que se esté llevando a cabo ya que los conocimientos y experiencias, así como en las exigencias de las situaciones prácticas del estudio necesitarán ser resuelta por el propio docente.

El saber del profesor proporciona un punto de partida para su propia reflexión crítica, pues él es parte de ese conocimiento y saber, si bien no puede darse por sentado y sistematizado en la teoría, ni tomarse como definitivo en la práctica; y esto no ocurre en razón de que el saber del profesor sea menos exigente que el de otros, sino porque los actos a los que debe prestar su atención, por su propia naturaleza exigen una reflexión crítica.

Para que un profesor sea crítico ante su propia labor docente, deberá darse cuenta de los diferentes lugares en el cual puede estar el inmerso, además deberá contar con la experiencia y tener la capacidad suficiente para poder transformar la realidad que se le presente dentro de su ámbito educativo de estudio.

Dichos estudios se pueden llevar a cabo si existe el interés de hacer una investigación etnográfica en su grupo, lo que ser investigador e investigado dentro de este proceso investigativo en el cual el docente puede formar parte, y así tener las expectativas requeridas para poder enriquecer su práctica docente y poder conocerse a sí mismo como un sujeto dentro de un grupo o cultura específica.

Aunque en ocasiones esto no es necesario, pues en otro tipo de estudios etnográficos no es necesario ser parte del grupo para poder estudiar cómo se dan las relaciones o los estudios a través del Internet.

A veces la parte psicología del investigador interviene más de lo debido y toma un papel determinante y casi protagónico dentro de la investigación, es por ello que hay que tener en cuenta las actitudes y aptitudes del propio investigador, más aun cuando el investigador es el propio docente.

En este sentido se puede decir que un docente que haga etnografía dentro de su aula, sobre su práctica diaria será siempre considerado como un buen profesor ya que se convertirá en aquel que haga participar al grupo, facilitará las comunicaciones y pondrá todas sus habilidades al servicio del alumno.

LA UTILIZACIÓN DE PROCEDIMIENTOS ETNOGRÁFICOS EN LA EDUCACIÓN

Como se mencionó con anterioridad, es de vital importancia dejar claro que ninguna teoría ni técnica de recolección de datos puede tomar la realidad de la vida cotidiana, todas ellas son meras aproximaciones al objeto de estudio en cuestión, por lo regular son buenas aproximaciones y en el caso de la etnografía, estas aproximaciones y observaciones dependen en gran medida de la experiencia que tenga el propio investigador en este campo.

Es por ello que dentro del contexto de la investigación educativa no se puede decir que un método es mejor que otro pues la mayoría de las veces se complementan, es por ello la importancia de utilizar métodos etnográficos en la educación y como se mencionó anteriormente en los diferentes tipos de investigación cualitativa, uno de los métodos más adhoc es la etnografía, ya que en este tipo de investigación es muy importante la observación directa de los acontecimientos en clase. Y con ello pasar de la solo teoría etnográfica y etnometodología a la investigación como tal, a la investigación formal del grupo que se desea investigar, ello permitirá obtener las observaciones para una vez que se tengan pasar a la observación de resultados, ello sin olvidar la parte teórica y conceptual de la observación que se va a realizar.

Esto permitirá al investigador tener los resultados del estudio, mismos que servirán para el docente en el aula y así pueda hacer en una reflexión sobre su propio quehacer docente.

Muchos investigadores sólo han intentado estudiar los fenómenos dentro del aula y se ha restringido este estudio a solo el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de este espacio, dejando de lado los problemas que suceden dentro del ámbito educativo, por ejemplo en la escuela, en la relación de los alumnos con otros alumnos dentro de la propia escuela, la relación con los maestros, entro otros, estos son problemas del proceso educativo.

Es por ello importante tener varias perspectivas alternas para el estudio en las aulas y por consiguiente las relacionadas con la investigación educativa, misma que estimulará el crecimiento del propio docente.

El planteamiento de este apartado es como sigue: en primer lugar, una sección descriptiva del desempeño de los docentes de la institución, para lo cual se utilizó la observación participante y observación directa, concluyendo en una tipología del proceso enseñanza.

Una parte fundamental del proceso educativo es que el profesor debe dominar los conocimientos que va a impartir y debe ser consciente de que cada salón constituye un universo, que tiene una fisonomía muy propia, dado que está conformada por un conjunto de sujetos con intereses, valores, actitudes, costumbres, ideologías, religiones, hábitos y formas de ser que se entrelazan dentro del salón de clases.

Asimismo, el docente debe estar consciente de cuál es su papel dentro de la dinámica del grupo, en lo afectivo, en los roles que él desempeña, del respeto, la atención, el interés, el juego, el incumplimiento, y en fin todas las particularidades de la cotidianidad del salón de clases y otros aspectos que más adelante se desarrollarán.

Es por ello que de acuerdo con Raquel Glazman (1986), que nos dice:

“En la vida profesional del profesor se encuentra con múltiples situaciones para las que no encuentra rutinas y técnicas adecuadas, y tampoco son susceptibles de ser analizadas por el procedimiento clásico de investigación científica: la búsqueda gobernada por reglas. En la práctica profesional, dentro de contextos inciertos, únicos y conflictivos, el proceso de interacción y diálogo con la situación no sólo descubre aspectos ocultos de la realidad divergente, sino que crea nuevos marcos de referencia, nuevas formas y perspectivas de percibir y reaccionar ante la realidad”.

En este sentido, la investigación científica en las aulas, en particular la etnografía nos permite acercarnos más a la realidad que estamos tratando de describir, lo que nos permitirá tener nuevas referencias para llevar a cabo de una mejor forma nuestra labor docente y que esto permita que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé de una manera más adecuada para el alumno, pudiéndose así cumplir con la educación para la vida que la UNESCO a través de los cuatro pilares de la educación trata de poner en práctica.

En la realidad que se da dentro de las escuelas no existe conocimiento profesional para cada caso o problema, ni cada problema tiene una solución adecuada para su resolución, es así que el maestro reflexionando y dando una solución en el momento en que se le presenta tal o cual situación, creando una realidad diferente para cada problema y nunca se da dos veces la misma solución aunque a veces las soluciones son parecidas, esto se da experimentando, corrigiendo e inventando de acuerdo a la realidad que se presente.

Es importante el conocimiento y las habilidades que debe adquirir el profesor dentro de los nuevos modelos educativos, los cuales van más allá de las reglas, hechos, procedimientos, y teorías establecidas por la investigación.

Es por ello que si el solo ser educador exige una serie de características personales, como sentido de sensibilidad, amabilidad, tacto, empatía, comprensión, absolutamente necesarias para poder atender a los jóvenes, quienes por su naturaleza, lo que demandan del profesor es la capacidad de canalizar los varios y heterogéneos intereses que presentan, es aún más complejo ser el investigador también, pues aparte de las características anteriormente mencionadas, debe tener la capacidad de abstraerse de la realidad para poder hacer sus observaciones como un espectador más sin que influyan sus sentimientos o cualquier otro tipo de valores éticos que él tenga y debe de ser lo más objetivo posible.

Siguiendo con la misma postura la autora Raquel Glazman (1986) plantea:

“En efecto, en el desarrollo cotidiano de la práctica educativa los docentes echan mano a una gama de enfoques y estrategias didácticas que difícilmente pueda separarse de los contenidos de los que son vehículo”.

En la actualidad vivimos en una época en la que es preciso establecer delicados equilibrios, tanto fuera como dentro del trabajo y sociedad, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en particular del Internet, etc., en donde existe un confrontamiento de la individualidad frente a la colectividad, lo privado frente a lo público, la flexibilidad frente a la homogeneidad; todo ello, nos pone a los profesores ante nuevos retos y paradigmas, en donde las condiciones están cambiando casi día con día y maestros necesitamos revisar continuamente

nuestro trabajo obedeciendo a propósitos y principios éticos, y, de modo más amplio, repensar la educación.

Estos cambios sociales son inevitables y a muchos maestros y personas en general, les cuesta mucho trabajo adaptarse a este nuevo paradigma en donde la transformación de las prácticas en nuestros trabajos es necesaria y principalmente los docentes deben vivir esos cambios como retos por enfrentar, esto frente a una nueva generación de alumnos los cuales tiene un manejo cada vez más profundo del uso de las TIC'S y una de las posibilidad de mejorar esta actualización es definitivamente el cambio educativo tanto con los alumnos como la actualización y capacitación de los propios maestros.

Es por ello necesario que se tenga conciencia que tanto los investigadores como los propios docentes deben de enfrentarse ante los nuevos retos que la tecnología y la globalización le imponen, o como dice Glazman (1986):

“Si la escuela debe cambiar, este cambio no puede hacerse según los gustos o ideas personales de cada enseñante, sino entre los profesores interesados de una misma clase, una misma disciplina, enseñantes de un mismo centro escolar. Este mutuo acuerdo debe desencadenar las vías y los medios de un proceso organizado, de una renovación continua”.

Es claro que el maestro es parte fundamental del proceso educativo, ya que no sólo necesita una buena preparación científica y didáctica, sino una personalidad integrada, de modo que ayude a sus alumnos a buscar nuevas metas y ampliar sus horizontes. Ello porque no es un mero transmisor de conocimientos, sino la persona que tutora, ayuda, asesora, colabora, estimula, incentiva, guía e infunde en el alumno las ganas por la investigación, es por ello que no puede sólo dar importancia a la impartición de contenidos.

Es por ello que el docente está obligado a conocer los cambios que se producen en el mundo actual, y cómo la sociedad los media, de modo que son también agentes de educación, de este modo el grupo o etnia, dentro del cual está inmerso, permite que las estructuras sociales del entorno pueda esto promover y animar un desarrollo cultural, así como mejorar su práctica docente y estar al día en los acontecimientos sociales.

En este sentido es cuando el docente investiga su propia práctica a través de una etnografía, esta investigación le permite poder contribuir a enriquecer las percepciones y a crear nuevas formas de ver el mundo, de adoptar nuevos hechos e información sobre él, y a partir de esto, lo que es significativo para los alumnos, es decir, que todos y cada uno de los maestros cree situaciones que ayuden a los estudiantes a ampliar, enriquecer, modificar su campo perceptivo y el mundo de sus actividades.

Ya que debido a que en esta sociedad actual del conocimiento es necesario poseer y aumentar nuestro campo de percepciones para hacerlo cada vez más rico y extenso para que este mismo sirva como referencia para comprender los acontecimientos, y no olvidar que los campos perceptivos de cada persona los cuales son producto de las oportunidades a las que ha estado expuesto en el proceso de su formación, esta formación es demandada por una sociedad cambiante, razón por la cual el profesor debe contribuir a desarrollar en sus alumnos, la capacidad de percepción y exploración necesaria para que ellos tengan un pensamiento crítico y así favorecer su aprendizaje y su experiencia poniendo en juego su capacidad indagatoria e interrogativa.

Es por ello, la importancia que tiene la educación dentro de estos nuevos paradigmas, la cual consiste en preparar a las nuevas generaciones para que puedan ubicarse frente a las opciones que tienen, una visión integral de sí mismas, de sus potencialidades, en el momento actual, y de un modo inteligente, ante las transformaciones imprevisibles, pero todo lo anterior no lo podemos saber, si no sabemos cómo está funcionando la educación dentro del aula, y la mejor forma de saberlo, no es solo teniendo una prueba escrita, sino que se debe de realizar dentro de las escuelas las investigaciones cualitativas utilizando la etnografía, la que nos permitirá recoger no solo resultados cuantitativos, sino cualitativos, mismos que nos permitirán reorientar el rumbo de nuestros procesos educativos todo ello para tener una mejor calidad en la educación y poder competir dentro de este mundo globalizado, pues se debe recordar que la escuela debe de formar al individuo para la vida y de por vida, ya que el alumno no solo es una máquina, sino es un ser humano con valores, deseos, metas, tristezas, sufrimientos, etc.

En este sentido, es que el maestro no puede limitarse a transmitir valores sociales de épocas pasadas sino, por el contrario, de la sociedad actual, es por ello que el maestro innova, no solamente reproduzca, que sepa crear, diseñar líneas de educación del futuro. Sólo el que es capaz de experimentar y descubrir las nuevas líneas de la educación podrá preparar las generaciones jóvenes para un mundo que exige una plataforma de pensamiento crítico, desde la cual se pueda enjuiciar reflexivamente las diversas situaciones de la comunidad, y en su caso proponer alternativas acorde con ello.

Es por ello la importancia de la motivación en los estudiantes para que aprendan, pero que también esos aprendizajes sea significativos y que respondan a sus necesidades e intereses, ya que si se motiva el aprendizaje de los estudiantes a través de prácticas pedagógicas que implique la aplicación crítica y reflexiva de los planes y programas de estudio, como lo menciona Simson (1992):

“si el maestro no define su práctica, si no desarrolla una práctica profesional con miras a mejorarla entonces algún otro determinará en lugar suyo su función”.

Poniendo en práctica las siguientes situaciones el profesor podrá transformar su quehacer.

Es esta motivación tanto del profesor y de los alumnos una particular importancia es la relación que se establece entre todos los actores del proceso educativo ya que a través de ella puede éste entenderse en la misión que tiene encomendada.

Debido a que todo se transforma y nada queda estático, esto sucede con la educación, debido a que las sociedades también se transforman, es por ello que esta transformación deben de ir de la mano unas contra otras, es decir la sociedad y la educación, esto para poder responder a las necesidades de una sociedad cambiante, los maestros no pueden ser los mismos.

“Ahora que el fin de siglo nos hereda grandes adelantos tecnológicos y llegada de la nueva centuria anuncia una sociedad distinta, el papel del maestro es objeto de discusión”.

Es por ello que los profesores desde primaria deben de estar capacitados y sensibilizados para este cambio que demanda de un maestro más preparado para

enseñar a sus alumnos a entrar en contacto con el conocimiento y apropiarse de él, esto para tener condiciones de aprendizaje adecuadas que le permitan al alumno obtener ese nuevo conocimiento en la perspectiva transdisciplinaria, es por ello que:

“El maestro, siempre exaltado en los discursos de política educativa y situado en los proyectos de reforma como el pilar de los esfuerzos por transformar la educación, suele quedar reducido en la práctica a un mero ejecutor de acciones que otros definen como innovadoras”.

Como lo menciona Fierro (1999), la innovación es parte fundamental de esta nueva sociedad del conocimiento, el solo copiar o implementar mejoras que no están acorde con nuestra idiosincrasia, ha sumido al país en una grave pobreza no solo monetaria sino cultural.

Al reflexionar el docente, al reconocerse como ser histórico capaz de analizar su presente y de construir su futuro; al recuperar la forma en que se enlazan su historia personal y su trayectoria profesional, su vida cotidiana y de qué manera ésta se hace presente en el aula, pueda hacer fructíferas éstas últimas, es por ello la importancia de la etnografía dentro del aula, ya que el tener esta información acerca de su práctica docente le permitirá al maestro estar consciente de su trabajo, hará análisis críticos del mismo, pues éstos le permitirán conocer contradicciones, errores y aciertos; y, sobre todo, ubicarse en una realidad redimensionada; así como el alcance de las actitudes y acciones propias siempre en función de la educación de los jóvenes.

La reflexión crítica sobre la práctica conlleva, así mismo, un concepto de renovación, una nueva lectura de la realidad que genera a su vez ideas, preguntas, proyectos que enriquecerán la práctica educativa.

Continuando con la misma postura Goetz (1990) plantea que:

“La reflexión crítica conduce también a la confrontación de las ideas de los conocimientos y las convicciones propias de las ideas y las convicciones de otros, que también tienen que ver con el campo de la educación. Un maestro que reflexiona críticamente sobre su práctica no puede mantenerse al margen de las ideas, conceptos y las experiencias educativas de otros”.

LA ETNOGRAFÍA COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La etnografía es un método de investigación que requiere de interpretaciones y acciones significativas.

Aprender a interpretar los puntos de vista de los actores en ciencias sociales es parte fundamental del trabajo de un investigador, quien es copartícipe de la misma acción y de la vida del grupo en el que está centrado su interés, que implica diferentes momentos y referentes culturales que se encuentran presentes en la vida de los sujetos. Puesto que la educación es uno de los elementos más importantes en la existencia de los pueblos y en la consolidación de la identidad de los sujetos sociales también es claro que en su complejidad requiere ser abordada por diversos métodos cuya confluencia pueda dar cuenta de la magnitud del trabajo, práctica y quehacer educativo.

Entre los métodos de investigación educativa se encuentra el paradigma etnográfico, que permite asir la vida de los individuos en el escenario mismo en que se desarrolla, por lo cual conduce a interpretaciones genuinas sobre su acontecer. En este sentido la aplicación resulta de suma utilidad para comprender lo que sucede en las aulas.

La perspectiva etnográfica, cualitativa o interpretativa, relacionada con los estudios antropológicos y sus descripciones detalladas de lo que acontece en contextos sociales y culturales específicos, se introduce en la investigación educativa en los años 60 del siglo pasado en Inglaterra, y en la década de los 70 en Estados Unidos.

En México, la etnografía aplicada a la investigación educativa se presenta de manera sistemática a finales de la década de los 70, aunque desde los años 20 se realizan investigaciones que la adaptan a algunos estudios realizados en escuelas, como ejemplo podemos citar el caso de la escuela rural y de las misiones culturales, sólo que en ese momento funcionó como una técnica de investigación útil para recolectar datos y validar hipótesis. La institución escolar no constituye el foco sustantivo de esos estudios.

Los trabajos de investigación realizados bajo la óptica etnográfica en nuestro país comenzaron a fines de la década de los 70, cuando el Departamento

de Investigaciones Educativas (DIE) del Centro de Investigaciones y Estudios Avanzados (CINVESTAV) del Instituto Politécnico Nacional (IPN) la llevó al campo educativo, en el cual tuvo gran aceptación, constituyéndose, incluso, en el método privilegiado de los estudios de carácter empírico con enfoque cualitativo sobre las prácticas pedagógicas que se realizan en dicho campo. Desde esta perspectiva, ampliamente aceptada por la gran mayoría de los investigadores de la educación, la influencia del paradigma fue decisiva en la conformación institucional de la investigación de campo en las prácticas educativas formales.

El propósito de esta investigación es presentar alternativas que proporcionen elementos para el mejoramiento de las propias prácticas educativas del nivel medio superior, para lo cual se propone la utilización de procedimientos de carácter etnográfico, inspirados en los que han surgido dentro de los campos de estudios antropológicos, pero adecuados al ámbito educativo.

La aplicación del enfoque etnográfico conocido como cualitativo o interpretativo es de reciente aplicación en la investigación educativa, como ya se dijo, y aparece en los trabajos que en el sector han llevado a cabo, Ruth Paradise, Elsie Rockwell, Maria Bertely, Goetz, Cecilia Fierro, entre otros y que han versado sobre el acontecer de la vida en el salón de clases, sobre la necesidad de contemplar las numerosas y diversas dimensiones que están presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso enseñanza–aprendizaje en el aula es sumamente complejo, ya que sobre este gravitan numerosos y diversos factores.

Los múltiples enfoques disciplinarios que intervienen en la etnografía han provocado dudas, reflexiones y revisiones permanentes en cuanto a las aportaciones que puedan tener.

Una de las cuales consiste en establecer la construcción particular de una institución del nivel medio superior, lo cual permitirá al maestro percatarse de que él es el protagonista de las situaciones que se presentan en el salón de clase, y a la vez tendrá la posibilidad de plantear alternativas que le permitan mejorar su práctica docente.

Aquí cabe señalar la importancia que tiene la observación como herramienta metodológica en este trabajo.

En el reporte de la investigación primero se ubica el bachillerato dentro del sistema educativo nacional, y la preparatoria como una de sus modalidades; igualmente se hace una serie de planteamientos sobre las prácticas curriculares en el nivel medio superior, y específicamente sobre las que se llevan a cabo en el bachillerato en el Estado de México.

En un segundo lugar se presenta una caracterización de la preparatoria y de la práctica docente donde se realizó el estudio, para establecer la pertinencia de la aplicación de procedimientos etnográficos en relación con el trabajo del maestro en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En tercero, contiene una documentación pormenorizada sobre la etnografía como método de investigación en torno a la realidad escolar, se pone de relieve que la observación es la técnica que se utiliza para dar cuenta de la dinámica en las relaciones que se establecen entre el maestro, los alumnos y el conocimiento. También se retoman determinados planteamientos hechos en los apartados previos, y se sugieren alternativas para el mejoramiento de la práctica docente en la escuela preparatoria oficial, además de que el profesor se haga consciente de su quehacer y pueda verse como co-actor, en el escenario de la escuela.

Con este trabajo se espera ofrecer al docente una serie de reflexiones acerca de su quehacer en el aula y a abordar problemas de su práctica pedagógica que estimulen aprendizajes significativos en sus alumnos.

QUE ES LA ETNOGRAFIA VIRTUAL

La etnografía virtual es la que estudia los temas que tratan las comunidades virtuales. Tomando ideas sobre la concepción de la cultura de/en Internet que se entrelaza con la de la sociedad física, donde una de las claves es la mediación, que puede ser estudiada desde múltiples aproximaciones, porque en su interior hay lugar para otros tantos fenómenos, compuestos, complejos, indefinidos y fluidos. La etnografía virtual podría entenderse como una etnografía estructurada en torno a casos concretos dentro y fuera de la red, vinculados entre sí por medio de complejas relaciones mediadas por artefactos tecnológicos, de los que Internet solo sería uno más de ellos (Esteban, 2013).

La Etnografía Virtual no solo busca grupos más o menos homogéneos, estén o no ubicados en contextos espaciales. Mientras que para realizar etnografía convencional es necesario identificar un contexto etnográfico, para hacer etnografía virtual habrá que tratar el espacio virtual como contexto de análisis y las comunidades como congregaciones humanas. Es sabido que en la red se puede encontrar grupos con intereses similares, con características homogéneas que van más allá de la cultura nacional o local. Es por esto que la etnografía debe entender el ciberespacio como una realidad en la que se pueden construir significados, generar identidades y establecer agrupaciones más o menos estables y con intereses compartidos. De esta manera la etnografía virtual ha asumido: la no presencia continuada del investigador en el campo de estudio, el replanteamiento de la metodología de la entrevista, el papel de las notas de campo o la representación de los datos. Entre los principios de Hine se destaca:

“El reto de la etnografía virtual consiste en examinar cómo se configuran los límites y las conexiones, especialmente, entre lo ‘virtual’ y lo ‘real’. Este problema arrastra consigo la cuestión de saber cuándo detenerse, o hasta dónde llegar”.

En un sentido amplio, Internet es un artefacto cultural, pero también es cultura; un tipo de cultura con múltiples estratos que sobrepasan lo virtual y penetran ampliamente lo físico.

El campo de estudio de la Etnografía Virtual no sólo es el ciberespacio. Los primeros teóricos se negaban a asumir la red como contexto etnográfico, al no admitir el carácter cultural de internet. Cuando se superó esto, debía determinar los posibles contextos donde llevar a cabo la etnografía virtual. Si a cada posible lugar (pueblos, ciudades, vecindarios, comunidades, etc.) se las agrega la sentencia “*en Internet*” se obtienen otros campos de trabajo para la etnografía virtual, pero la etnografía virtual no puede tomar el ciberespacio entero como su campo de trabajo (Esteban, 2013).

La etnografía virtual no sólo estudia los temas que tratan las comunidades virtuales. Tomando ideas de Marcus (2001) de lo multi-situado o lo multi-local; trabajando el campo en múltiples situaciones y localizaciones (físicas y virtuales), cobra fuerza cuando el espacio analizado es un espacio fluido (Castells, 2000).

Pero, dejando de lado la presencia del investigador (ahora innecesaria de forma permanente), los rasgos idiosincrásicos de la red no deberán hacer olvidar el clásico método etnográfico “*en construcción*” (Esteban, 2013).

La Etnografía Virtual no solamente estudia los temas que tratan las comunidades virtuales. El estudio de los temas que tratan las comunidades virtuales es apasionante, pero ese no es el único objeto de la etnografía virtual. Tomando algunos conceptos de Verdú (2003), un rasgo que caracteriza el momento actual es la fluidez, lo líquido, lo evanescente, lo inestable, los paradigmas transcurren en periodos de tiempo más cortos. El paradigma ahora es el de ver la Red y el ciberespacio como un fenómeno cultural complejo (Internet como artefacto cultural). En esta concepción las cultura de/en Internet se entrelaza con la de la sociedad física, donde una de las claves es la mediación, que puede ser estudiada desde múltiples aproximaciones, porque en su interior hay lugar para otros tantos fenómenos, compuestos, complejos, indefinidos y fluidos (Esteban, 2013).

La etnografía virtual es una investigación realizada en el internet, adaptada para estudiar las culturas y comunidades que emergen gracias a las comunicaciones e interacciones mediadas por los computadores (Kozinets, 2002).

La Etnografía Virtual es el estudio descriptivo de las culturas, de su religión, creencias, mitos, etc. a través de internet. Su relación con la Antropología es precisamente porque es la base de la investigación antropológica. Para este autor, no es posible la investigación antropológica sin la colaboración de la Etnografía. Es un método de investigación que consiste en observar las prácticas de los diferentes grupos humanos participando de sus actividades, para poder contrastar entre lo que la gente dice y lo que hace.

Hine C. (2000), define que la etnografía "*es una metodología ideal para iniciar esta clase de estudios, en la medida en que puede servir para explorar las complejas interrelaciones existentes entre las aseveraciones que se vaticinan sobre las nuevas tecnologías en diferentes contextos: en el hogar, en los espacios de trabajo, en los medios de comunicación masiva, y en las revistas y publicaciones académicas*".

La etnografía virtual es una herramienta que investiga la construcción de

comunidades on-line que tiene como espacio de desarrollo una comunidad on-line, por tanto, una etnografía virtual (Arroyo, 2013).

La etnografía virtual son estudios que tienen su base teórica en la concepción de la red internet como un producto cultural, donde se generan interacciones sociales, prácticas y creencias específicas.

Etnografía virtual es el que supone problematizar el uso de Internet como objeto dentro de la vida de las personas y como lugar de establecimiento de comunidades; a examinar cómo se configuran los límites y las conexiones entre aquello "virtual" y aquello "*real*" (Soriano, 2011).

La etnografía virtual son estudios que tienen su base teórica en la concepción de la red internet como un producto cultural, donde se generan interacciones sociales, prácticas y creencias específicas (Torres, 2013).

Tratando de concretar las definiciones anteriores, se puede decir que la etnografía es una descripción o reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos o un método de investigación social, aunque sea de tipo poco común, puesto que la gente trabaja con una amplia gama de fuentes de información, guardando una estrecha semejanza con la manera como la gente otorga sentido a la vida cotidiana.

La etnografía virtual es la que trabaja no sólo con comunidades virtuales, sino busca grupos más o menos homogéneos (con características comunes) estén o no ubicados en contextos espaciales euclidianos, su campo de estudio no es (sólo) el ciberespacio, los temas que estudia no son (sólo) los temas de los que tratan las comunidades virtuales, su método de estudio no consiste (sólo) en analizar las comunicaciones en un espacio virtual (Mosquera, 2008).

La etnografía virtual es la propuesta metodológica que más está siendo utilizada y modificada para adaptar sus métodos a la investigación de los ambientes virtuales y de las interacciones no presenciales. De esta manera, consideramos de gran importancia conocer el trabajo hasta ahora realizado en torno a las investigaciones de los fenómenos virtuales (Sandoval, 2010).

La etnografía virtual es un universo técnico y cultural desconcertante que pone en movimiento una variedad de relaciones y representaciones que afectan la concepción misma de la etnografía, concebida tradicionalmente en un entorno

fuera de línea, en el que predomina las interacciones cara a cara, situadas en un contexto (Carmona, 2011).

La etnografía virtual es la que toma punto de partida los antecedentes de las predicciones revolucionarias acerca del impacto de internet. Rastrea el territorio intelectual habitado por internet.

Haciendo una breve reflexión se puede decir que la incrustación del concepto de virtualidad en la educación desencadena lo que ahora se llama la *educación virtual* la cual es una simulación de la realidad objetiva que le permite al maestro acercar esa distancia, estudiar y aprender de la realidad formada a través de medios digitales con procesos no presenciales ya que en muchos objetos de aprendizaje tanto el maestro como el alumno se encuentran en distintos tiempos de forma asíncrona y es entonces en donde se puede decir que la educación virtual es una apariencia que sucede en nuestro interior pero que en la realidad no está sucediendo, debido a ello, varios autores utilizan el termino real pero no real, que en cierto sentido uno no se puede decir que es y no es al mismo tiempo, o se es o no se es, entonces es mejor utilizar el concepto de realidad virtual en donde real se refiere a que se estudia la realidad y lo virtual se refiere a que no se tiene contacto físico ni sincrónico con la persona con la que se está llevando el proceso de comunicación, es decir están pero no en tiempo real por una parte si es de forma asíncrono o si es de forma sincrónica están pero no pueden tocarse físicamente.

Moreira (2001) concibe que el ser humano percibe y conoce la realidad a través de la experimentación y en consecuencia aprende a través de ella, es este sentido, gracias al uso de los equipos de cómputo se ha podido crear modelos matemáticos de fenómenos naturales (reales) los cuales se presentan entornos simulados e interactivos (virtuales) lo cual permite que el ser humano interactúe con un grupo de personas así como con la computadora y es este tipo de software (basado en inteligencia artificial) el que toman decisiones, se plantean hipótesis que resuelven problemas así como la obtención de habilidades y las capacidades necesarias en la experimentación.

En este sentido es importante ver como la educación virtual tiene que ver con la teoría de “Sistemas”, ya que según Gómez y Vieites (2000) tiene la

percepción de que los sistemas son un conjunto de elementos que interactúan entre sí para alcanzar una serie de metas u objetivos”. Así, si esto lo relacionamos con el proceso enseñanza aprendizaje el cual se genera por medio del intercambio de ideas y dicho proceso es adquirido por medio del análisis y estudio del entorno que nos rodea como lo plantea Vigotsky, es por ello que el conocimiento es una retroalimentación de constructos que permite aprender permitiendo así que se dé el proceso de la educación.

Pero que tiene que ver esto con la realidad, para Chiavenato (1998) “*La teoría general de sistemas permite generar, formular y conceptualizar la realidad*”, entonces se puede decir que la educación permite conocer la realidad a la cual le corresponde al sistema político y a la organización constitucional y territorial lo cual permite que se forme un sistema complejo en el cual la educación es parte de ello, este sistema le da la oportunidad al alumno de relacionarse con otros medios, por lo tanto se puede decir que la educación virtual utiliza sistemas abiertos debido a que el alumno y el docente interactúan a través de una computadora conectada a una red ya sea en forma síncrona y/o asíncrona, dando como resultado el aprendizaje colaborativo, esta forma de interacción da como resultado que tanto el alumno como el maestro comprenden la realidad de forma diferente.

Una situación importante de resaltar, es el hecho que en la educación virtual las relaciones entre maestros y alumnos cambia radicalmente, ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta modalidad educativa se puede dar de dos formas diferentes: asíncrona y sincronía, ya que este cambio le permite al alumno obtener un espacio y un tiempo para realizar otras actividades a parte de las intelectuales. Esto implica que la idea tradicional de tiempo y espacio que se maneja en educación cambien radicalmente.

Actualmente la Educación Virtual se encuentra aún en su fase de inicio en México y uno de los factores principales por lo que no ha alcanzado su desarrollo es debido a que los profesores tienen una gran renuencia al cambio, no quieren cambiar su forma tradicional de dar clases en el aula o salón de clases, aunado a ello, el factor económico es otro de ello, pero actualmente en México se le está dando gran impulso, sin embargo, en la medida en que las instituciones públicas y privadas apoyen a esta modalidad educativa sus costos disminuirán.

Es importante hacer notar que la educación a distancia en sus inicios utilizaba los medios impresos, después, con el surgimiento del teléfono se utilizaron las teleconferencias telefónicas y después con la llegada de la televisión educativa se implementaron las telesecundarias, aunque para muchos la educación a distancia no se encuentra a la altura de la educación tradicional; actualmente es una forma económica de llevar hasta los lugares más apartados la educación de nivel medio superior, superior y posgrado, y aun mejor fuera de nuestro país, ya que los costos por alumno y docente son menores, es por ello que las instituciones de educación superior están abriendo programas educativos virtuales, diplomados y posgrados para poder tener una mayor cobertura con una educación de calidad y con equidad, es por ello que la educación virtual se está abriendo paso frente a la educación tradicional.

Así, Fainholc (1998), define que la Universidad virtual es:

“Aquella que se caracteriza por el enfoque tecnológico avanzado (software, hardware y redes como Internet e Intranet) que permite romper el paradigma de espacio físico y síncrono; así a su vez el campus virtual es una variante del precedente quizás con otra apertura mayor.”

Asimismo nos dice que *“la Universidad virtual es una organización de personas que utilizan las tecnologías, multimedios y técnicas de las redes computarizadas para ofrecer una amplia variedad de cursos de grado y extracurriculares con estudiantes de todo el mundo”*.

En este sentido la UNESCO (1998) nos muestra los requisitos necesarios para poder tener una Universidad Virtual.

- La utilización de las NTIC y una combinación en "justa proporción" de las diferentes herramientas tecnológicas con miras a introducir un cambio radical de la ecuación del costo de la enseñanza;
- Una pedagogía que acompaña al nuevo paradigma tecnológico y permita:
 - 1) un aprendizaje asincrónico;
 - 2) una nueva relación entre los actores; y
 - 3) una formación permanente.
- Una visión participativa de la formación; la universidad virtual se encuentra en la intersección de tres espacios:

- El espacio de las posibilidades.
- El espacio de las tecnologías.
- El espacio de la pedagogía.

En este sentido es importante resaltar que desde el año 1998 la UNESCO como se puede observar en el párrafo anterior, hace referencia a varios factores que son parte integral de la Educación Virtual, entre ellos el uso y aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación, el aprendizaje que puede ser de 2 tipos síncrono y asíncrono, esto le permite al estudiante que aprenda con poco acompañamiento personal en vivo, pero la relación profesor-alumno es permanente por medio de cualquier tipo de comunicación, la cual es generalmente a través de un administrador de cursos en línea (CMS) o un sistema de manejo de enseñanza (LMS), pero sobre todo debe existir la auto-disciplina, el auto-aprendizaje y la auto-evaluación; estos factores son determinantes para la relación que se tiene con el profesor, sin embargo, para la creación de un campus virtual la UNESCO cita varios factores que a continuación serán mencionados:

- **Espacio Físico:** La institución educativa debe de contar con aulas con espacio suficiente para la colocación de la tecnología.
- **Factor económico:** Las instituciones educativas deben de fusionarse primordialmente con asociaciones civiles que permitan la compra de equipo tecnológico adecuado; es decir que sea propicio para cumplir sus objetivos.
- **Espacio Pedagógico:** En este punto los gestores de la educación deben de apoyar y aprovechar los medios tecnológicos para impartir la enseñanza y el aprendizaje bajo esta modalidad, en particular en la relación estudiante-profesor y la relación estudiante-estudiante, la búsqueda de la interactividad y la proactividad del grupo (colaboración), y la determinación de la proporción justa de los medios tecnológicos (UNESCO, 1998).

Como se puede observar para que se lleve a cabo la enseñanza en su modalidad virtual no es solo el uso de las TIC'S, sino que requiere de un cambio de mentalidad en los profesores y alumno, así como la relación entre los principales actores en los cuales se da el proceso educativo.

Puede verse que el ciberespacio es un objeto colectivo, dinámico,

construido, o al menos alimentado, por todos aquellos que lo utilizan, creando un vínculo por el hecho de ser, al mismo tiempo, objeto colectivo de sus productores y sus usuarios (Huitema, 1995 en Martínez, 2014).

El ciberespacio ofrece objetos moviéndose entre los grupos, memorias compartidas, hipertextos comunitarios para la constitución de colectivos inteligentes. La autopista electrónica degrada a cosa apropiable lo que antes era un objeto circulante. Si el ciberespacio es el resultado de una virtualización de las computadoras, la autopista electrónica cosifica ese virtual. Los cibernautas no necesitan dinero, porque su comunidad dispone ya de un objeto constitutivo, virtual, desterritorializado, productor de vínculos y cognitivo por su misma naturaleza. La Net, al acoger a los vínculos circulantes de colectivos inteligentes, es un acelerador de objetos, un virtualizador de virtuales. Pero, en su entorno, este tipo de relaciones se suspende momentáneamente por obra de la relación con el objeto (Martínez, 2014, citando a Levy, 1999 en La experiencia de la virtualización).

Actualmente, las sociedades están siendo expuestas al fenómeno del ciberespacio, que aunque se encuentra en construcción, permite una comunicación no mediática a gran escala sin importar el tiempo y el espacio, mismo que constituye un avance decisivo hacia nuevas formas más evolucionadas de inteligencia colectiva, lo que sería la inteligencia .net o la inteligencia de la red, que en muchos sentidos este tipo de red piensa por sí misma, pero siempre bajo el amparo de los humanos, ya que por ejemplo los mensajes que se difunden en Internet promueven una forma de unificación cognitiva del colectivo, estableciendo un contexto común (Martínez 2014).

Para Holtzman, en Martínez (2014), los mundos digitales los define como mundos que surgen renovando las imágenes mentales de otros mundos (que para otros autores pueden ser virtuales), y los caracteriza como aquellos que solo existen en el ciberespacio, es decir, en ese lugar imaginario localizado completamente en el dominio digital, es decir, que este mundo digital no existe sin el uso de la tecnología, los cuales son reales para el sujeto que los vive y los experimenta, pero no para los demás que están aislados de ese mundo digital, en donde los mundos digitales no son los mundos naturales, sino mundos artificiales

hechos por seres humanos y que están basados en el uso de las TIC. Estos mundos tienen el potencial para expresar ideas sorprendentes y emociones profundas de una manera que ningún otro medio de expresión humana puede hacer. Los mundos digitales no pueden existir sin el computador y no pueden ni siquiera concebirse fuera de la tecnología digital.

Una vez que ya tenemos los conceptos de etnografía, virtualidad, ciberespacio, mundos digitales y el medio de comunicación que sería en este caso el internet, ahora podemos comenzar a estudiar el concepto de etnografía virtual.

La etnografía virtual es la propuesta metodológica que más está siendo utilizada y modificada para adaptar sus métodos a la investigación de los ambientes virtuales y de las interacciones no presenciales. De esta manera, consideramos de gran importancia conocer el trabajo hasta ahora realizado en torno a las investigaciones de los fenómenos virtuales (Sandoval, 2010).

Así se puede decir que la etnografía virtual es el estudio descriptivo que tiene su base teórica en la concepción de la red internet como un producto de las culturas, creencias y sus valores. Es un método de investigación antropológico que se lleva a cabo en el ciberespacio que consiste en observar las prácticas de los diferentes grupos humanos participando de sus actividades, mediante la utilización de diversos objetos de aprendizaje como los Foros, Chats, Wikies, Blogs, Chats, entre otros, para poder contrastar las relaciones entre las personas para ver lo que dice y lo que hace.

ESTUDIOS EN DONDE SE MUESTRAN DIFERENTES CONCEPCIONES DE LO QUE SE ENTIENDE POR ETNOGRAFÍA VIRTUAL

Las siguientes investigaciones son resúmenes de las investigaciones virtuales etnográficas, en algunas investigaciones se hizo la traducción del idioma en que fue escrito al español, es por ello que se pone la referencia completa de la investigación para que el lector que esté interesado en ese artículo pueda acceder a la investigación completa y lo pueda leer en el idioma en que fue escrito.

FORO: QUALITATIVE SOCIALRE SEARCH
TEMA: How Did I Get to Princess Margaret?
Volume 8, No. 3, Art. 3 – September 2007
How Did I Get to Princess Margaret?
(And How Did I Get Her to the World Wide Web?)

Kip Jones

En la aplicación de estudios cualitativos, se está produciendo una revolución. El autor de este artículo menciona el "*performative social science*", y comenta que los nuevos trabajos de investigación cuentan con herramientas como poesía, música y danza, pues los investigadores buscan algo más que las típicas diapositivas en Power Point, para llegar a una audiencia que se considera más popular (se menciona el término *wild*). Esto sirve no solo para los sujetos de investigación, sino para la comunidad a la que va dirigida.

La utilización de nuevas formas para hacer investigaciones sociales, como lo hace ver el autor, es darnos cuenta de que existen diversas limitaciones sobre la información, por lo que se opta por la búsqueda de nuevas herramientas, lo que permitirá tener una mejor visión más clara de los investigados.

Actualmente, según la visión de Jones, las ciencias sociales actuales presuponen una serie de preguntas éticas para los investigadores sociales, como es la siguiente: ¿Deberían los entrevistados ser incluidos en la aprobación, producción o inclusive actuar en estas presentaciones?

Para hacer la evaluación de los trabajos de presentación de ciencias sociales, el autor considera que debe intervenir una persona que conoce de artes. Algunas de las preguntas que debemos hacernos sobre nuestro trabajo son:

- ¿Los proyectos involucran al público como co-creadores del proyecto?
- ¿Hay elementos de interactividad?
- ¿Los proyectos desarrollan la comprensión de la gente?

Esto nos indica que debe existir una ética en toda etnografía, pero como decirle a una persona la cual es poco probable que pueda volver a encontrar que voy a hacer un estudio de lo que el llevo a cabo en el ciberespacio, pues muchos cibernautas tienen nombres que son ficticios es por ello importante tener en cuenta el concepto de autoetnografía que maneja el autor.

Para el autor, el término “*autoethnography*”, es estudiarse a sí mismo dentro del ciberespacio, pero para hacer esto cada internauta debería de hacer esta autoetnografía, pero esta no debe de ser hecha por otras personas como lo hace el investigador.

Pero para poder llevar a cabo una etnografía como la lleva a cabo el autor, utiliza producciones audiovisuales creadas basadas en un trabajo de entrevista narrativa para ser usado como presentaciones de conferencias. En ocasiones el autor ha ido preguntado sobre la ética al usar, para interpretar a través de la actuación la historia de alguien más sin su conocimiento o permiso específico.

¿Qué hace que autoetnografías parezcan en muchas ocasiones “*historias tristes*”? Se está familiarizado con historias tristes a través de investigaciones narrativas y se ha puesto mucha energía en contar a la gente historias tristes para hacerla participar.

Sobre la “Princesa Margaret” (habla sobre una noche en la vida del autor en 1965), al contar esta historia a un amigo, Kip Jones pensó que funcionaría bien como un caso de prueba. En el proceso de escribir, hizo un autoexamen que cualquier historia basada en una experiencia propia.

La historia de Princesa Margaret, fue tomada por el autor como una pieza de fiesta, que se contó después de alguna cena con amigos. Kip Jones está interesado en cómo pueden ser expresadas las biografías enfocándose en una parte del tiempo. Rápidamente notó que se está confrontando al “Quién pensaba que era” al momento de escribir la historia y concluyó que esta percepción cambiaba determinada por las nuevas experiencias.

Esa autoetnografía describe a su creador como un miembro de una cultura en un específico lugar y tiempo; Estando en Nueva York en un conocido Club Nocturno: Arthurs. Los temas incluyen el sentirse fuera de lugar, viéndose a sí mismo fuera de las normas, y presentarse a sí mismo como un homosexual en un ambiente extraño. Estas observaciones son hechas sin el flujo o inestabilidad de un periodo de un gran cambio social, el cual es visto en retrospectiva algunas veces como definido y consistente.

La pieza es una reflexiva interpretación de la confusión y las dudas que generalmente presenta la juventud homosexual. La presentación por si misma

puede involucrar a la audiencia en una introspección interpretación de un modo creativo. Como autoetnografía, se documentan momentos no muy trascendentales de la vida diaria, a través del dispositivo del momento fugaz, la historia cuestiona las certezas de la sexualidad y la modernidad.

Después de varios meses de escribir, se llegó el momento de transformar lo escrito en una producción audiovisual, lo cual tomó otros tres meses. "*The One about Princess Margaret*" ha sido mostrada a cuatro universidades. Después de verla, el público fue hacia el autor y empezaron a comentar en dónde estaban y quiénes eran en los 60`s. La audiencia más joven lo relacionó con la generación de sus padres, pensando en lo que tendría especial significado para ellos en esa época.

Las preguntas sobre ética y evaluación de presentación de ciencias sociales comenzó esta discusión. El autor preguntaba acerca de las historias de los demás, con su autorización o con su participación en la producción.

El autor propone los siguientes requisitos para elaborar una autoetnografía:

- Una cuenta personal objetiva y analítica.
- Tomar el escrito (uno mismo) como parte de una cultura.
- Una descripción del conflicto de las culturas.
- Un análisis acerca de ser diferente o estar fuera de lugar.
- Escrito para una audiencia, no a una parte de un grupo.
- El intento de verse a uno mismo como los demás lo hacen.
- Una oportunidad para explicar diferencias desde adentro.

Para *Kip Jones*, los estudios cualitativos de carácter social, pueden llegar a ser muy útiles las representaciones audiovisuales acerca de pasajes de la vida de alguien más. La pregunta que se hace el autor es acerca de la ética de manejar esto sin permiso o sin involucrar a dicha persona en la creación del material. Finalmente estas acciones se presentan a modo de sugerencia, además nos muestra algunas sugerencias para llevarlas a cabo, donde se le da gran importancia al verse a uno mismo como alguien extraño dentro de cierto ambiente.

LA ETNOGRAFIA VIRTUAL COMO CIBERETNOGRAFIA

FORO: QUALITATIVE SOCIALRESEARCH

Volume 8, No. 3, Art. 35 – September 2007

TEMA: Developing Cyberethnographic

Research Methods for Understanding Digitally Mediated Identities

Natalia Rybas & Radhika Gajjala

Es muy común oír el concepto ciber, el cual lo relacionamos más que nada con robot, pero al conjuntar dos palabras como en el caso de ciberetnografía, el sentido del concepto cambia radicalmente, puesto que más que una cosa material, la ciberetnografía trata con seres humanos y no solo cosas que pueden ser animados o inanimadas según sea la visión del que lo estudia, en este sentido la ciberetnografía está ligada a lo que son los ambientes de aprendizaje, debido a que Ribas (2007) nota que la etnografía es parte muy importante en el estudio del tema de redes sociales, ya que está trabajando con un ser eminentemente social, y su naturaleza influye claramente en el tipo de comunicación que hay y los diferentes vínculos que se dan durante el proceso de aprendizaje.

Pero lo primero que se debe tener claro es lo que significa el concepto de red. Una red es una forma abstracta de visualizar una serie de sistemas, y, en general, casi todos los sistemas complejos.

Para conocer mejor los componentes de la red, a continuación hablaré de cada uno de ellos:

- **Nodos:** También se llaman nodos y son los componentes de las redes.
- **Aristas:** Enlaces entre los nodos, flechas que van de un lado hacia otro.
- **Arcos:** Enlaces entre nodos, como las flechas, pero tienen puntas en los dos extremos, indican una relación recíproca.

Si hablamos de Internet como una red, podemos ver que los arcos son los diferentes medios que sirven para enlazar dos equipos o computadoras (pues de hecho cualquier equipo sea o no una pc es una computadora en si misma), conectados a la red (inalámbricos -WiFi, WiMax, BlueThoot- o alámbricos – Ethernet, TokenRing, Paralelo, serial-), mientras que los nodos son, efectivamente, los diferentes equipos computacionales conectados a la red.

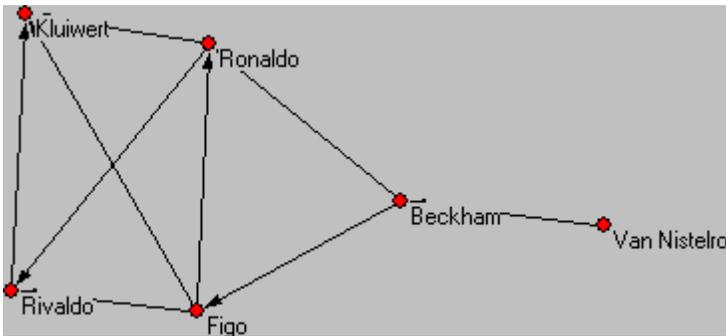
También es una red un grupo de páginas web, que usen hipervínculos para referirse unas a otras. En general, en este caso se tratará de aristas, porque los hiperenlaces tienen una dirección definida, así si reducimos las relaciones sociales a un conjunto de nodos, podremos extraer soluciones simples y hasta complejas. A continuación se explica una red tomando como ejemplo un equipo de fútbol:

En primer lugar, se toma esta red como una matriz de contacto, que tenga como filas y columnas los actores o agentes de esta red social.

| | Van Nistelrooy | Beckham | Figo | Ronaldo | Rivaldo | Kluwert |
|----------------|----------------|---------|------|---------|---------|---------|
| Van Nistelrooy | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Beckham | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Figo | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Ronaldo | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Rivaldo | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Kluwert | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Este cuadro muestra una Matriz de relaciones entre los diferentes jugadores de la red social futbolística. Si existe un enlace entre un jugador y otro, el elemento correspondiente de la matriz tendrá el valor 1. Se muestra convencionalmente solo el triángulo superior de la matriz. Una matriz es un conjunto de elementos de cualquier naturaleza aunque, en general, suelen ser números ordenados en filas y columnas. Se llama matriz de orden " $m \times n$ " a un conjunto rectangular de elementos a_{ij} dispuestos en m filas y en n columnas. El orden de una matriz también se denomina dimensión o tamaño, siendo m y n números naturales.

Las matrices se denotan con letras mayúsculas: A, B, C,... y los elementos de las mismas con letras minúsculas y subíndices que indican el lugar ocupado: a, b, c,... Un elemento genérico que ocupe la fila i y la columna j se escribe a_{ij} . Si el elemento genérico aparece entre paréntesis también representa a toda la matriz: $A = (a_{ij})$.teniendo esto en cuenta, podemos definir una matriz cuadrada que es igual a su traspuesta, es decir, $A = A^t$, $a_{ij} = a_{ji}$), aunque se entiende que, tratándose de una matriz simétrica, los elementos por debajo de la diagonal tienen el mismo valor que los que hay por encima de la diagonal.



La figura anterior Red futbolística representada por el programa Pajek a partir de un archivo tal como el anterior. La simple representación de la red de forma óptima, es decir, de forma que el círculo que representa a cada agente está más cercano a aquellos con los que está unido, y más lejos de aquellos con los que no tiene ninguna relación permite apreciar estructuras tales como el cuadrado que forman Kluiwert, Ronaldo, Rivaldo y Figo.

Una cantidad de las que podemos hablar en redes, es referente a su diámetro. ¿Qué tamaño tiene? Éste sería 4. La distancia mayor entre dos elementos de la red (siempre que se siga una de esas geodésicas, claro). Esta cantidad es interesante, porque refleja lo grande que es la red. Más que tomada de forma aislada, lo que interesa es ver como evoluciona el diámetro de la red cuando se añaden nuevos nodos. Podría pensarse que siempre que se añada un nodo nuevo aumentará el diámetro; pero, mirando esta red, sólo aumentará de diámetro si se añade un nodo que esté unido solo a Van Nistelrooy.

En el caso de agrupación de enlaces en la red, Figo y Ronaldo se puede decir aquello de los amigos de mis amigos son tus amigos: todos los que reciben un enlace de uno, reciben un enlace de otro; es decir, el enlazado es transitivo. Si Ronaldo enlaza a Kluiwert, y Figo enlaza a Ronaldo, Figo también enlaza a Kluiwert. Sin embargo, no siempre es así: Beckham ha estado en un equipo con Figo, y Van Nistelrooy con Beckham, pero evidentemente, y por la presente, Van Nistelrooy no ha coincidido con Figo.

También podemos observar que hay gráficos donde intervienen dos tipos de actores: Grafos bipartitas. Estos se consideran más fáciles al estudiarlos. Cada futbolista estaría relacionado con el equipo de fútbol en el que ha estado, y sólo habría enlaces entre futbolistas y equipos, pero no de los futbolistas o de los

equipos entre sí. A Este tipo de grafos se les llama grafos bipartitos. Los grafos bipartitos tienen dos tipos de nodos.

Las redes son diferentes dependiendo de las características al ir creciendo. Uno de los más antiguos modelos de redes es el propuesto por Erdős-Renyi, que es un modelo de crecimiento de redes aleatorias, en el que cada vez que se añade un nodo nuevo, se enlaza a uno aleatorio. En la actualidad son muy pocos los modelos que se comportan así, por lo que es difícil su aplicación. Han aparecido otros modelos a partir de éste, como el modelo denominado de enlazado preferencial, los nodos mejores se enlazan con más probabilidad que los peores; aunque en realidad, sólo se sabe si son los mejores por el número de enlaces que ya tienen; por lo tanto, es un modelo poco equitativo, da a los que tiene más, aunque por lo menos no quita a los que tienen menos.

En estas redes, hay una parte denominada el componente gigante, un grupo de nodos enlazados entre sí, y que agrupan a la mayoría de los nodos de la red.

También se maneja el concepto de precolación, llega un punto en el que los diferentes componentes aislados se unen. Sin embargo, en las redes con enlace preferencial el componente gigante aparece con muchos menos nodos, ya que los nodos entrantes se conectan con más probabilidad a los nodos que ya tienen muchas conexiones, que, evidentemente, estarán conectados al resto del componente.

Con el podemos ver que para Ribas (2007) la ciberetnografía es un estudio de las relaciones sociales que se dan entre los diferentes individuos y que estas pueden describirse ya sea mediante la teoría de grafos o la teoría de redes.

Estas relaciones que se muestran en una red, son complicadas y no se dan la relación uno a uno y solamente con ese individuo es decir, la relación se da entre varios individuos, por ejemplo si tenemos a Juan y a Pedro, la relación que se da en la red de dos personas puede ser la comunicación de Juan a Pedro, esta relación puede ser en un solo sentido, pero la reacción se puede dar de Pedro a Juan, es decir puede ser bidireccional, esto no incluye la asincronía o sincronía.

Si tenemos 3 personas Juan, Pedro y María, la relación se puede dar de Juan con Pedro y de Pedro con Juan, de Juan con María y de María con Juan, de

Pedro con María y de María con Juan. Como se puede observar, las relaciones que se dan entre los elementos de las redes no aumentan de forma lineal, sino exponencial, lo que complica grandemente la red que se está construyendo, este ejemplo es claro con los sistemas de videoconferencia en los cuales se debe de tener cuidado porque el requerimiento de ancho de banda de los usuarios aumenta exponencialmente con el número de usuarios que están en línea.

A manera de conclusión se puede decir que la ciberetnografía es una red de relaciones personales e interpersonales entre los usuarios de ese espacio virtual, y cuál es la finalidad, describir solo las relaciones que se dan entre los nodos o miembros de la red que se transmiten.

De aquí se observa que el estudio de las redes nos permite comprender cosas totalmente diferentes, desde el hecho de que surjan figuras en la blogosfera hasta la eliminación de la Eurocopa. Ya que una red puede explicar su origen y comportamiento, pero incluso en redes pequeñas estudiar la posición de cada nodo dentro de la misma nos puede ayudar a entender mucho mejor la dinámica de un grupo.

Así la red puede ser no solo de personas, sino una red alimenticia o trófica que consiste en muchas cadenas alimenticias superpuestas y constituye una importante fuente de consumo de alimentos para los organismos que habitan el ecosistema, la importancia de una cadena alimenticia en un ecosistema radica en el suministro de energía necesaria para los seres vivos para poder vivir y el equilibrio de funciones de los diferentes tipos de organismos que existen en el ecosistema, así para nosotros, una red social constituye un fuerte vínculo o interrelación social entre los diferentes individuos o personas que se encuentran en un espacio virtual de interrelación que pudiéramos llamar ecosistema para relacionarlo con la naturaleza el cual está vivo a partir de la energía de cada uno para poder llevar a cabo esa relación, esa energía puede ser las veces que el individuo entra en la red y pone un mensaje ya que de esa forma hace que los demás se interrelacionen con él a través de un mensaje de texto por el teléfono, en un foro o en un chat y así poder convivir en una comunidad virtual con personas de cualquier parte del mundo.

CARACTERIZACIÓN DIDÁCTICA, PSICOLÓGICA Y SOCIOLÓGICA DE LA EDUCACIÓN DE POSGRADO A DISTANCIA

Jorge Luis Borges Frías
Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrado. Universidad de Oriente, Cuba

En <http://www.rieoei.org/1728.htm>

Consultado el 15 de Enero de 2008

Una de las principales exigencias para estar en consonancia con el constante desarrollo tecnológico y el son de las tecnologías de la Información y Comunicación, que exigen del profesional nuevos requerimientos en sus competencias laborales tanto de herramientas teórica como prácticas en especial del uso de las TIC'S radica en la capacitación y superación sistemática del profesional.

Sin embargo, existe insatisfacción por parte de los profesionales en cuanto al acceso a la formación y actualización permanente, como son la lejanía geográfica e insuficiencias en las ofertas didácticas, entonces puede comprenderse que el acceso a las formas de superación universitaria se ha restringido a pocas personas que posean las condiciones ideales para el desarrollo de un posgrado tradicional.

Existen insuficiencias en los profesores universitarios con respecto a la conceptualización e instrumentación didáctica de procesos de posgrados a distancia, este factor incide además en la desconfianza y el escepticismo que manifiestan algunos profesores universitarios para alcanzar una formación posgraduada de calidad en esta modalidad.

En Cuba la educación de posgrado a distancia comienza a dar sus primeros pasos, de manera particular a partir de su reconocimiento en el actual reglamento de posgrado, entre ellas se destacan las facultades de educación a distancia de la Universidad Central de las Villas y de la Universidad de La Habana, así como el Centro de Referencia para la Educación Avanzada.

Sin embargo, es posible comprobar que sobre el posgrado a distancia los estudios son insuficientes, siendo evidente la necesidad de la elaboración teórica de presupuestos que singularicen a las formas de superación a distancia.

Educación de posgrado a distancia, se concibe por tanto como el proceso de formación y desarrollo del profesional basado en la autogestión del aprendizaje y en su autonomía en el estudio, es un proceso individualizado, no responde a procesos grupales, en éste se concibe al estudiante como una unidad.

El sujeto toma conciencia de sí mismo como una totalidad cognoscente distinta al objeto, hace consciente la estructura dinámica y relativamente estable integradora de rasgos emocionales, cognitivos, prácticos y existenciales mediante un proceso de autoreconocimiento.

Se puede constatar la existencia de una individualidad de la cultura profesional a través de:

- La existencia de objetivos profesionales claramente definidos orientados al ejercicio de la profesión.
- La manifestación de vivencias afectivas positivas relativas a la consecución de objetivos profesionales propuestos.
- Un sentido personal de la profesión de contenido positivo.
- La existencia de una autovaloración adecuada del sujeto acerca de sus posibilidades en el desempeño profesional.

En este proceso, la individualidad y universalidad de la cultura profesional se contraponen dialécticamente ya que el egresado universitario desarrolla el proceso a través de estrategias y métodos que garantizan independencia y suficiencia en su formación.

Puede formarse sólo, pero necesariamente ha de contar con sistemas de facilitación, mediación o asesoría que sólo se podrá ofrecer por medio de las instituciones universitarias.

Otro aspecto esencial en el proceso de educación de posgrado a distancia, alude a la trascendencia del material didáctico.

De igual manera es importante resaltar las funciones de los docentes en el posgrado a distancia, dichas funciones pasan a asumir un rol de tutoría, facilitación, motivación y consultoría del aprendizaje, pero no solo en el sentido de la entrega de documentos para la lectura o actividades a realizar, sino el estar en contacto permanente con el alumno a través de los diferentes objetos de aprendizaje que se han desarrollado con el uso de las TIC.

Es por ello que las asesorías no sólo podrán realizarse a través de encuentros presenciales, sino también por aquellas vías que alternativamente faciliten la comunicación como es el uso de aulas virtuales o sistemas de audioconferencia o videoconferencia en donde el profesor debe facilitar el acceso a nuevos conocimientos utilizando diversas estrategias didácticas de información.

De aquí que, en ambientes donde la formación es esencial, el proceso se vuelve más centrado en el profesional y menos dependiente de un profesor, quien a mediano plazo transita de ser el dueño de la instrucción a ser un facilitador de la formación, o lo que es lo mismo, el profesional deja de ser el receptor, generalmente pasivo, de lo que el profesor quiere o desea transmitirle, para convertirse en el gestor de su formación.

En la educación de posgrado a distancia es un proceso de desarrollo de las habilidades cognitivas, psicomotrices y valorables donde el profesional asume la responsabilidad y compromiso de su propio proceso.

Para desarrollar el estudio independiente ha de poseerse el siguiente conjunto de habilidades:

- 1) Potencialidad de autodiagnóstico para:
 - a. Reconocer e identificar las propias necesidades e intereses, para lograr una motivación intrínseca.
 - b. Reconocer la propia forma de aprender.
 - c. Reconocer los recursos con los que se cuenta: recursos materiales, informativos y de tiempo.
- 2) Tener una preparación previa.
- 3) Contar con habilidades para la lectura creativa y habilidades para el manejo de información como son análisis, interpretación, síntesis y comunicación.
- 4) Identificar recursos de información y las tecnologías necesarias.
- 5) Habilidades para el diseño y planeación de actividades con base en los objetivos propuestos y con compromiso para lograrlos.
- 6) Tener habilidades para evaluar constantemente el proceso, los productos y los resultados, por etapas, por objetivos y por productos esperados.

El éxito de la Educación de Posgrado a Distancia va a depender en gran medida entonces, de la flexibilidad con que se asuma su proceso de gestión didáctica.

Como en otras modalidades educativas, la flexibilidad en la Educación a Distancia de Posgrado exige entonces de los siguientes supuestos:

- Cambios en el espacio de formación.
- Mayor posibilidad del estudiante en la negociación de los objetos y contenidos de su formación.
- Mayor posibilidad del estudiante de combinar los contenidos de su formación de acuerdo con sus intereses y su orientación académica o profesional.
- Posibilidad de organizar el tiempo de acuerdo con los intereses y condiciones del estudiante.

En concreto, esta flexibilidad debe permitir que el profesional acceda a un curso en el momento que pueda, aprenda lo que necesite aprender, y que lo haga en el tiempo y el modo que estime necesario.

Desde el punto de vista psicológico, la educación de posgrado a distancia se caracteriza por las particularidades del principal sujeto gestor de la formación.

A diferencia de un estudiante de pregrado, el profesional valorará con mayor significación el contenido del aprendizaje por su aplicación práctica en relación con las demandas concretas de su área de trabajo y además, le atribuirá valor según sea congruente con sus intereses personales.

Existe la creencia de que una persona adulta vinculada al ejercicio activo de la profesión va experimentando un declive en sus potencialidades intelectuales, ya que figuran entre sus rasgos más comunes:

- Una mayor lentitud de razonamiento.
- Una menor capacidad memorística que en la edad juvenil.
- Más conexión de los nuevos aprendizajes con la experiencia anterior.
- Una motivación más vinculada a la utilidad esperada de los nuevos aprendizajes que el mismo hecho de aprender.

Este último aspecto es una característica acusada en el aprendizaje del adulto, ya que normalmente trata de ampliar sus conocimientos a fin de conseguir un mejor status en su campo de trabajo.

Cuando el profesional hace consciente esta realidad, puede superar obstáculos relacionados con la permanencia y la sistematicidad, y se reducen los riesgos de abandono a la vez que se garantizan niveles de impacto de la autoformación.

Ello quiere decir que desde el punto de vista psicológico los elementos que definen la autogestión son la meta-cognición, la motivación y la voluntad.

La voluntad tiene que ver con la capacidad para controlar la persistencia de la autogestión del aprendizaje. Mientras la motivación denota compromiso, la voluntad denota persistencia.

Para la caracterización sociológica de la educación del posgrado a distancia hay que significar que este es un proceso social, parte de la realidad, y por tanto puede estudiarse de forma totalizadora. En tal sentido su existencia refuerza la importancia de la relación Universidad-Sociedad, sin embargo, en las condiciones de la gestión del posgrado a distancia se considera que a esta relación entre Universidad y Sociedad se le debe incorporar la perspectiva personal del sujeto que dinamiza esta relación en un contexto determinado por su desempeño profesional.

De esta forma el artículo llega a concluir que la sociedad avanza tanto como lo permiten el uso de estas tecnologías y su implementación en la vida cotidiana, así las personas no se encuentran separada por la distancia, sino que el individuo es parte de una nueva sociedad que hace cada vez más uso de las TIC, y esta permite que el individuo no pierda su pertenencia social física, sino que esta cambia a una pertenencia social virtual misma que se dirige hacia una hibridación entre lo físico y lo virtual.

Desde esta perspectiva las universidades que no estén profundamente vinculadas con los problemas de su entorno y con los problemas del profesional en particular, a través del uso de las TIC's no podrán formar parte de la nueva sociedad del conocimiento; por ello el punto de partida son los problemas sociales e individuales y el resultado final son los que competen y necesitan la propia

sociedad y el individuo, lo cual es expresión de su impacto y lleva, necesariamente, a ser evaluado en la transformación del desempeño profesional.

Evaluar la calidad de los nuevos modelos educativos virtuales implica la elaboración de indicadores diferentes a las formas convencionales, porque va a depender, en esencia, de la capacidad que tenga el sujeto a nivel individual de gestionar su proceso, gestionar sus propios recursos y de aprender para continuar transformando su entorno social, y de la potencialidad que tenga la institución para convertirse en dinamizadora del proceso formativo, siempre en función de atender además a las intenciones profesionales, de modo que garantice la satisfacción plena de los intereses particulares y sociales de cada uno de ellos.

Ha de garantizarse también que la Universidad siga siendo una organización socialmente activa, abierta e interconectada con su entorno, en la cual se formen individuos portadores de una cultura de aprendizaje continuo, capaces de actuar en ambientes intensivos de información, mediante un uso racional de la innovación y las herramientas tecnológicas.

APROXIMACIÓN AL MEJORAMIENTO PROFESIONAL DE DOCENTES, EN UNA EXPERIENCIA CHILENA DE FORMACIÓN PERMANENTE, EN MODALIDAD BLENDED-LEARNING: OPINIONES Y SIGNIFICADOS

*José Miguel Garrido Miranda, Eduardo Meyer Aguilera, Katia Sandoval Rodríguez, David Contreras Guzmán, Evelyn Mujica Appiani
Centro Zonal Costa Centro, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile
<http://www.rieoei.org/1654.htm> consultada el 15 de enero de 2008.*

En la actualidad, con esta globalización que se ha dado en estos últimos días todo ello por el uso del gran alcance que han tenido las TIC'S ha propiciado una demanda de las personas en la adquisición y actualización continua de habilidades, destrezas y conocimientos necesarios para desempeñarse con éxito en las diferentes dimensiones de la vida diaria.

La actualización y formación de personas capacitadas con estas nuevas herramientas ha adquirido un importante valor para que los docentes puedan mejorar su desempeño profesional, es por ello que la incorporación y uso de las

Tecnologías de Información y Comunicación (TIC'S) en los procesos de aprendizaje, han generado un nuevo contexto de acceso al saber y a la cultura.

Actualmente, podemos apreciar la convergencia entre las TIC y el proceso de formación permanente de los docentes, es un proceso de aprendizaje profesional (por ejemplo: e-learning y b-learning), como medio didáctico para el desempeño en el aula, las TIC'S en la formación permanente de docentes, desde esta doble mirada. Esta experiencia corresponde a un curso de perfeccionamiento continuo, es llevado a cabo en el marco de los proyectos de innovación apoyados por el Ministerio de Educación de Chile.

Es por ello, que se hace necesario que se tengan en cuenta las opiniones de los maestros y de los expertos en el uso de las TIC aplicadas a la educación, sin tener que ser esta una educación escolarizada, pues el conocimiento no debe ser solo escolarizado, sino que puede ser en la vida, para la vida y de por vida, todo ello para el buen desempeño personal y profesional.

Este ejemplo es una forma de perfeccionamiento en modalidad blended-learning para docentes del área técnico-profesional.

DESCRIPCIÓN DE CASO

El propósito de esta iniciativa en la que se basó el estudio, fue facilitar el mejoramiento de las competencias pedagógicas y curriculares de docentes que imparten módulos en Liceos.

Se concretó en la elaboración e impartición de cuatro módulos, en los cuales se consideró el desarrollo de dos tipos de actividades: virtuales y presenciales.

1. Actividades Evaluativas
2. Foros Virtuales de Actualización
3. Andamiaje Presencial.

La mediación de estos soportes se realizó a través de tres instancias:

- a) ROL TUTORIAL
- b) METODOLOGÍA DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- c) ENFOQUE TEMPORAL ASINCRÓNICO.

Esto permitió dar un enfoque didáctico caracterizado por la existencia de aprendizajes y destrezas elegidos previamente y apoyados por un feedback (retroalimentación) general continuo y/o específico, éste último dependiente de la solicitud de cada participante.

Perspectiva de los docentes: mejoramiento profesional y el valor de las TIC.

Explorar el significado y aporte que tiene para los docentes el participar en un programa de formación continua mediada por TIC'S, se adscribe a una perspectiva de investigación que valora las opiniones, actitudes y puntos de vistas expresados por los protagonistas como una forma de revelar de qué manera los procesos subjetivos e intersubjetivos influyen en la apropiación y sentido de uso de las tecnologías para el desarrollo profesional.

Para realizar este acercamiento, se analizó un conjunto de opiniones obtenidas en dos grupos focales, uno en cada una de las regiones donde se desarrolló la iniciativa.

SIGNIFICADO DE LA CUALIFICACIÓN PROFESIONAL

Los relatos que se categorizan dentro de esta unidad de significado, se vinculan tanto a las necesidades de mejora personal y profesional que surgen al experimentar el rol de alumnos en el curso de perfeccionamiento, como a las oportunidades para desarrollar nuevas formas de trabajo con sus estudiantes, en su rol profesional de docentes.

En esta unidad de significado, se incluyen aquellas opiniones que en forma directa o indirecta hacen referencia al proceso de comunicación, intercambio y colaboración que experimentaron los docentes durante el desarrollo de los módulos.

Discusión: algunos aprendizajes y retos

Desde la perspectiva del mejoramiento profesional, el conjunto de módulos que dieron forma al curso de perfeccionamiento continuo para docentes técnico-profesional, tenía como propósito ofrecer una instancia para el mejoramiento de

ciertos ámbitos de competencia propios de su desempeño profesional a través de un conjunto de dispositivos de formación, articulados en una modalidad blended-learning.

1.- Hay evidencia que muestra la estrecha interacción que se produce entre la dualidad de roles que posee un profesional de la educación durante este tipo de cursos. Por un lado, el rol como participante o alumno y por otro, el de profesor(a) o mediador (a) de aprendizajes en su vida profesional. Esta relación que se produce entre estos roles está vinculada a tres elementos significativos:

- Las competencias necesarias para desempeñarse en una modalidad de formación mediada por tecnologías de la información y comunicación.
- Las competencias de desempeño profesional.
- La propia experiencia como participante, en una modalidad de formación que usa la metodología de resolución de problemas como enfoque de aprendizaje.

2.- Dada la importancia que se asigna al proceso de colaboración, como instancia de crecimiento profesional, en la orientación del curso; resulta interesante la percepción de desconfianza o inseguridad frente a este procedimiento, sobre todo por la necesidad de desenvolverse de manera proactiva y menos reproductiva frente al tratamiento de información y gestión del conocimiento.

Como parte de este proceso transformador surge lo que el autor denomina como la “trastienda de lo virtual” y que da cuenta de la importancia que tiene la existencia de relaciones personales y/o profesionales previas, con especial atención a aquellas que se dan al interior de la misma institución educativa, para el éxito de este tipo de formación permanente.

La conclusión del artículo hace énfasis en la experiencia de los docentes utilizando modelos de b-learning para su aprendizaje, el cual se dio a lo largo de los módulos de perfeccionamiento continuo desarrollados en esta modalidad, muestra la existencia de dos grandes líneas argumentativas que permiten comprender su valoración y sentido de uso:

- La participación en una modalidad formativa, donde el doble rol de participante-docente de aula sirve de catalizador de los aprendizajes.
- Una segunda línea argumentativa, da cuenta del valor de la intersubjetividad para el desempeño exitoso en una modalidad como la relatada.

Al respecto, vale la pena considerar la evidencia que nos muestra aquellos soportes propios de la “*trastienda virtual*” con el fin de incorporarlos como elementos relevantes dentro de los diseños de futuros cursos o programas de formación permanente en modalidades b-learning. Como ejemplo de esto, emerge el situar el foco de perfeccionamiento no en la persona, sino en la escuela o liceo en pos de potenciar procesos de aprendizaje institucionales como una forma de dar mayor significado y potenciar al proceso de construcción de comunidades profesionales en práctica. Dichos espacios deben estar destinados al aprendizaje profesional proveniente de las experiencias laborales, dado que éstas son las que permiten el desarrollo de un tipo de conocimiento.

EL MARCO DE LA INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA

FORO: QUALITATIVE SOCIALRESEARCH

Volumen 8, No. 3, Art. 2 – Septiembre 2007

Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet

Adolfo Estalella & Elisenda Ardè

Para Estalella (2007) El método etnográfico se distingue por la implicación del investigador en el contexto de investigación, de manera que debe, en la medida de lo posible y de la forma más natural posible, integrarse como un miembro más del colectivo que estudia, ya que su objetivo es lograr una aproximación holística que incorpore la perspectiva de los actores, su base fundamental es la técnica de la observación participante, que implica conocer de primera mano la realidad que investigamos y un trato directo con las personas que intervienen en la misma, el resultado de este método es un proceso creativo en el cual es crucial la relación

del etnógrafo con la gente que participa en su investigación, los datos que construye y la perspectiva teórica que adopta.

Para construir sus datos, el etnógrafo se basa en la experiencia que hace durante la observación participante y en otras técnicas como las entrevistas y las historias de vida, existe una evidencia de todo que se guarda como un registro el cual puede ser textual, en audio o utilizando técnicas audiovisuales, así como también puede utilizar otro tipo de inscripciones y objetos (textuales, gráficas, materiales) producidos por los propios sujetos.

En la actualidad, la etnografía cambia de espacio, ya que con la introducción del Internet, la investigación cualitativa que se da en este espacio presenta características especiales, ya que gran parte de los datos del etnógrafo se producen a partir del estudio de los objetos digitales elaborados por los sujetos (blogs, texto, fotografías, vídeos, Wikies, tareas, chats, cuestionarios, consultas y en fin, cualquier objeto de aprendizaje que se pueda tener dentro del internet, si es para investigación educativo u otros tipos de medios si solo es del internet), y buena parte de la interacción en el campo queda registrada en los archivos de los usuarios, siendo incluso accesibles a personas que no han participado directamente en la investigación. Así pues, la acción ética no se limita a la interacción directa entre sujetos e investigador, sino que también atañe al tipo de datos que se elaboran y a las técnicas de registro que se utilizan.

El trabajo de campo etnográfico supone un contacto prolongado con los sujetos que participan en la investigación, creándose relaciones de confianza y vínculos de amistad que muchas veces se extienden más allá de la finalización del estudio, por lo cual, el compromiso ético atañe también al retorno que el etnógrafo pueda ofrecer a las personas que han colaborado, algunas de ellas intensamente, en su investigación, aunque es importante mencionar que en un espacio virtual el etnógrafo, puede o no participar dentro del grupo es decir, puede ser un mero observador del espacio que está estudiando, que en este caso sería el Ciberespacio.

Etnografía virtual es un término común y bastante aceptado por investigadores de Internet para referirse a la adaptación de la metodología

etnográfica al estudio de las interacciones mediadas por computadora o de las prácticas sociales y culturales asociadas al uso y la producción de Internet.

Este tipo de relaciones se ha dado desde principios de los años 90's y ha ido en aumento de acuerdo como va aumentando las conexiones a internet en el mundo y la cantidad de computadoras, PDA y teléfonos celulares que tienen acceso a internet. Actualmente son muchos los trabajos sobre la interacción social en Internet que se basan en la observación participante y en la idea de realizar el estudio de una comunidad virtual como si fuera una comunidad física tradicional, realizando una descripción etnográfica de la vida en la red y de las relaciones sociales que se establecen en entornos electrónicos como foros electrónicos, chats y MUDs.

Sin embargo, el adjetivo "virtual" no está exento de polémica, ya que por una parte, marca una polaridad frente a "real", dando a entender que las relaciones que se estudian son menos "reales" que las que mantenemos físicamente, cara a cara o incluso por teléfono; o que las interacciones y las relaciones mediadas por el ordenador son a priori diferentes de las que se establecen cara a cara. Y por otra, puede suponer que se limita la etnografía al estudio de la interacción online, descuidando los aspectos offline de toda interacción mediada por ordenador y de los contextos locales en los cuales se encuentran los sujetos.

EL MARCO DE LA ACCIÓN ÉTICA EN INTERNET LAS GUÍAS ÉTICAS: PRINCIPIOS PARA ORIENTAR LA PRÁCTICA

Para asegurar que se respeta a los participantes en la investigación y salvaguardar su seguridad, el mecanismo más extendido, a parte del recurso al anonimato de los datos personales obtenidos, es el denominado "consentimiento informado" (informed consent). Un concepto con el que se designa al proceso por el cual se explica a los participantes en la investigación los detalles del proyecto y se les pide su participación o se les solicita el consentimiento para incluirlos.

Ahora bien, pese a la importancia concedida al consentimiento informado, las guías éticas suelen proponer una excepción: cuando la investigación se realiza en espacios públicos, no es necesario solicitar permisos para realizar la

investigación. Generalmente se considera que "la observación en espacio públicos, calles o plazas, puede ser desarrollada normalmente sin informar a quienes están implicados y esto se hace extensible a los medios de comunicación social como la prensa, la radio o la televisión.

Hay sin embargo, dos aspectos que modulan esa excepción, dos dimensiones que funcionan como correctivos a la excepción: la participación del investigador y el tipo de registro que se realiza.

Si el investigador interactúa con la gente durante la investigación, aunque ésta se realice en una plaza pública, debe solicitar el consentimiento informado; y si el tipo de registro que se realiza es permanente, como grabaciones de audio o de video, debe al menos informarse a las personas de que están siendo grabadas.

LA ÉTICA EN INTERNET

La reflexión ética sobre la investigación de Internet surge con la asunción de que se está investigando a sujetos humanos. Pese a que puede parecer un punto de partida trivial, hay investigadores que han criticado que se asimile la investigación de Internet a la investigación con sujetos humanos. Concretamente, Joseph B. Walther considera que el análisis de los archivos de un foro público, por ejemplo, equivale a revisar una hemeroteca, por lo tanto no se investiga con personas humanas y no es necesario tomar ninguna prevención ética. O plantear las páginas Web como un medio de publicación similar a la prensa escrita o manejar metáforas que conciben Internet como un ágora pública, permite asumir que se trata de espacios o medios públicos a los que por lo tanto puede resultar aplicable la excepción que hace innecesaria la obtención del consentimiento informado.

Uno de los hallazgos de Walther es que la apariencia física de los amigos que aparecen en su perfil de Facebook influye en la manera en la que la gente lo percibe a uno, en un estudio que aparece en la publicación Human Communication Research, Walther y sus colegas descubrieron que los usuarios de Facebook que tenían mensajes públicos de amigos atractivos escritos en su pared (un tablero de anuncios en Internet) eran considerados mucho más físicamente agraciados que la gente que tenía mensajes de amigos no atractivos.

Muchas de las estrategias de autopresentación observadas por los académicos parecerán obvias a los usuarios de Internet experimentados: mejorar el prestigio de uno al tener ligas con amigos de estatus elevado; usar un nombre en pantalla como “*Batman*” o “007”; referirse a su reluciente cabeza como “rapada” y no “calva”; usar caras con expresiones tiernas para cautivar al grupo de gente que reenvía cartas cadena inspiracionales; demostrar liderazgo al ser el primero en adoptar las aplicaciones más recientes de Facebook y promoverlas entre otros; listar la casi carrera de uno como disc jockey o modelo en lugar de la que da para pagar las cuentas; y tomar decisiones cuidadosamente pensadas acerca de qué poner como intereses o libros favoritos.

Los principios y categorías que se manejan son los mismos: respeto a la dignidad, la seguridad y la privacidad de las personas; pero la articulación de estos principios se complica en el nuevo contexto de investigación cuando se plantean preguntas tan sencillas como: ¿qué significa mantener el anonimato de personas que charlan usando nombres de usuario en un Chat de acceso público?, ¿qué interacciones son públicas en Internet y no necesitan consentimiento informado?, ¿aquellas que son simplemente de “acceso público”?, un foro con clave de acceso, ¿es público?, ¿qué tipo de registro puede ser realizado sin necesidad de solicitar consentimiento?

La distinción entre público y privado vuelve a convertirse en uno de los elementos clave en las guías para orientar nuestra decisión ética de informar o no sobre nuestra investigación, así como si debemos obtener el consentimiento de los autores para el registro y la utilización de los datos que se encuentran disponibles en la red.

La violación de la privacidad de quienes participan en la investigación es una fuente potencial de daño, y el carácter público o privado que se atribuya a las interacciones y espacios es ser decisivo para el desarrollo que tome la investigación. Pero dilucidar qué se entiende como público y qué se entiende como privado en Internet se torna un asunto complejo: en la investigación con sujetos humanos, la distinción entre el ámbito público y privado es importante para determinar cuándo es necesario solicitar el consentimiento informado, ya que los investigadores puede estar eximidos de solicitarlo para los datos recogidos en

ámbitos públicos, como por ejemplos los datos recopilados en la televisión, grabaciones públicas, radio, libros impresos, conferencias o en espacios públicos como los parques y jardines.

PÚBLICO/PRIVADO

Público en Internet son aquellas interacciones cuyo "acceso" es público (King 1996). Cualquier persona que usa sistemas de comunicación disponibles públicamente en Internet debe estar al corriente de que esos sistemas son en su constitución y por definición, mecanismos para el almacenamiento, transmisión, y recuperación de comentarios. Que algunos participantes tengan cierta expectativa de privacidad, es algo erróneo (Joseph B. Walther).

Esto nos plantea diversas consideraciones según Stella (2007). En primer lugar, la percepción de lo público y lo privado puede variar según la posición del sujeto observador (externa o interna al colectivo) y por tanto, no podemos juzgar "desde fuera" sin tener en cuenta la percepción de los actores. En segundo lugar, el tipo de tecnología o la arquitectura tecnológica, no determina el carácter privado o público de un espacio de interacción, depende una vez más de la percepción que tienen los usuarios sobre lo que están haciendo, es resultado de la negociación y del sentido que le atribuyen a esas interacciones cada colectivo. En tercer lugar, y como corolario, lo público y lo privado no son categorías absolutas que podamos determinar "a priori" en relación a las interacciones de Internet, son contextuales y dependen de la negociación que cada colectivo lleve a cabo.

Es entonces las prácticas de un foro que están en internet, son públicos o privados, pues solo son interacciones entre los interesados, pero estas interacciones pueden ser vistas por el colectivo si no están protegidas por una contraseña y cada grupo de interacción podrá definir lo que es público y privado teniendo determinados parámetros de seguridad, mismos que deben de adoptar sus miembros para que esto se convierta en público, pero recordemos que estos términos son solo percepciones de la gente.

LOS DILEMAS ÉTICOS NO SIEMPRE TIENEN UNA ÚNICA SOLUCIÓN

En nuestra trayectoria, De Stella y sus colaboradores han experimentado la dificultad para decidir sobre el carácter público o privado de la información y las interacciones en Internet y no siempre estamos seguros de haber tomado la decisión adecuada.

Las dudas sobre qué decisión tomar con relación al registro y análisis de la información vuelve a articularse alrededor de la "expectativa de privacidad" de las personas. Este marco de reflexión está en sintonía con la propuesta de Dag ELGESEM que establece que "la violación de la privacidad se produce cuando las expectativas razonables de un individuo son frustradas en lo que toca a las limitaciones del uso de información personal" (2002, p. 198). Las decisiones éticas deben orientarse, en nuestra consideración, desde el conocimiento de la perspectiva del otro. Y ante la duda, la mejor opción es ir y preguntar; es la solución más clara siempre que sea posible.

DE LA TECNOLOGÍA CONTEXTUAL A LA ÉTICA DIALÓGICA

Desde la reflexión que el autor hace y como resultado de su experiencia investigadora, piensa que la perspectiva del autor se convierte en un elemento fundamental para resolver el dilema ético en torno a la privacidad de las comunicaciones: es la expectativa de privacidad que tienen los individuos la que debe servir de referente en nuestras decisiones. Y si no se acepta esta premisa, al menos es necesario tener en cuenta esa expectativa.

Sólo comprendiendo el sentido que los individuos conceden a un determinado contexto podemos decidir justamente sobre el carácter público o privado de las interacciones y el resto de categorías (anonimato, sensibilidad de la información, etc.) cuando se trata de interacciones mediadas por un dispositivo tecnológico. De ahí que haya pocas presuposiciones, como dice Allen, que podamos hacer sobre los colectivos que interaccionan y se sostienen a través de Internet.

El conocimiento de la perspectiva del otro se convierte pues en el punto de partida para el desarrollo de lo que Christina Allen propone como una ética

dialógica y situacional (Allen 1996). Situacional porque las propiedades contextuales de todo dispositivo tecnológico nos obliga a situar nuestras decisiones y nuestras respuestas éticas en cada contexto singular, tomando en consideración no sólo a los dispositivos sino también a las personas; y dialógica porque no se reduce a la solicitud de un consentimiento informado, sino que se trata de un proceso de continuo diálogo con nuestros corresponsales en el campo.

El comportamiento ético es entonces un proceso y un producto de la negociación entre las partes y no exclusivamente un procedimiento formal fundado en una relación rígida y jerárquica de roles asimétricos. Los problemas éticos requieren soluciones situadas.

ÉTICA DE CAMPO LA CONSTRUCCIÓN DE ESO LLAMADO CAMPO

El campo es el referente empírico de la investigación (Guber 2004, p. 83) y puede incluir a un grupo de celadores que trabajan en un sanatorio psiquiátrico, sus enfermos y la institución en la que se encuentran; o una escuela específica de yoga, con sus practicantes, sus sedes oficiales, encuentros, etc., o simplemente un colectivo de individuos que se relacionan a través de un dispositivo de Chat por Internet, que se intercambian correos y organizan ocasionalmente "*kedadas*" para reunirse y charlar en un bar.

El campo no está dado, no tienen límites pre-definidos, depende de cómo diseñemos nuestro objeto de estudio. Aunque los etnógrafos investiguen "en" poblados no investigan poblados. Como dice Vered Amit (2000).

El campo es construido por el etnógrafo durante su proceso de investigación. Y en ese proceso de construcción, el campo es configurado por el marco teórico del investigador y por el planteamiento metodológico de su abordaje. Este aspecto de la preconfiguración del campo por parte de la teoría es fundamental en las etnografías de Internet. La concepción divergente de la tecnología con la que diferentes investigadores se aproximan al mismo dispositivo y objeto de estudio, lleva a la construcción de campos muy diferentes, y por lo tanto a la aparición de dilemas y cuestiones éticas absolutamente distintas, tanto como lo son las respuestas que cada uno de ellos ofrece.

El tejido de decisiones éticas que deben afrontarse en una etnografía de Internet resulta de la construcción que el investigador hace del campo. Las cuestiones concretas que se le plantean son resultados que están poderosamente modeladas por su marco teórico y su aproximación metodológica.

Construir y acotar el campo es una tarea compleja en muchas ocasiones en las que es necesario seguir a los participantes a sus eventos cara a cara ("*kedadas*" u otro tipo de reuniones y encuentros). A veces, es necesario seguirlos a través de diferentes contextos y dispositivos de Internet en los que participan (Gómez 2006), visitar sus páginas Web personales, sus blogs, los vídeos o las fotos que publican en diferentes servicios, etc. Esta proliferación de los dispositivos que es necesario introducir en el campo no sólo es compleja de gestionar, sino que entraña tomar decisiones éticas sobre la marcha y aprender a realizar nuestro trabajo de campo teniendo en cuenta todos estos contextos de interacción tan diversos.

En el trabajo de campo etnográfico, la distinción entre lo público y lo privado es solo una parte, aunque sea importante, de las decisiones éticas que tomamos durante nuestro estudio. Como hemos indicado, estas decisiones varían en función de cómo construyamos nuestro campo y cómo definamos nuestro objeto de estudio, y eso, también se modifica a lo largo del proceso de investigación etnográfica. Por esta razón creemos que es útil una reflexión pública de las implicaciones éticas que tienen las decisiones metodológicas tomadas por uno de nosotros en la etnografía que ha realizado sobre las prácticas Blogger.

EL "BLOG DE CAMPO"

Comenzamos el trabajo de campo entre blogs y Bloggers con una consciente indefinición sobre los límites de nuestro objeto empírico. Sabíamos que nuestro estudio se centraría en bloggers y en sus tecnologías y dispositivos, pero no sabíamos concretamente quiénes iban a ser los individuos que estudiaríamos, ni los dispositivos en los que se concentraría nuestro análisis.

Una de las estrategias que resultó ser fundamental en la construcción del campo y que se incluyó inicialmente en el diseño de la investigación como parte

de la observación participante fue la elaboración de un "blog de campo", para el que inicialmente se fijaban tres objetivos:

- Orientar la investigación a través de la propia experiencia del investigador.
- Dotar de credibilidad al investigador y permitirle establecer rapport con los bloggers.
- Respetar el imperativo ético de dejar constancia pública de la realización de la investigación.

Intuíamos que la elaboración de un blog podría ayudarnos en el desarrollo del trabajo de campo. No se trataba de un "diario de campo" en el que eran anotados los resultado de las observaciones (este seguía siendo el tradicional blog de notas o un procesador de textos), sino un "blog de campo" que constituía el referente permanente, en el que se comentaba cualquier cuestión de interés cotidiano para el investigador, y no necesariamente relativa a la investigación. Al cabo de unos meses, éramos conscientes de la importancia que el blog había cobrado en el trabajo de campo realizado a través de Internet:

El blog me ayuda a pensar y a organizar mi dinámica en el campo.

El blog me obliga a leer otros blogs.

El blog me ha permitido elaborar vínculos, por ejemplo con Jordi Abad.

El blog dotó al investigador de presencia y visibilidad en el campo, y facilitó el desarrollo de relaciones con los corresponsales.

LA EXTENSIÓN DEL REGISTRO Y LA AGREGACIÓN DE DATOS

La elaboración del blog no se limita a la escritura, sino que implica otras prácticas como la fotografía, la reflexión sobre la utilidad de los blogs, etc.

LA PRESENCIA DEL ETNÓGRAFO

La presencia del investigador en el campo es una cuestión pasada por alto en la mayor parte de las reflexiones éticas sobre la investigación en Internet. En las etnografías de Internet, sin embargo, el etnógrafo puede definir su campo como aquello que acontece en la pantalla, y puede adoptar una posición marginal sin participación, como ha ocurrido en algunas ocasiones. El etnógrafo puede adoptar el rol de lurker.

La posibilidad que ofrece Internet para registrar la información de interacciones sin delatar la presencia del etnógrafo ha sido considerada por algunos investigadores, especialmente en los primeros estudios de Internet, como una enorme ventaja que permite realizar investigaciones sin alterar los colectivos analizados con la presencia del investigador.

Este planteamiento, sin embargo, está en conflicto con las actuales formulaciones de la etnografía que plantean el trabajo de campo como un proceso de socialización en el que el investigador accede a la trama de significados del colectivo que investiga. Entendido de esta forma, el etnógrafo forma parte del mismo mundo social que investiga, contribuye a construirlo, y su presencia no es un elemento distorsionante, sino que es el requisito previo para poder acceder a la comprensión de su objeto (Guber, 2004).

MUTUALIDAD: EL ETNÓGRAFO Y SUS CORRESPONSALES

Hemos mencionado la función del blog como dispositivo para declarar la presencia del etnógrafo en el campo. La co-presencia en la red puede ser articulada mediante diferentes dispositivos. No es una novedad. En varios estudios hemos encontrado referencias de que los investigadores han usado páginas Web para explicar su investigación; un planteamiento que Michael Wesch (2007) ha trasladado al estudio del servicio de video YouTube. Wesch ha abierto un canal en el cual se informa detalladamente de su investigación, y ha publicado un video donde se dan detalles del proyecto de investigación y docencia y en el cual el equipo se presenta a sí mismo. La idea es la misma: construir alguna forma de co-presencia a través de Internet mediante los mismos dispositivos y prácticas de aquellos a quienes se estudia.

El blog no solo ha sido un dispositivo para el establecimiento de relaciones de confianza con nuestros corresponsales, sino también un elemento de socialización importante en las prácticas de los bloggers y un método de aprendizaje que nos permite experimentar de primera mano lo que significa elaborar un blog.

Además, el blog proporciona las condiciones de posibilidad para que el investigador pueda situarse en una relación de simetría con aquellos a quienes investiga.

La elaboración de un blog implica una responsabilidad ante los otros y sitúa al etnógrafo en un plano de reciprocidad y expone al investigador a ser interpelado por los otros. El investigador de campo se siente muchas veces como un equilibrista en su alambre; debe responder a sus interlocutores y a la vez, debe saber salvaguardar aquello que podría poner en peligro su investigación.

Tras esta estrategia de reciprocidad que subyace en la elaboración de un "blog de campo", subyace la idea de que el investigador no sólo debe tomar, sino que también está obligado a dar (Forte 2004), que no sólo debe interpelar, sino que debe exponerse a ser interpelado por los otros. Se trata de buscar no solo una simetría en cuanto a la experiencia, sino una condición de mutualidad entre el investigador y los investigados, mutualidad que según Yu Wei Lin (2006) "además de ayudar al etnógrafo a interpretar mejor sus datos, crear y favorecer la mutualidad entre el investigador y sus respondientes puede anunciar la aparición del etnógrafo en el campo". La mutualidad ha sido una forma de realización concreta de la propuesta ética dialógica que hemos asumido.

Se puede decir que la forma de hacer una etnografía virtual depende del investigador, pero no debe de dejar de lado la privacidad de los individuos, en este sentido, es necesario que el investigador tenga una ética muy arraigada, que le permita delimitar hasta donde el investigador puede investigar y hasta donde irrumpe en la privacidad del individuo.

En este sentido no podemos dejar de lado la valiosa herramienta para todos aquellos que se llevan a cabo a la investigación etnográfica de Internet, ya que no todos los que se dedican a este tipo de investigación conocen las guías éticas para realizarla sin perjudicar a los sujetos objeto de estudio.

FILTRADO COLABORATIVO: LA DIMENSIÓN SOCIOTÉCNICA DE UNA COMUNIDAD VIRTUAL

FORUM: Qualitative Social Research

FORUM: Qualitative Sozialforschung

Volumen 8, No. 3, Art. 2 – Septiembre 2007

Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de Internet

www.uoc.edu/uocpapers consultado el 18 de diciembre de 2008

Adolfo Estalella & Elisenda Ardèvol

Actualmente las comunidades tradicionales han dado un nuevo vuelco en la forma de cómo se conforman, con el uso de las TIC'S, las comunidades han dejado de tener la limitante del tiempo y del espacio y se han transformado en comunidades virtuales, las cuales han comenzado a tener un gran auge.

Antes de iniciar con lo que es una comunidad virtual, se hace necesario tener varios referentes teóricos o definiciones, las cuales mencionamos a continuación:

Weblog: La palabra Weblog surge en 1997 de la imaginación de Jon Barger al unir los conceptos "Web" (red de Internet) + "/log" (diario de a bordo, libro de notas). Actualmente, es el protagonista de una Revolución comparable a la que provocó la aparición de la imprenta de tipos móviles en el Siglo XV.

Los Weblog también conocidos como blogs o bitácoras, término español re-inventado por el mexicano Carlos Tirado en 1999, son básicamente un espacio personal de escritura en Internet. Puedes pensarlo como un diario en vivo y en directo que una persona usa para informar, compartir, debatir periódicamente de las cosas que le gustan e interesan, en el que toda la escritura y estilo se maneja vía Web. En un Weblog cada artículo (post) tiene fecha de publicación y se organiza automáticamente en orden cronológico inverso, de tal forma que la anotación más reciente es la que primero aparece.

Primeramente es importante saber que vamos a entender en cada uno de los conceptos que se utilizaran dentro de este artículo, en primer lugar definiremos las palabras: etnografía, virtual, comunidad, etnografía virtual, ciberespacio y comunidad virtual.

Etnografía: (gr. éthnos, pueblo, y -grafía). Estudio descriptivo de las costumbres y tradiciones de los pueblos (Diccionario Océano de La Lengua Española).

Virtual: Que tiene existencia aparente y no real (Diccionario Océano de La Lengua Española).

Comunidad: Es un grupo o conjunto de personas que comparten elementos en común, tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio por ejemplo), estatus social, roles, etc. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otros grupos o comunidades (generalmente por signos o acciones), que es compartida y elaborada entre sus integrantes y socializada. Generalmente, una comunidad se une bajo la necesidad o meta de un objetivo en común, como puede ser el bien común; si bien esto no es algo necesario, basta una identidad común para conformar una comunidad sin la necesidad de un objetivo específico.

Comunidad Virtual: Es un grupo de personas que comprende los siguientes elementos:

- Desean interactuar para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos.
- Comparten un propósito determinado que constituye la razón de ser de la comunidad virtual.
- Con unos sistemas informáticos que median las interacciones y facilitan la cohesión entre los miembros.

La comunidad Virtual queda definida por tres aspectos distintos:

- La comunidad virtual como un lugar; en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico.
- La comunidad virtual como un símbolo; ya que la comunidad virtual posee una dimensión simbólica. Los individuos tienden a sentirse simbólicamente unidos a la comunidad virtual, creándose una sensación de pertenencia.
- La comunidad virtual como virtual; las comunidades virtuales poseen rasgos comunes a las comunidades físicas, sin embargo el rasgo diferenciador de

la comunidad virtual es que ésta se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas.

Etnografía virtual: Es un término común y bastante aceptado por investigadores de Internet para referirse a la adaptación de la metodología etnográfica al estudio de las interacciones mediadas por ordenador o de las prácticas sociales y culturales asociadas al uso y la producción de Internet (Adolfo Estalella & Elisenda Ardèvol).

Ciberespacio: El auge de las comunicaciones entre ordenadores -cuyo máximo exponente es la macrored mundial Internet- ha creado un nuevo espacio virtual, poblado por millones de datos, en el que se puede «navegar» infinitamente en busca de información. Se trata, en una contracción de cibernética y espacio, del ciberespacio.

Gibson utilizó el término "ciberespacio" para definir el ámbito creado por una red de computadoras futurista (que denominó "Matrix") con la cual era posible conectar la mente directamente. Según la definición de la UNESCO, el "ciberespacio" es un nuevo ambiente humano y tecnológico de expresión, información y transacciones económicas. Consiste en personas de todos los países, de todas las culturas e idiomas, de todas las edades y profesiones proporcionando y requiriendo información; una red mundial de computadoras interconectadas por la infraestructura de telecomunicaciones que permite que la información en tránsito sea procesada y transmitida digitalmente.

Para ampliar información sobre la definición de la UNESCO:

El presente ensayo muestra un resumen del artículo "*Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual*" elaborado por Adolfo Estalella.

La presente investigación es el resultado de la etnografía virtual en una comunidad colaborativa reunida en torno a un Weblog (bitácora). Se ha realizado desde el marco teórico de los estudios sobre la construcción social de la tecnología mediante un análisis que prescinde de cualquier distinción entre la categoría de lo social y lo tecnológico (Adolfo Estalella).

Los temas que se trataron fueron:

- Ensamblajes sociotécnicos.

- La emergencia de lo sociotécnico en una comunidad en el ciberespacio.
- Del filtrado de la información a la regulación de las conductas.
- El imaginario de la comunidad construye su arquitectura técnica.
- Hacia una descripción sociotécnica de las comunidades en el ciberespacio.

Samblajes sociotécnicos

Este trabajo es una observación participante de una comunidad reunida en torno a un *Weblog* colectivo llamado Barrapunto. El estudio identifica dos elementos clave alrededor de los que se organiza la comunidad. Por un lado, el ideal de participación abierta que permite que cualquier usuario contribuya y que lo haga libremente, sin necesidad de estar registrado, y por otro, el objetivo explícito de producir información relevante y significativa para la comunidad.

Para cumplir con dichos objetivos la comunidad dispone de dos mecanismos básicos:

- La *moderación*, un sistema que permite el filtrado colectivo de la información.
- La figura del *pobrecito hablador*, un mecanismo que permite la participación abierta y anónima de cualquiera.

Ambos mecanismos sociotécnicos estructuran la comunidad y modelan profundamente su dinámica. Los estudios sobre la construcción social de la tecnología aportan el marco teórico y el aparato conceptual necesario para realizar una etnografía simétrica en la que se prescinde de lo que *a priori* se consideran distinciones entre lo social y lo técnico.

Desde el punto de vista metodológico esto implica que no podemos discriminar entre los tipos de causas (sociales o tecnológicas) que explican la dinámica de la comunidad.

Adoptar el planteamiento de la construcción social de la tecnología en el estudio de una comunidad en el ciberespacio tiene dos implicaciones fundamentales. Obliga a estar en guardia y a considerar permanentemente cómo la comunidad dota de significado al componente técnico y reelabora constantemente con sus prácticas un *technologicalframe* (arquitectura técnica). En

segundo lugar, obliga a prescindir de las distinciones que se hacen *a priori* entre lo que es social y lo que es tecnológico, lo que es natural y construido dentro de la comunidad, la cual es descrita como un ensamblaje sociotécnico (Bijker, 1995. pp. 273-279) constituido por una reunión de actores heterogéneos, humanos y no humanos, significados, prácticas, artefactos, etc.

Los datos para esta investigación se recogieron a lo largo de cinco meses, de lo que se está hablando se llevó a cabo entre abril y agosto de 2004 y proceden de los espacios de Barrapunto. Se eligieron los usuarios siguiendo dos criterios como la alta participación y la variedad en sus perfiles participativos. Para realizar la selección se usaron varios indicadores, como las bitácoras con más entradas publicadas, los usuarios que tienen más amigos, los que más noticias han enviado y el historial de cada usuario, que ofrece detallada información sobre su participación.

LA EMERGENCIA DE LO SOCIOTÉCNICO EN UNA COMUNIDAD EN EL CIBERESPACIO

Barrapunto es una especie de portal de noticias relacionadas con la tecnología y el software libre. El sitio se mantiene mediante las contribuciones de sus usuarios. Cualquiera puede mandar una noticia, que pasa a una lista de envíos a la espera de que algún editor la considere de interés y la publique en la portada, y el resto de los usuarios después puede añadirle comentarios.

La comunidad tiene tres categorías sociales básicas: los editores, que son los responsables de la gestión del sitio y que seleccionan qué noticias se publican en la portada, los usuarios registrados, que poseen una identidad permanente en Barrapunto, los usuarios anónimos.

La situación de Barrapunto a mediados de 2003 muestra el poderoso efecto de la arquitectura técnica sobre la dinámica de la comunidad. Su funcionamiento técnico se había resentido notablemente, resultaba insostenible a causa de los problemas técnicos.

Los editores de Barrapunto habían realizado importantes modificaciones en Slash (Actualizaron con la nueva versión del Slash y consumía toda la potencia

informática de sus servidores). Lo relevante de aquel acontecimiento es que el mal funcionamiento «técnico» provocó que se degradara la dinámica «social» de la comunidad, porque la dinámica de la comunidad se construye no solamente «dentro» de la arquitectura técnica, sino «a través» de ella.

DEL FILTRADO DE LA INFORMACIÓN A LA REGULACIÓN DE LAS CONDUCTAS

La dinámica de Barrapunto está centrada en el filtrado de la información, un proceso complejo expuesto a innumerables problemas. La *moderación* es uno de los mecanismos centrales que organizan el filtrado de información en Barrapunto. El otro mecanismo fundamental es la selección de las noticias por parte de los editores, pues son ellos quienes deciden cuáles pasan a la portada del sitio, el lugar con mayor visibilidad y cuáles son rechazadas.

La portada es el espacio central de Barrapunto, donde se publican las noticias, en las que los comentarios constituyen un componente fundamental. Es en el espacio de los comentarios donde el sistema de filtrado de la *moderación* actúa. La función formal de la *moderación* es seleccionar lo que son joyas y lo que es simple ruido. Se trata, por lo tanto, de un mecanismo destinado a valorar la calidad de la información. Los usuarios valoran los comentarios de acuerdo con una serie de categorías. Los que se califiquen positivamente («interesante», «informativo», «ingenioso», etc.) suman un punto, los que se califiquen negativamente («fuera de tema», «redundante», etc.) restan un punto. El valor total de un comentario puede variar desde ‘-1’ hasta ‘+5’.

Sólo pueden moderar los usuarios registrados, a quienes se asignan aleatoriamente cinco puntos que tienen una vigencia de tres días para calificar las contribuciones de los demás. Existe, sin embargo, una notable disparidad y tensiones que derivan del criterio que cada usuario usa para realizar la *moderación* y del grado de efectividad que tiene. La *moderación* sirve de base para que el resto de los usuarios puedan filtrar los comentarios. Este mecanismo expone en todo momento a los usuarios a los juicios de los demás. Es rápido, anónimo y expeditivo. Esta circunstancia lleva a los usuarios a autorregularse,

como una forma de proteger su reputación frente a malas moderaciones y la exposición lleva a los usuarios a crear dobles identidades o, más habitualmente, a usar la figura del *pobrecito hablador* anónimo cuando quieren proteger sus identidades de moderaciones negativas.

La *moderación* funciona, por tanto, como un sofisticado mecanismo regulador de las conductas individuales. Es la exposición a las calificaciones de los demás que se gestionan por medio de la *moderación* lo que lleva a los usuarios a ser comedidos en sus conductas, no por el cumplimiento de unas normas que no están codificadas, sino por sentirse expuestos a las valoraciones expeditivas del resto de los usuarios. Al mismo tiempo, la figura derivada del mecanismo de anonimato, el *pobrecito hablador*, se convierte para muchos usuarios en el garante de la libre participación y la vía para la libre expresión dentro de la comunidad.

Lo que es un sistema de filtrado de la información acaba por funcionar, así pues, como un regulador de la conducta individual. El proceso de jerarquización de la información se transforma, de esta manera, en el regulador social de la comunidad.

EL IMAGINARIO DE LA COMUNIDAD CONSTRUYE SU ARQUITECTURA TÉCNICA

La política de Barrapunto se hace por medio de su arquitectura técnica. La comunidad construye su propio significado para la arquitectura técnica e interviene en su mismo desarrollo material. La arquitectura técnica moldea la comunidad y la comunidad da forma a su arquitectura técnica. La *moderación* se asocia al objetivo de producir información significativa; así queda claro cuando en las FAQ de Barrapunto se establece que no todos los comentarios son interesantes. La comunidad construye el significado para estos mecanismos, elabora las normas de aplicación y moldea así la arquitectura técnica; interviniendo directamente en su desarrollo material.

Muchas comunidades realizan cambios *ad hoc* en su arquitectura técnica en momentos de necesidad. Acontecimientos de trascendencia desencadenan la

construcción de nuevas prácticas o la introducción de dispositivos materiales que transforman la arquitectura. Modificar la arquitectura técnica significa construir las capacidades de los usuarios en Barrapunto, hacer política a través de la arquitectura técnica, integrar en ella valores de su imaginario como la transparencia, la participación abierta, la descentralización de los flujos de información, etc., y esto se muestra claramente en el desarrollo propio que los editores realizaron de Slash introduciendo importantes funcionalidades como la *evolución* (las posibilidades que tiene la información de evolucionar). En la base de la *evolución* se encuentra el objetivo de descentralizar los flujos de información en la comunidad, distribuir los privilegios y convertir a cada usuario en un editor.

La comunidad no sólo participa en la construcción del significado de su arquitectura técnica, sino que también lo hace en el desarrollo material de ésta, y en este desarrollo deja su impronta. Mediante la lista de envíos pendientes o la *evolución* se construyen las capacidades de los usuarios conforme al imaginario de la comunidad.

A manera de conclusión podemos devenir que los estudios de la CST han mostrado que en el entorno *off-line* las categorías de lo social y lo técnico son insuficientes para describir la realidad. En su lugar emerge lo sociotécnico, una nueva categoría donde se sintetiza la idea de que no es posible separar lo social de lo técnico y de que la sociedad modela la tecnología y la tecnología a la sociedad. Los mecanismos materiales modelan profundamente la forma de la comunidad, que lo que es un sistema destinado a filtrar la información se convierte en el mecanismo organizador de la dinámica de la comunidad y que la comunidad construye el significado y dota de sentido a estos mecanismos.

Los mecanismos materiales (*moderación, pobrecito hablador, etc.*) se convierten en parte del cuerpo social de la comunidad y ésta (su organización, estructura y dinámica) no puede entenderse sin ellos. Los múltiples entornos y sistemas de comunicación en el ciberespacio dan lugar a la construcción de comunidades y dinámicas muy diferentes. Por lo tanto resulta imposible distinguir qué es estrictamente técnico y qué social.

Es por ello de vital importancia resaltar que el filtrado de la información es interesante ya que mediante el mecanismo de la moderación no permite que haya

comentarios fuera de lugar e induce a que lo que se escriba sea con respeto hacia los demás usuarios, orillando con esto a que regulen sus conductas.

Este Weblog es gratuito y cualquier persona puede entrar con lo que muchas participaciones no se sabe si son de la misma persona y es entonces que el usuario anónimo puede expresarse con toda libertad su comentario, esto tiene una parte buena, pues no hay riesgos de represalias, pero la parte mala es que un usuario puede poner una gran cantidad de información y no se sabe cuántas veces tiene acceso el mismo usuario o si cambio de opinión debido algo que es de ley, etc.

Esto puede llevarnos a que haya comentarios de mal gusto y por algo le dicen “pobrecito hablador”. Y en lo que respecta a que resulta muy difícil distinguir entre lo técnico y lo social es cierto, ya que lo técnico da lugar a las construcciones de espacios virtuales de comunicación (tecnología) y la comunidad (sociedad) es parte esencial para el funcionamiento de esos espacios.

LA CULTURA DE LA INTERACTIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

Diplomado Nacional
“Implementación de Programas Académicos en Educación a Distancia”
Módulo 2:
Elementos Pedagógicos para Programas Académicos en Educación a Distancia
Dra. Ofelia Contreras Gutiérrez

Antes de iniciar una investigación se debe observar la inmensa gama de posibilidades que de ella se pueden desprender, ya que el uso de las TIC'S ha posibilitado la capacidad de creación de la mente humana hasta nuevos horizontes, mismos que no hemos imaginado, obviamente, esto depende en gran parte de la cultura dentro de la cual nos desenvolvamos, así como de los recursos que utilicemos para ello.

El hablar de cursos en línea (on line), educación en línea, comunidades en línea, cultura en línea, entre otros, en línea, nos permite interactuar con el maestro y con otras personas sin tener el problema de la distancia y del tiempo y el espacio, pues las tecnologías digitales abren para la educación, la relación tecnología-usuario y la cultura de la interactividad que existe, es por ello

fundamental que las personas y en particular los docentes cambien de forma de interactuar con los alumnos y sus mismos compañeros docentes, sobre todo en los niveles de secundaria, preparatoria, profesional y posgrado.

Es por ello que se deben tener clara algunas nociones o definiciones que son importantes para la comprensión o construcción de lo que significa cultura de la interactividad.

Cultura: Para Garza Cuellar, la cultura puede ser definida en un sentido amplio, como todo lo cultivado por el hombre, ya que comprende el total de las producciones humanas, tanto en el ámbito material (como, por ejemplo, los productos del arte y la técnica) así como en el espiritual (donde se mencionan las ciencias, el arte y la filosofía).

En un sentido más restringido, la cultura se constituye por los diversos saberes, tanto de tipo especulativo como práctico, que la humanidad ha alcanzado y recopilado, en forma más o menos sistemática, a lo largo de la historia. (Enciclopedia Virtual EUMED.NET)

Interactividad: Sheizaf Rafaeli ha definido a la interactividad como *"una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos"*.

La interactividad es similar al nivel de respuesta, y se estudia como un proceso de comunicación en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes.

Intercambio de información entre los usuarios y el ambiente virtual. Manipulación del ambiente virtual y sus contenidos basada en el paradigma de manipulación directa (Shneiderman, 1983) (Dr. Miguel Ángel García Ruiz, Dra. Lourdes Galeana de la O).

Educación: (Del latín educere "guiar, conducir" o educare "formar, instruir") puede definirse como el proceso bidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra; está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. Consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor

hacia el orden ético (Aristóteles). Actuación orientada al crecimiento humano y la mejora social (Agustín de la Herrán Gascón, José Luis Villena Higuera).

Educación en línea: El sentido de estas palabras es grandemente utilizado en la actualidad para nombrar a la educación que se transmite a través del internet, la utiliza como transporte para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ocasiones se confunde la educación a distancia con la educación en línea, sin embargo, podemos decir que la **educación en línea** es un tipo de educación a distancia con el uso de las TIC'S.

Es por ello que podemos decir que actualmente la educación a distancia (estudios en línea, formación virtual) aquellos en los que especialistas, docentes y estudiantes participan remotamente, a través de las redes de computadoras, haciendo uso intensivo de las facilidades que proporcionan la Internet y las tecnologías de información y comunicación, para lograr así un ambiente educativo altamente interactivo, a cualquier hora y desde cualquier lugar.

Como educadores, profesores, docentes, tutores o maestros, al hablar de educación en línea lo primero que debemos apreciar son las características de los estudiantes de dicho sistema; tomar en cuenta que se trata de ciudadanos acostumbrados a interactuar con tecnologías digitales y con las posibilidades que éstas ofrecen a los que actualmente se les conoce como la generación .net, es por ello que los tutores deben de tener una empatía con sus tutorados en el uso de las TIC'S, es en este sentido que la digitalización introduce una revolución copernicana: **la interactividad**.

La cultura de la interactividad en la era digital puede definirse como modos de vida y comportamientos del ser humano los cuales se asimilan y se transmiten su vida diaria a través del uso de las TIC'S, las cuales permiten conformar la realidad objetiva y virtual del sujeto.

Al hablar de interactividad debemos reconocer que existe una disposición social por parte de los usuarios para poder cambiar o actualizar la información disponible y/o en el propio proceso informativo que en ella se presenta (Kerckhove, 1993).

Aunque parezca extraño, los juegos de video pueden ser considerados como precursores y principales difusores de la cultura de la interactividad; los

factores *juego y lúdico* son decisivos para la extensión en la cultura. La preganancia de la cultura informática y la interactividad comienza por la promoción facilitada de la diversión, el aprendizaje por el jugador y la valoración propia del utensilio.

Dentro de esta cultura de la interactividad, la tecnológica busca favorecer aplicaciones que contemplen lo aleatorio, la ficción y la intervención, es en este sentido, en donde el papel del receptor (alumno) se vuelve menos pasivo, dependiendo de él y de su tutor la interactividad que se da entre ellos ya que sin que ello no existe experiencia interactiva alguna.

De esta forma se establece una relación que lleva a la idea de relación biunívoca entre alumno-tecnología-tutor, ya que mientras la tecnología se impone al usuario, éste realiza la inserción de lo social en la técnica, es por ello que en este mundo globalizado, la educación en el siglo XXI implica ser conscientes de las características de las personas a las que se pretende educar, de su cultura y del papel que asumen de manera cotidiana frente a la información, la transmisión de mensajes y la interacción con su entorno.

Si estos sistemas de comunicación mediados por la tecnología se basa en la interactividad y la comunicación, mismo que influye de manera directa en los procesos educativos lo que da por consecuencia un cambio de paradigma, tanto para el maestro en su forma, que pasa de ser un transmisor de conocimiento a ser un tutor y el alumno de ser un mero usuario de la tecnología a comprender y utilizar la tecnología para su formación, este cambio paradigmático conlleva a que el profesor debe estar consciente y hacer consciente al alumno de este cambio histórico acostumbrado. Asimismo, debe enfrentar el desafío de modificar el modelo de comunicación que prevalece en su docencia (Silva, 2006, p. 21).

Es así que se puede observar que las TIC'S abren un mundo de posibilidades para la educación, ya sea presencia, virtual, virtualizada, en línea, entre otros, en donde la interactividad permiten que los sistemas educativos, específicamente los de a distancia que emplean la Web como base para dicho tipo de educación, implica un plus comunicativo al caracterizar el diálogo de conformidad con los siguientes descriptores:

| | | |
|---------------------|--------------|---|
| Diálogo | | Interlocutores Humanos |
| Comunicación | entre | Interlocutores Humanos y Máquina |
| Intercambio | | Usuario y Servicio |
| | | Suscriptor y Fuente |

El aula virtual es una red de colecciones que permite que el alumno teja su autonomía operando en varios recorridos, esto gracias a la gran cantidad de objetos de aprendizaje que se encuentran en el aula o a los creados por los propios profesores y expertos en el área.

Se debe de tener en cuenta que como ha cambiado el medio, los recursos también han cambiado, por ejemplo el texto digitalizado puede ser un hipertexto, es decir, un tejido de conexiones de un texto con muchos otros, este hipertexto es muy parecido a como el ser humano, organización informativa que funciona de modo semejante al sistema de raciocinio humano, intuitivo, muy inmediato. En la pantalla digital la disposición en forma de hipertexto permite crear, conectar y modificar a voluntad.

La interactividad propia de los sistemas de comunicación digital, y por tanto, de los sistemas de cómputo conectados a la red, posibilita acercar los sistemas de enseñanza a la forma en que las personas aprenden cotidianamente.

Para cerrar y a manera de conclusión se retoma un cuadro de Silva, en el que compara la comunicación en la modalidad unidireccional (propia del paradigma de transmisión) e interactiva (paradigma de la interactividad).

| LA COMUNICACIÓN | |
|--|--|
| MODALIDAD UNIDIRECCIONAL | MODALIDAD INTERACTIVA |
| MENSAJE: cerrado, lineal, inmutable, secuencial. | MENSAJE: modificable, en mutación, responde a las necesidades de quien opera el mensaje. |
| EMISOR: presentador o narrador que atrae al receptor (de manera más o menos seductora y/o por imposición) a su universo mental, su imaginario o su "receta". | EMISOR: <i>programador de software</i> o diseñador de la red que construye una red (no una ruta) y define un conjunto de territorios a explorar; no ofrece una historia para oír, sino un conjunto intrincado (laberinto) de territorios abiertos a navegación, interferencias y modificaciones. |

| | |
|------------------------------|---|
| RECEPTOR: asimilador pasivo. | RECEPTOR: <i>usuario</i> que manipula un mensaje como coautor, cocreador, verdadero responsable de su concepción. |
|------------------------------|---|

Podemos decir que la relación de la tecnología-usuario (alumnos, maestros) es cada vez más grande y por lo tanto esto ya se ha transformado en una cultura, misma que se puede estudiar con métodos científicos de las ciencias sociales, en la cual se tiene que tomar en cuenta al docente, los alumnos y las instituciones que en este caso son las universidades pues ello me permitirá tener evidencia científica de cómo se dan los procesos de estudio, comunicación, interacción y desarrollo de nuevos conocimientos con la utilización de las TIC.

Recordemos que la educación no solo es la mera transmisión de conocimientos, pues el proceso de enseñanza-aprendizaje observamos que la tecnología nos permite llegar a más estudiantes y a mas lugares en donde nunca imaginamos que se pudiera estudiar; ello ha llevado a crear nuevas formas de interacción entre los estudiantes que estudian virtualmente, es en este sentido que así como la tecnología ha cambiado, también deben de cambiar las formas de enseñar con el uso de la tecnología, misma que varía año con año, es por ello la importancia de estos estudios del ciberespacio que nos permitirán tener parámetros para poder evaluar la calidad de la educación.

PATRONES DE ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES EN LÍNEA DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ACTIVIDAD

Revista Electrónica Teoría de la Educación.
Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.
<http://www.usal.es/teoriaeducacion>
Vol. 8. Nº1. Mayo 2007

En cualquier discusión o creación de un documento de estudio, es de vital importancia tener en cuenta las definiciones o conceptos que se tratan en el trabajo, es por ello que a continuación, antes de empezar la discusión teórica de las interacciones en línea, se darían algunas nociones de algunos conceptos que son importantes para la comprensión del mismo.

Patrón es un objeto o substancia que se emplea como muestra para medir alguna magnitud o para replicarla.

En la antropología, el *patrón de residencia* —llamado también *patrón de asentamiento*— es una categoría analítica que permite describir la norma fijada por una sociedad dada para la ubicación espacial de una nueva unidad familiar producida ya por el matrimonio —en las sociedades donde existe—, o bien, por el nacimiento de una nueva generación.

En ciencia, un *patrón abstracto* es una forma o modelo o simulación o paradigma que puede ser usada para crear o generar entidades o partes de una entidad.

En economía, el *patrón oro* es un sistema monetario por el cual se fija el valor de una divisa en términos de una determinada cantidad de oro.

En geografía, un *patrón* es un conjunto de rasgos esenciales en un diseño gráfico, mapa o escrito.

En infografía, un *patrón de moiré* es un patrón de interferencia.

En informática: es una *plantilla*, por ejemplo un *patrón de diseño* (Design Patterns) sirve de base para la búsqueda de soluciones a problemas comunes en el desarrollo de software.

En psicología, un *patrón de comportamiento* es la forma esperada de comportamiento de un objeto.

En química, una *solución patrón* es una solución que se usa como patrón en análisis volumétrico.

INTERACTIVIDAD

La *interactividad* es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

En su campo de aplicación suele hablarse de tres niveles de comunicación:

- No interactiva, cuando un mensaje no se relaciona con otro previo.
- Reactiva, cuando un mensaje se relaciona únicamente con el previo inmediato.

- Interactiva, cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

Se ha definido a la interactividad como:

"una expresión extensiva que una serie de intercambios comunicacionales implica es que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos".

La interactividad es similar al nivel de respuesta, y se estudia como un proceso de comunicación en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes (Alejandro Gustavo Sabatini).

ACTIVIDAD

La *actividad* (Lat. *activitas*, *activas* = *actuar*) es una faceta de la psicología. Mediatiza la vinculación del sujeto con el mundo real. La actividad es generadora del reflejo psíquico el cual, a su vez, mediatiza a la propia actividad. Siguiendo a Merani, podemos entenderla de la siguiente forma:

Con sentido puramente psicológico se refiere al conjunto de fenómenos de la vida activa, como los instintos, las tendencias, la voluntad, el hábito, etc., que constituye una de las tres partes de la psicología clásica, junto con la sensibilidad y la inteligencia (Merani, 1979, p. 4.)

Siempre está ligada a cierta necesidad que provoca la búsqueda. Durante la realización de la actividad colectiva e individual tiene lugar el reflejo psíquico de la realidad y se forma la conciencia.

La actividad humana consciente y tendiente hacia una finalidad, es la sustancia de la conciencia humana porque es un proceso objetivo tanto como todos los procesos de la naturaleza.

En psicología se estudian la actividad objetual externa y la actividad interna, donde esta última es secundaria porque se forma en proceso de interiorización de la actividad objetual externa formando un plano interior de la conciencia. L. Vigotsky interpretaba este proceso de interiorización como pasaje de la función psíquica superior desde el plano social externo al plano individual interno de su realización.

La actividad está estrechamente interrelacionado con los conceptos conciencia y de lo ideal.

El estudio que aquí se presenta forma parte de un proyecto de investigación sobre el estudio de la naturaleza y la génesis de la cultura escolar en ambientes tecnológicos desde una perspectiva socio-histórica.

En este trabajo se intentó, desde la perspectiva teórica de la actividad (Kuutti, 1996), delinear pautas metodológicas para estudiar las interacciones que se suceden en un curso en línea e identificar indicadores de los comportamientos que permitan caracterizar la cultura de una comunidad de aprendizaje particular.

El motivo que orienta a esta investigación a encuadrarse en la etnografía tiene que ver con el hecho de que se intentan investigar las acciones y relaciones que configuran la experiencia escolar de un grupo de estudiantes en el encuadre particular que corresponde al diseño de un producto educativo. Estudiar las acciones y relaciones que se suceden en la experiencia escolar en el propio contexto en el que acontecen, es una manera de estudiar la cultura de ese ambiente (Andrea Miranda, Graciela Santos y Silvia Stipcich).

PATRONES DE ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES EN LÍNEA DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ACTIVIDAD (Andrea Miranda, Graciela Santos y Silvia Stipcich)

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S) ofrecen una diversidad de recursos que facilitan la gestión y el desarrollo de cursos a distancia con propuestas pedagógicas basadas en formas de estudio autónomas y nuevos modos de comunicación social.

El estudio que aquí se presenta forma parte de un proyecto de investigación sobre el estudio de la naturaleza y la génesis de la cultura escolar en ambientes tecnológicos desde una perspectiva socio-histórica.

El estudio de caso que se comunica corresponde a la comunidad de aprendizaje integrada por los cursantes y profesores de la cátedra "Informática Educativa" de la carrera de Licenciatura en Educación Matemática de la Facultad de Ciencias Exactas de la Universidad Nacional del Centro de Argentina. Esta

cátedra se desarrolló en la modalidad a distancia con soporte informático, durante el segundo semestre de 2005.

Los contenidos de esta materia se orientan a la formación en Informática Educativa aplicada a la educación Matemática. El diseño didáctico-pedagógico de la materia se sustenta en la concepción socio-constructivista del aprendizaje (Vygotsky, 1992; Vygotsky, 2000), utilizando una estrategia didáctica basada en el aprendizaje hipermedia (Jonassen, Carr y Yueh, 1998).

UN ENFOQUE DE ANÁLISIS ETNOGRÁFICO PARA LAS INTERACCIONES EN LÍNEA

El motivo que orienta a esta investigación a encuadrarse en la etnografía tiene que ver con el hecho de que se intentan investigar las acciones y relaciones que configuran la experiencia escolar de un grupo de estudiantes en el encuadre particular que corresponde al diseño de un producto educativo. Estudiar las acciones y relaciones que se suceden en la experiencia escolar en el propio contexto en el que acontecen, es una manera de estudiar la cultura de ese ambiente.

En este trabajo se entiende la etnografía como un modo de investigación por el que resulta posible obtener información sobre el estilo de vida de una unidad social concreta. Aquí, la unidad social es el desarrollo de la materia “Informática Educativa” en la modalidad online en la que participa un grupo de alumnos durante el segundo semestre de 2005.

Este modo de investigación se organiza en torno a supuestos, que determinan el empleo de unas ciertas técnicas y métodos para el registro de la información que se recoja y también es el modo el que condiciona la manera de presentar los resultados.

Actualmente, las potencialidades de las TIC han impulsado nuevos modos de comunicación, a través de redes, los cuales se distinguen por la particular concepción de tiempo y espacio (Bender, 2003).

La génesis de las comunidades en línea son los intereses que aglutinan a personas de diferentes procedencias, tanto sociales y culturales como espaciales, a percibirse a sí mismos como un grupo homogéneo, a desarrollar un sentimiento

de pertenencia a un contexto social (McInerney y Roberts, 2004). Cuando el interés que se comparte es aprender determinadas cosas y las actividades de aprendizaje y las interacciones suceden en un ambiente virtual que se ha aceptado denominarlas comunidades de aprendizaje en línea (Online Learning Community, OLC); es decir, la gente se junta para aprender y compartir información.

Sin embargo, desde la perspectiva social del aprendizaje, se debe entender por comunidad de aprendizaje al lugar común (virtual o no) donde la gente aprende a través de un grupo de actividades para definir problemas que los afectan, para decidir una solución y actuar para alcanzarla (Tu y Corry, 2001; Rogers, 2000).

Proponerse hacer etnografía virtual es asumir que se considerará al ciberespacio o espacio virtual como una realidad etnográfica. Es asumir también, que el investigador se encuentra inmerso en ese espacio virtual y es capaz de objetivar las participaciones del resto de los interlocutores.

Las interacciones se asumen como proceso y producto dentro de la comunidad de aprendizaje en línea, a partir de una fase preactiva de diseño de la cátedra.

PERSPECTIVA TEÓRICA PARA ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE EN LÍNEA

Desde la perspectiva del constructivismo social iniciado por Vygotsky (2000), la actividad es considerada el motor que impulsa al sujeto a interactuar con los objetos con el auxilio de instrumentos, culturalmente significados por el uso (Riviere, 1988).

Esta perspectiva teórica permite centrar la atención en la actividad de un *sujeto* (S) que orienta sus acciones hacia un *objeto* (O) para obtener ciertos resultados deseables. El objeto no es precisamente un objetivo o una meta, sino algo que el sujeto necesita y que construye guiado por la fuerza movilizadora presente en la cultura. De manera que, la estructura más simple de la actividad permite establecer relaciones sistémicas de un individuo con el ambiente. El tercer componente es la *comunidad*, de aprendizaje en este caso (CA), que resulta del conjunto de personas que comparten el interés por un objeto y el tipo de

colaboración establecida dentro de la comunidad, motivándose dos nuevas relaciones: sujeto-comunidad y comunidad-objeto.

Los componentes mediadores son los *artefectos* utilizados, las *reglas* y *normas* que regulan a la comunidad y la división del trabajo que refleja la naturaleza colectiva y colaborativa de la actividad humana (Kuutti, 1996).

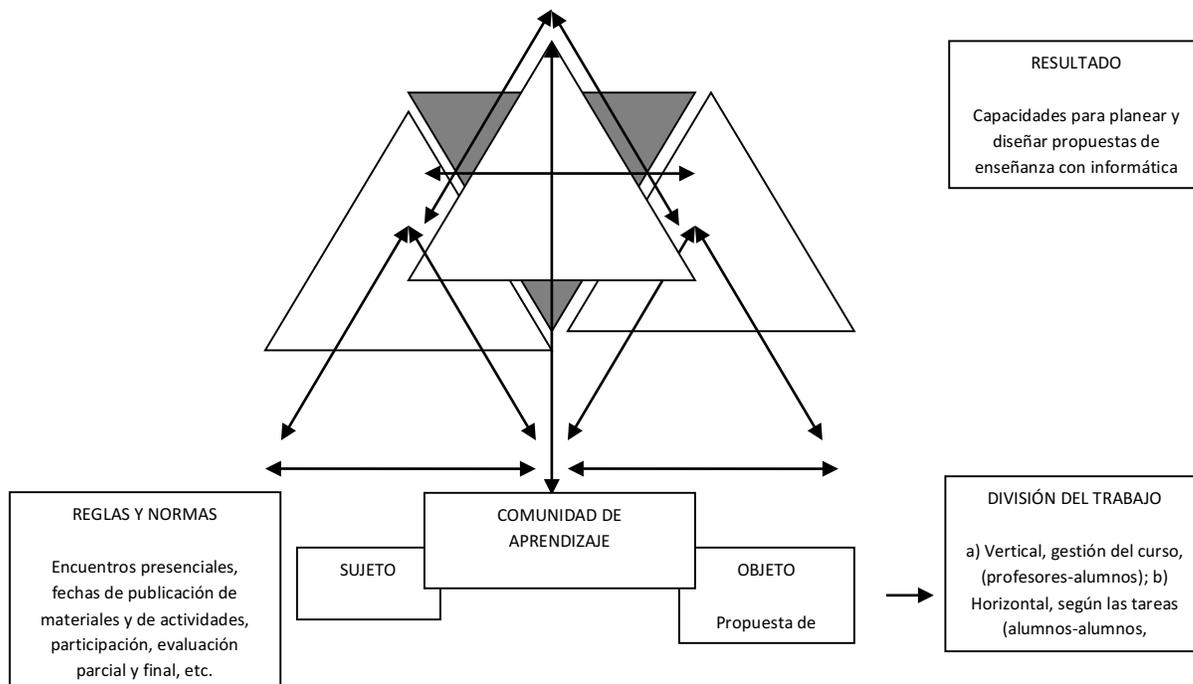
En el sistema que se estudia, las TIC'S tienen un papel central y determinante, tanto en la "reconfiguración de las estrategias de pensamiento" como en las "formas de actuación externa" (Suárez Guerrero, 2003). La Figura 1 muestra un esquema del sistema de actividad (SA) en línea a partir de las relaciones entre los componentes principales (sujeto, objeto y comunidad de aprendizaje), posibilitadas y reguladas por los componentes mediadores (artefectos, reglas y normas y división del trabajo).

El análisis etnográfico que se delinea enfatiza la naturaleza propia de las herramientas informáticas de comunicación, como hacedoras de formas de actuación externa que condicionan el desenvolvimiento de la comunidad y su cultura. Dichas formas de actuación son caracterizadas por las relaciones entre S-CA y CA-O doblemente mediadas:

- *Sujeto* – normas y reglas y herramientas de comunicación – *comunidad*
- *Comunidad* – división del trabajo y herramientas de comunicación – *objeto*.

Las normas y reglas que median la relación S-O son fuertemente condicionadas por las herramientas de comunicación y, a su vez, las normas y reglas marcan determinados usos de dichas herramientas. Y por otro lado, en la relación C-O la división del trabajo se ajustará a las posibilidades ofrecidas por el medio, mientras que, nuevamente, el uso de estas herramientas dependerá de los roles establecidos. En el esquema de la Figura 1, se han identificado estas dobles mediaciones mediante dos triángulos rectángulos simétricos de líneas punteadas.

Figura 1: Sistema de Actividad del aprendizaje en línea (Kuutti, 1996)



El proceso de investigación requiere, además de especificar un marco teórico apropiado que permita comprender los aspectos a indagar, establecer la unidad de análisis que se considerará (Garrison y col., 2006). Se trata de buscar un producto del análisis que conserve las propiedades esenciales de la situación social que se estudia. Precisamente, es la “actividad” la unidad de análisis que mantiene la naturaleza de la situación que se estudia, constituyéndose en un medio metodológico para la comprensión de los procesos que suceden (Russell y Schneiderheinze, 2005).

Dada la amplitud y complejidad del problema, el estudio se realiza desde la perspectiva del alumno, como sujeto activo de un sistema de actividad, que opera acciones de interacción social como miembro comprometido en una comunidad en línea.

UN ESTUDIO DE CASO: LA MATERIA “INFORMÁTICA EDUCATIVA” EN LA MODALIDAD ONLINE

En este punto se describe el sistema de actividad en el cual se desarrolló la materia “*Informática Educativa*”. El curso está orientado a la discusión de la

problemática del uso de las TIC en la clase de Matemática, al desarrollo de capacidades y habilidades para el diseño e implementación de materiales hipermediales que incluyan propuestas de enseñanza innovadoras de la Matemática con el uso de las TIC'S y al análisis de los aspectos pedagógicos que permitan evaluar la calidad y pertinencia de estos materiales educativos.

Se propone, como actividad central y conductora del curso (ver Figura 2), la elaboración de un material educativo multimedia en pequeños grupos, de dos o tres personas.

Actividad: Proponer una situación de enseñanza, para alumnos de nivel polimodal, que aplique las potencialidades de la computadora y que requiera de un material multimedial como andamio para su implementación. El material deberá ser elaborado en formato presentación y haber alcanzado su versión final al terminar el curso.

Figura 2. Enunciado de la actividad general

Se intenta que los alumnos adquieran, una visión holística de la situación presentada, identifiquen los factores que intervienen y los conocimientos necesarios. El alcance de la actividad se amplía en la medida que se adquieren nuevos conocimientos y herramientas de análisis. De esta manera, la estrategia del curso consiste en plantear una situación lo suficientemente compleja cuya solución es provisoriamente resuelta en las diferentes etapas que las tareas determinan.

ESPECIFICACIONES DEL SISTEMA DE ACTIVIDAD: LA CLASE EN LÍNEA

Los alumnos del curso poseen estudios de grado en el área de la enseñanza de la Matemática y tienen escasa experiencia de educación a distancia (EaD) en espacios virtuales.

Las clases de esta cátedra se gestionan mediante un hipertexto en formato html (Curso-Web) y un espacio generado por la utilización de un grupo de discusión cerrado de Yahoo!, medio por el cual los alumnos acceden a los contenidos del curso, los que son presentados de manera modular. En cada

módulo se describen objetivos, contenidos, bibliografía y se plantean las actividades particulares que organizarán la tarea durante el desarrollo. Además existe un espacio de almacenamiento de archivos en donde es publicado el curso para su posterior descarga y lectura offline – al que denominaremos espacio virtual de comunicación, EVC.

Además, se presenta la agenda cursada, que es actualizada regularmente marcando las distintas etapas o metas de trabajo y a continuación se detallan las distintas etapas en el desarrollo.

Inicio del curso:

- Creación del grupo de discusión e invitación a todos los miembros.
- Actividades introductorias de familiarización con el EVC.

Actividades de aprendizaje propuestas:

- Formación de grupos de trabajo y creación de espacios de trabajo común.
- Diseño didáctico, fundamentación y elaboración, en formato presentación, de un bosquejo del material hipermedia (El grupo publica en el EVC el producto parcial).

Evaluación de los materiales por pares.

- Primer encuentro presencial.
- Diseño de la interactividad, interfaz gráfica y estructura de navegación.
- Ediciones de imágenes y sonidos, ajustadas al diseño de pantalla y de navegación definido (El grupo publica en el EVC el producto parcial).
- Segundo encuentro presencial.
- Búsqueda y selección de un sitio Web complementario del material en realización, en base a criterios de calidad del contenido y las características multimediales, acordados por el grupo.
- Elaboración de una situación de enseñanza matemática para ser realizada con herramientas informáticas específicas (cada alumno publica su producción, la cual es considerada como evaluación parcial).
- Elaboración de guías para el profesor, el alumno y ayuda de uso del material; realización de ajustes didácticos y multimediales en base a la devolución realizada por los profesores del material.

- Encuentro sincrónico entre los alumnos de cada grupo y profesores, con el objeto de discutir las estrategias de uso de la producción en el aula.

A partir del marco teórico explicitado, se propone pensar el curso 2005 de la materia Informática Educativa como un sistema de actividad (SA), en la Figura 1 se detalla los componentes.

ANÁLISIS Y RESULTADOS: LOS PATRONES DE ACTIVIDAD

Como se ha explicado antes, un SA, queda determinado a partir de tres componentes principales (sujeto, objeto y comunidad) y los componentes mediadores (instrumentos, normas y reglas y división del trabajo).

Nuestra propuesta aspira a comprender la cultura del ambiente de aprendizaje en línea considerando no sólo a las relaciones que ligan dos componentes principales y su mediador sino también, aquellas que resultan de considerar a los instrumentos de comunicación como mediadores de las relaciones entre el sujeto y la comunidad, por una parte y la comunidad y el objeto por otra. Es justamente el carácter social de las herramientas de comunicación el que posibilita esta nueva mirada al SA.

En la Tabla 1 se muestra una síntesis del modo en que se analiza el desenvolvimiento del SA.

En la primera columna se consignan las relaciones desagregadas de las relaciones originales ya comentadas.

La segunda columna contiene los diferentes tipos de registros obtenidos a medida que se desarrollaba la cursada de la materia.

La tercera columna presenta el patrón de actividad que predomina.

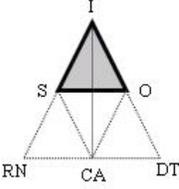
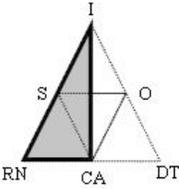
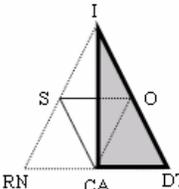
| | Relaciones desagregadas | Tipo de registro empleado | Patrones de actividad inferidos |
|--|--|--|--|
|  <p>Diagrama de relaciones triangulares con I sombreado. El triángulo tiene vértices I (superior), S (izquierda) y O (derecha). La base está formada por RN (izquierda), CA (centro) y DT (derecha). Las líneas de conexión entre S-O, S-RN, S-CA, S-DT, O-CA, O-DT, RN-CA y CA-DT están presentes. El triángulo superior I-S-O está sombreado.</p> | <p>Sujeto</p> <p>⇕</p> <p>Instrumento</p> <p>⇕</p> <p>Objeto</p> | <p>- Encuesta individual en relación con las herramientas informáticas que conoce/maneja.</p> <p>-Producciones individuales enviadas al docente.</p> | <p>- Diagnóstico</p> <p>- Estado de avance</p> |
|  <p>Diagrama de relaciones triangulares con S sombreado. El triángulo tiene vértices I (superior), S (izquierda) y O (derecha). La base está formada por RN (izquierda), CA (centro) y DT (derecha). Las líneas de conexión entre S-O, S-RN, S-CA, S-DT, O-CA, O-DT, RN-CA y CA-DT están presentes. El triángulo superior I-S-O está sombreado.</p> | <p>Sujeto</p> <p>⇕</p> <p>Normas e Instrumentos</p> <p>⇕</p> <p>Comunidad</p> | <p>- Mensajes en el Grupo</p> <p>- Mensajes al Docente</p> <p>- Conversaciones sincrónicas</p> <p>- Notas de campo de los docentes durante los encuentros presenciales</p> <p>- Intercambios conversacionales en foro de discusión</p> | <p>- Diálogo</p> <p>- Monólogo</p> |
|  <p>Diagrama de relaciones triangulares con O sombreado. El triángulo tiene vértices I (superior), S (izquierda) y O (derecha). La base está formada por RN (izquierda), CA (centro) y DT (derecha). Las líneas de conexión entre S-O, S-RN, S-CA, S-DT, O-CA, O-DT, RN-CA y CA-DT están presentes. El triángulo superior I-S-O está sombreado.</p> | <p>Comunidad</p> <p>⇕</p> <p>División de trabajo e Instrumentos</p> <p>⇕</p> <p>Objeto</p> | <p>- Consignas de actividades</p> <p>- Producciones grupales</p> | <p>- Estado de avance</p> <p>- Posición dentro del grupo</p> |

Tabla 1: Síntesis de las relaciones analizadas y los patrones inferidos

Diagnóstico: es el patrón de actividad que resulta de inferir el estado inicial de los estudiantes en relación con los fundamentos que, a juicio de los docentes, son básicos para el desarrollo de la materia.

Estado de avance: tiene por función la de informar a las partes (docente y alumnos) como se desenvuelve la evolución de los estudiantes desde el estado inicial (consignado en el diagnóstico) hasta la fecha que se estipula para la presentación de las producciones individuales.

Diálogo y monólogo: son los patrones de actividad predominantes en la segunda fila de la tabla. Permiten reconocer invitaciones a la integración de grupos de trabajo, grado de cordialidad en el trato (amable, imperativo, solidario), sentimientos en relación con otras tareas que los sujetos desenvuelven, etc.

Posición dentro del grupo: es el patrón de actividad que resulta de reconocer qué función desenvuelve cada sujeto dentro de su grupo de trabajo.

Se han detectado algunas limitaciones de las herramientas empleadas a partir de los intercambios personales en ocasiones de los encuentros presenciales.

Por ejemplo, entre los miembros del grupo no se advierten mensajes que incluyan discusiones a modo de opinión, acuerdo o desacuerdo con los trabajos grupales. Tampoco se registran (en las carpetas construidas para ese fin) producciones de avance durante los períodos de elaboración de material.

Estas dificultades podrían superarse con el empleo de aplicaciones más adecuadas a los intereses del trabajo colaborativo.

El presente análisis dio como conclusión que existen algunos patrones representativos de las interacciones sociales que acontecen en las comunidades de aprendizaje en línea. Para ello se propuso analizar las particularidades de diferentes relaciones entre los componentes del SA y, de manera simultánea su inserción en el sistema integral.

Los sujetos de ambientes de aprendizaje colaborativo, alumnos a fin de cuentas, son conscientes de que el factor determinante de sus posibilidades viene condicionado, en primer plano, por las decisiones del docente a cargo cuando selecciona una aplicación de comunicación y no otras.

Al igual que en otros artículos donde se han realizado investigaciones sobre la comunidad virtual en lo que se refiere a enseñanza-aprendizaje este artículo hace énfasis en que cuando desarrollamos o creamos un producto educativo, en este caso una materia en línea, debemos tomar en cuenta como son las

relaciones y las actividades de los grupos que toman dicha materia, como interactúan virtualmente, la tecnología que más utilizan para realizar sus labores escolares, cuáles son sus intereses e impresiones con respecto a la materia y lo más importante si concuerda o congenia todo lo anterior con el producto educativo que se ofrece. También es importante como se menciona en este ensayo el que los aspectos pedagógicos sean de calidad al igual que el material educativo ya que todo ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

LAS TIC'S Y LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: LA SUPREMACÍA DE LAS PROGRAMACIONES, LOS MODELOS DE ENSEÑANZA Y LAS CALIFICACIONES ANTE LAS DEMANDAS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Revista Iberoamericana de Educación
MARÍA DEL PILAR SEPÚLVEDA RUIZ
IGNACIO CALDERÓN ALMENDROS
Universidad de Málaga. España

LA ETNOGRAFÍA “VIRTUAL”

La etnografía es una metodología fundamental de la investigación social y cultural. A través de la etnografía el investigador trata de conocer la trama de significados y materiales que conforman la cultura del colectivo que estudia.

La etnografía es una metodología fundamental de la investigación social y cultural. A través de la etnografía el investigador trata de conocer la trama de significados y materiales que conforman la cultura del colectivo que estudia.

La etnografía es la forma de investigación más básica en ciencias sociales. Si bien es el procedimiento que desbanco a los métodos cuantitativos, existe un desacuerdo sobre la característica distintiva de la etnografía: ¿es el registro del conocimiento cultural?, o ¿es la descripción detallada de patrones de interacción social?, o bien ¿es el análisis holístico de sociedades?

Algo si es claro, la etnografía en cualquiera de sus variedades guarda una estrecha semejanza con la manera como la gente otorga sentido a las cosas de la vida cotidiana. A través de ella puede entenderse el sentido que da forma y contenido a los procesos sociales.

Una constante de la etnografía como práctica de investigación de lo social es que se remite básicamente a un contexto espacio-temporal delimitado, la etnografía comporta en su sentido más clásico, la noción de desplazamiento. Una noción que implica entrar en contacto con el “otro” diferente. Ese otro por lo general se encuentra ubicado en un contexto espacial definido, el etnógrafo se desplaza a ese contexto y a partir de la aplicación de diversas técnicas de investigación trata de acercarse a la dimensión social y cognitiva de esos otros lejanos o no tan lejanos.

La noción de desplazamiento implica acceder a realidades culturales radicalmente diferentes a las del contexto de referencia del etnógrafo. Esta noción implica un distanciamiento no solo espacial sino también cultural, las distancias espaciales implican distancias culturales y sociales. Esta regla nos remite al hecho de que al etnógrafo se le pide algún grado de objetividad en la aproximación que haga de una realidad social característica. De esta manera en nuestra formación como profesionales se nos inculca siempre que debemos superar el etnocentrismo.

Si bien es cierto que la distancia entre “la ecuación personal” y “la ecuación de algún otro”, marca la distinción social entre lo científico y lo que no, es cierto también que como sujetos dispuestos en “entramados de significación”, pensamos y actuamos a partir de los mismos mecanismos de nuestros sujetos – objeto. Pero lo que implica este enunciado no debe conducir ni a homologar conceptualmente lo que inscribimos en terreno con el producto de su análisis, ni a separar el pensamiento en lo cotidiano del campo del pensamiento lógico. A lo que pretendemos, conduzca tal aseveración, es a la conclusión práctica de que la labor investigativa nos impele a hacer explícitas las lógicas implícitas del mundo social.

La distancia objetiva queda aquí expresada como la distancia real que nos hace otro frente a nuestros objetos de estudio, es decir, la separación inminente entre la realidad implicada como sentido del juego aprendido y aprehendido desde y en la propia vivencia para unos y la realidad construida como modelo interpretativo para nosotros. Algo si es constatare en el quehacer etnográfico, nos remitimos a grupos que comportan unas características culturales más o menos

homogéneas, el hecho de que estas características homogéneas nos remitan a contextos espaciales definidos es algo secundario. La noción de comunidad ya no se remite al sentido clásico que la ubica en algún lugar y tiempo determinado, la comunidad puede ser vista como una comunidad de intereses, es decir, lo que identifica a algún grupo característico son precisamente esos parámetros: características comunes.

En la contemporaneidad las nuevas formas de comunicación permiten nuevas puestas en escena de intereses comunes. Este escenario perfecto es el Internet, pero el Internet es solo una de las redes de computadores que existen, la red global de computadores es conocida como “the matrix” término acuñado por el escritor de ciencia ficción William Gibson, a quien se le atribuye también el concepto de ciberespacio. La red permite diferentes tipos de comunicaciones mediadas por computadora (CMC), como lo son el correo electrónico, los grupos de noticias, los foros, los chats y las listas de correo. En la red podemos encontrar como grupos con intereses similares, es decir con características homogéneas que van más allá de la cultura nacional o local, se congregan en la comunidad virtual y establecen colectividades permeadas por formas características de ver y de hacer. Para realizar etnografía convencional es necesario identificar un contexto etnográfico, en este sentido debemos tratar al espacio virtual como nuestro contexto de análisis, la etnografía virtual debe tratar al ciberespacio como una realidad etnográfica. Las comunidades virtuales son comunidades desterritorializadas, en este sentido el sustrato espacial no es tomado como un posibilitador de las relaciones sociales. Su sustrato posibilitador es virtual, está conformado por el conjunto de intereses que aglutinan a personas de diferentes procedencias tanto sociales y culturales como espaciales a percibirse a sí mismos como un grupo homogéneo, es decir, a desarrollar un sentimiento de identidad frente al conjunto de intereses.

La etnografía virtual comprende varias estrategias de investigación, entre ellas es muy utilizada la metodología de aproximarse a la comunidad objeto desde una perspectiva de la etnografía de la comunicación, más específicamente desde el concepto de Hymes de comunidad de habla. La mayoría de las comunidades

virtuales se desarrollan alrededor de un tema, en este sentido las comunidades virtuales varían de acuerdo a lo que se dice y las formas de decir lo que se dice.

Dentro de las técnicas de investigación a utilizar es importante comenzar con frecuentar la comunidad virtual que deseamos estudiar, con el objeto de empaparnos de las reglas y regularidades que la rigen, en este sentido la comunidad virtual es comparable con la noción bourdiana de campo, es decir, se trata de un espacio de juego determinado mediante regularidades de conducta y reglas aceptadas, es un espacio limitado, en este sentido desde la perspectiva de Hymes podríamos decir que está limitado por el tema alrededor del cual se estructura la comunidad. Además en un campo la distribución de fuerzas es desigual, de esta manera el conocimiento o manejo de un tema específico determina las posiciones que los agentes sociales cumplen al interior de la comunidad.

Una buena manera de conocer las regularidades de la comunidad es leyendo el documento FAQ (preguntas frecuentes), que nos da información básica sobre el grupo y sus intereses. Después se puede comenzar a recopilar los mensajes publicados, esto se asemeja con la etnografía de los espacios públicos, donde es posible dar cuenta del comportamiento cotidiano pero nos perdemos de lo que se hace a puerta cerrada. La mayoría de los participantes en comunidades virtuales, mantienen comunicaciones privadas vía correo electrónico.

Otra estrategia de aproximación es utilizar encuestas electrónicas. Pero para acceder a una dimensión más personal de la dinámica de la comunidad es bueno utilizar la técnica de entrevistas abiertas vía correo electrónico. Es importante tener en cuenta que se deben adaptar distintas estrategias teniendo en cuenta la naturaleza de la comunidad.

Teniendo en cuenta estas técnicas como se hizo en algún trabajo anterior con ravers mexicanos, el foro o el grupo de noticias es el lugar ideal para penetrar a la dimensión cultural de las comunidades virtuales. Este trabajo anterior se limitó a estudiar la escena electrónica mexicana a partir de una sola comunidad (elektrograve.com), pero hay que tener en cuenta la posibilidad de realizar estudios comparativos de carácter etnológico teniendo en cuenta el estudio de varias comunidades virtuales que traten el mismo tema.

En este sentido es importante aclarar que existen diversas naturalezas en cuanto a las comunidades virtuales, en el caso de los ravers mexicanos, el estudio se limitaba a la escena electrónica de ese país, los usos lingüísticos por lo tanto se podrían ver restringidos por la cultura de referencia. Pero la escena electrónica por tratarse de un movimiento global permea a esta comunidad con una serie de elementos que son comunes a la escena electrónica mundial, es decir, se trata un tema con referentes globales pero desde una perspectiva local. Otras comunidades virtuales que traten temas más universales (ciencia, cine, etc.), pueden estar menos condicionadas por las variaciones locales.

Etnografía: un enfoque para la investigación de los weblogs

Como usuarios de Internet, formamos parte de una comunidad “sui generis”, tanto en lo colectivo como en lo individual; tan es así que Dreyfuss hace notar la incorporeidad que experimenta el usuario de Internet al vivir “on line” en un “mundo (que) está a la vez en todas partes y en ninguna parte, pero (que) no está donde viven los cuerpos” (Barlow, J. P., 1996) que afecta a las personas de manera distinta, y por ello resulta “útil” conocer los beneficios y amenazas de vivir “on line”.

Ahora bien los antropólogos, inicialmente, y luego los psicólogos y los educadores han utilizado a la etnografía como método de estudio en las diversas comunidades de su interés y en este nuevo escenario de investigación se propone al enfoque etnográfico para ser aplicado sobre el estudio de los weblogs y sus usuarios, especialmente los profesionales de la biblioteconomía y Documentación.

Entre las diversas definiciones de etnografía, encontramos las siguientes: “Una descripción o reconstrucción analítica de los escenarios y grupos culturales intactos” (Spradley y Mc Curdy, 1972) y “un planteamiento para hacer investigación naturalista, observacional, descriptiva, contextual, no limitado de antemano y en profundidad” (Hammersley y Atkinson, 1983) y también se define, por Fetterman (1989) como “el arte y ciencia de describir un grupo y cultura”.

Visto lo anterior, los investigadores sociales ya comprobaron que este enfoque completo y de conexión, entre los personajes, escenarios y acciones, en

sus naturales contextos y complejos escenarios pueden dar resultado muy próximos a la comprensión de lo que acontece en los contextos y entornos de las comunidades virtuales, demostrando que Internet puede ser objeto de estudio como cultura y como instrumento cultural.

Para el estudio de lo que sucede en internet (weblogs) la etnografía ofrece dos enfoques:

El holístico (entorno off line on line) y

El conectivo (conglomeración de sitios interconectados y de conexiones culturales).

Empleando tanto técnicas cuantitativas como cualitativas para el diseño de la estrategia metodológica, para hacer válidos sus resultados, aunque se hace énfasis en las estrategias interactivas en su desarrollo.

Se hace posible el uso del enfoque etnográfico, al caso que nos ocupa, si recordamos que las llamadas Ciencias de la Información y Documentación han sido descritas por Koblitz (1997) como: *“el campo de actividades en la información social organizada, cuyo propósito es cooperar en la eficaz coordinación de contactos informativos y comunicativos entre las personas en el seno de la sociedad humana, y cuyas tareas específicas son proporcionar información de alta calidad a todos los usuarios potenciales, informándoles acerca de nuevos conocimientos, experiencias, conceptos, conjeturas, teorías, hipótesis, predicciones, etc.”.*

ASPECTOS CULTURALES Y TECNOLOGICOS DE LA EDUCACION

Bates Tony

<http://www.uoc.es/web/esp/art/uoc/bates1101/bates1101.html>

consultado el 20 de julio de 2008

El presente ensayo es el resultado de una recopilación de conceptos y datos referente a los aspectos culturales y tecnológicos de la educación; en lo relativo a los aspectos culturales se plantean varios aspectos relacionados con la cultura de las personas, ya que la diversidad de las mismas hacen que se conviertan en un

problema a considerar y a tratar por parte de los maestros que se interesen en impartir asignaturas en línea; por otro lado los aspectos tecnológicos proponen un problema similar, este caso es más afectable a los usuarios o interesados de utilizar estas ventajas de la tecnología, ya que para poder acceder a estas asignaturas se debe de tener un status económico alto.

Esta recopilación de información es un extracto de la conferencia impartida en el año 2002, a alumnos del Tecnológico de Monterrey por el Director de Distance Education and Technology (Universidad de la Columbia Británica) Tony Bates, así como de su libro *“Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios”* publicado en el año 2001, en donde se tocan aspectos relacionados a los aspectos culturales y tecnológicos de la educación.

Si una persona quiere estudiar algún curso en línea, primeramente se debe de tener en cuenta la disponibilidad de dicho curso, y en consecuencia el primer problema cultural surge con el idioma, como lo cita el Dr. Tony Bates en su conferencia “Aquí quizá no exista este problema del que les hablaré, pero para nosotros sí es un problema: hablo de la hegemonía de la lengua inglesa”.

Evidentemente, nuestras asignaturas están en inglés o en inglés canadiense —una versión del inglés. Y esto hace que sean muy difíciles para los estudiantes para quienes el inglés es sólo una segunda lengua. Ese primer problema surge por la disponibilidad de materias que existen en las escuelas a nivel mundial, que tienen una oferta educativa en línea, dichos cursos en su gran mayoría tienden a ser como lo dice el Dr. Bates, en inglés, ya que en los países de América Latina, nuestra lengua nativa es el español, y las Universidades normalmente no tienen un plan de estudio con asignaturas en inglés, esa barrera cultural comienza con el estudio de dicha lengua, ya que se toma como una segunda lengua y no se tiene la precaución de aprenderlo hasta que la necesidad hace que un estudiante llegue a tomar cursos intensivos para dominar ese idioma, ya sea por ofertas laborales o por estudios que se desean continuar.

La gran mayoría de investigaciones que existen en el mundo se encuentran hechas por personas de los países desarrollados y en idioma inglés, los mejores artículos en revistas, los libros más completos, los foros existentes y en general la

información más relevante de alguna materia en particular se encuentran en Internet bajo la restricción del idioma, aunque en mi punto de vista este problema se soluciona un poco por los traductores que existen en la red misma, aunque estas traducciones no sean del todo correctas, pueden llegar a dar un concepto diferente del que realmente la persona que lo hizo pretende hacer llegar con su trabajo.

Otro problema al cual se puede enfrentar uno es la religión, ya que la persona que toma una asignatura puede vivir en China, Japón o la India, y el tutor o maestro sea nativo de occidente, y este ponga como ejemplo pasajes de la Biblia, los estudiantes no entenderían por su religión dichos pasajes, en estos casos se tendría un problema a considerar por la cultura de cada país.

Yo consideraría en este punto aparte de la religión, también los ejemplos que el maestro pueda poner sobre personajes, eventos o situaciones que se conocen en una región del mundo, ya que no es muy probable que una persona que tome una asignatura en línea en la región de los Balcanes, conozca o esté enterado de los sucesos sociales que dieron pie al levantamiento armado en Chiapas, o que sepa quién es el sub-comandante Marcos, aunque la información que se pueda obtener por los medios informativos e Internet sea grande, no se podría entender por la diferencia cultural, así mismo, a una persona de Baja California Sur le sería difícil entender el problema étnico que existe en el medio oriente.

La pedagogía se convierte en un problema cultural ya que no hay una forma que este aceptada universalmente, yo considero también que nadie tiene una formula aceptada como buena ni mala por todos, nosotros mismos lo hemos vivido como estudiantes, ningún maestro tiene la misma forma de enseñar, aunque impartan las mismas materias, la metodología que utilice uno es muy diferente a otro, así uno puede fomentar la crítica y el debate y otro puede ser un maestro tradicionalista; por ejemplo al recomendar un libro de texto, esto se complicaría más con personas que tomaron cursos en diversas partes del mundo como lo menciona el Dr. Bates "Pero existe el peligro de querer imponer nuestras formas de enseñanza a las demás culturas, y puede que ellas no lo quieran. Y, por lo tanto, creo que hay que tenerlo en cuenta. Particularmente en China, la autoridad

del docente es muy importante. Criticar al maestro es una cosa prácticamente inaudita.”

Por otro lado se tienen los aspectos tecnológicos de la educación, que se acentúan más en los países en vías de desarrollo, el mismo Dr. Bates en su libro denominado *“Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios”*, menciona *“Hay una serie de factores que llevan a muchas instituciones de enseñanza postsecundaria a experimentar con las nuevas tecnologías de la información para la enseñanza”*. Las siguientes son las seis razones que con más frecuencia se dan para utilizar la tecnología (aunque probablemente existen muchas más):

- Mejorar la calidad del aprendizaje.
- Ofrecer a los alumnos las destrezas cotidianas de la tecnología de la información que necesitarán en el trabajo y en la vida.
- Ampliar el acceso a la educación y la formación.
- Responder al "imperativo tecnológico".
- Reducir los costes de la enseñanza.
- Mejorar la relación entre costes y eficacia de la enseñanza.”

El Dr. Bates explica las razones para utilizar la tecnología, mencionando la primera, creo que el uso de la tecnología si ayuda a mejorar la calidad del aprendizaje, ya que los avances tecnológicos y las herramientas que proporciona el uso de la computadora hacen que la enseñanza se vuelva interactiva, también el uso de la multimedia hacen que el aprendizaje o enseñanza sean con mejor calidad; por otro lado el ofrecer a los alumnos las destrezas de la tecnología, los prepara más para poder enfrentar su vida laboral, ya que si el alumno sabe utilizar Internet, utilizar la red o hacer presentaciones multimedia mejoraría la calidad de aprendizaje, pero así mismo deberán estar preparados los maestros para poder transmitir estas herramientas, que serán base para la vida laboral de sus alumnos; la tecnología también hace que se amplíe el acceso a la educación, con herramientas como Internet, se pueden cursar asignaturas en cualquier parte del mundo y en cualquier universidad que tenga clases en línea, así la educación puede estar en manos de quien pueda tener Internet y pagar el costo de las asignaturas que pretenda cursar.

Hoy en día se hace cada vez más importante utilizar los avances tecnológicos para la educación, el uso de salones multimedia, pizarrones interactivos, clases en línea, la computadora personal, Internet y muchas más opciones que existen para la enseñanza, hacen de la tecnología una herramienta indispensable para una mejor educación, ya que el acceso a bibliotecas virtuales o a revistas en línea, hacen un complemento excelente en la enseñanza.

En cuestión de costos creo que en realidad no existe una reducción a corto plazo por el uso de la tecnología, ya que esta cambia día con día, y muchos programas o sistemas sufren cambios o actualizaciones, que hacen que se tenga que invertir nuevamente en ellos para tener la mejor calidad y aprovechamiento de esos recursos, así mismo el mantenimiento de computadoras, servidores, redes y más, hacen que se tenga que tener personal capacitado y actualizado constantemente.

Por otro lado el invertir en tecnología en la educación puede disminuir en realidad costos ya que se puede enseñar a más alumnos en todo el mundo con los mismos recursos con los que se contaba.

Así mismo menciona el Dr. Bates *“Las nuevas tecnologías de Internet y los multimedia no sólo mejoran el entorno de la enseñanza y el aprendizaje, sino que lo están cambiando. El impacto de estas nuevas tecnologías en la educación es tan profundo como el de la invención de la imprenta.”* Además, son unas tecnologías que aparentemente el profesorado puede utilizar con facilidad.

En consecuencia, el cambio no sólo lo impulsan los gobiernos o los empresarios, ni la dirección o administración de la universidad, ni las unidades auxiliares, como el departamento de desarrollo del profesorado, o los centros multimedia de la universidad -como ocurría antes-, sino el propio *“claustro de profesores.”*, ante este comentario estoy de acuerdo en lo que menciona en el libro, ya que si el profesor no impulsa al alumno a utilizar todas las herramientas que tiene a la mano, o está renuente a la utilización de la tecnología en su clase, podrá limitar de manera considerable al alumno y por consiguiente la cantidad de información a la que pudiera tener acceso se limitaría, si el profesor no utiliza el correo electrónico para el envío de tareas, la presentación multimedia o de programas como power point, videoconferencias para impartición de clases, el uso

de Internet tanto para crear paginas como para consulta. Por otro lado menciona el Dr. Bates *“En las circunstancias adecuadas, enseñar con la tecnología puede tener las siguientes ventajas sobre la enseñanza de aula tradicional”*.

Los estudiantes pueden acceder a una enseñanza y un aprendizaje de calidad en cualquier momento y lugar.

La información que antes sólo se podía obtener del profesor o el instructor se puede conseguir cuando se necesite a través del ordenador e Internet.

Los materiales de aprendizaje multimedia bien diseñados pueden ser más eficaces que los métodos de aulas tradicionales, porque los alumnos pueden aprender con mayor facilidad y rapidez mediante las ilustraciones, la animación, la diferente organización de los materiales, un mayor control de los materiales de aprendizaje y mayor interacción con ellos.

Las nuevas tecnologías se pueden diseñar para desarrollar y facilitar unas destrezas de aprendizaje de orden más elevado, como las de resolución de problemas, toma de decisiones y pensamiento crítico.

La interacción con los profesores se puede estructurar y gestionar mediante comunicaciones on-line, para ofrecer mayor acceso y flexibilidad tanto a los estudiantes como a los profesores.

La comunicación a través del ordenador puede facilitar la enseñanza en grupo, el uso de profesores invitados de otras instituciones, y las clases multiculturales e internacionales.

Por consiguiente, las nuevas tecnologías conducen a importantes cambios estructurales en la dirección y organización de la enseñanza.

Se puede concluir que los aspectos culturales de la educación, hace que aún se tenga una brecha amplia por cubrir, ya que la diferencia cultural, social, económica y laboral, imponen una especial atención por parte de las personas encargadas de transmitir el conocimiento a otros o guiarlos de una manera ética y con empatía a cada cultura, por esto considero que existen factores por parte de los profesores, que deben de ser tratados para poder transmitir el conocimiento que tienen.

Por otro lado el uso de la tecnología implica un mayor compromiso a la actualización, tanto de profesores como de alumnos, ya que la necesidad que se

tiene por información, hace que cada vez más se tenga acceso a noticias, programas, revistas, eventos y más herramientas, que el profesor o el alumno tienen que dominar para poder tener ese acceso.

Aunque la tecnología implica un cambio generacional de los antiguos profesores con los libros en la mano a el maestro virtual, esto confiere un cambio también en la cultura de los países, ya que por medio de Internet por ejemplo, se puede tener acceso a información de universidades en el otro lado del mundo, considero que la tecnología y la cultura en este momento tienen una relación muy estrecha y actúan de manera especial en la educación de los individuos.

ETNOGRAFIA VIRTUALIZADA: LA OBSERVACION PARTICIPANTE Y LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA EN LINEA

Athenea Digital, núm. 3: 72-92 (primavera 2003) ISSN: 1578-8646
Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea
Elisenda Ardèvol, Marta Bertrán, Blanca Callén, Carmen Pérez
Universitat Oberta de Catalunya

Es cierto que el Internet no es solo un medio de comunicación sino también es un elemento cotidiano en la vida de las personas y es un medio de encuentro que permite la formación de comunidades, es por eso, que la *Etnografía Virtual* nos permite un estudio detallado de las relaciones en línea, de la sociabilidad, de la identidad.

Se han realizado diversos estudios cualitativos como entrevistas en línea o cuestionarios por correo electrónico, entre otros, sobre los diferentes aspectos de la vida en la red, que tienen como objetivo descubrir cómo se organiza la vida social a partir de la interacción y la comunicación mediada por ordenador, al igual que se intenta encontrar características específicas del medio asociadas a la ausencia de contacto físico cara a cara y al carácter textual de este modo de comunicación.

Debido a esos estudios se ha constatado como la gente utiliza el Internet para reafirmar sus identidades colectivas y su adscripción a grupos étnicos.

El método etnográfico consiste en la estancia prolongada en un lugar específico en donde el navegador comparte la vida de un grupo social o de una comunidad.

También se han hecho investigaciones en distintos canales de Chat, donde se observó que cada canal tiene sus particularidades, se observó que en los canales se daba una determinada organización social, en algunos de ellos, esta organización pasaba por los mecanismos tecnosociales del programa informático que permitían una estructura jerárquica explícita y visible, y en otros casos, la organización y jerarquización se daba a partir de las negociaciones y de la participación de los usuarios, sin apoyarse en los recursos informáticos.

Conforme al uso cotidiano se va teniendo el dominio sobre la tecnología y los distintos programas y a su vez una mayor seguridad como investigador.

Lo que resulta específico de la Etnografía Virtual es que la mediación tecnológica está presente durante todo el proceso etnográfico, en la observación participante y en la construcción y registro de los datos, el registro textual, en audio, fotografía o video es clave en la investigación etnográfica porque fija la experiencia y a su vez descontextualiza la memoria del observador, la conexión entre las líneas de texto que aparecen en la pantalla y el sentido de la interacción para los participantes no se encuentra en el texto, sino en los implícitos que los participantes asumen sobre el significado de sus acciones.

Es cierto que el participante que siga la actividad de un canal por un determinado tiempo adquiere conocimiento social de lo que sucede en este espacio de comunicación, de los vínculos afectivos, de las jerarquías establecidas, entre otras cosas. Este conocimiento que se adquiere forma parte del conocimiento etnográfico, por lo que constituye en gran medida el marco interpretativo del investigador.

Respecto a la *"identidad en línea"* es algo muy importante, por lo que se tiene que ser muy cuidadoso para conseguir ser aceptado en un determinado canal como un miembro más, un paso importante para la construcción de la identidad en línea es la elección, primero que nada, de un *"nick"* que tienen que ser el adecuado, ya que es como nuestro "rostro virtual" porque este nos permite reconocer: el género, la personalidad, en sí, describe al participante, al igual que

es una buena excusa para iniciar una conversación, es fácil iniciar una conversación partiendo del “*nick*”, ya que por consecuencia vienen las demás preguntas que nos permiten ir conociendo y describiendo más a fondo al participante, y por ende a comenzar a construir relaciones y entrar así al proceso de aprendizaje y poder así adaptarse al canal hasta llegar a lograr hablar el mismo lenguaje y utilizar los mismos códigos de comunicación y terminar por construir tu identidad e ir conociendo la de los demás internautas.

Para conocer más a fondo la identidad de género y las relaciones sociales de género es preciso infiltrarse y comenzar con preguntas como que experiencia tienen o les ha dejado un canal específico donde haya permanecido un tiempo?, o sobre la diferencia entre las relaciones sociales en el Chat y en la vida diaria fuera de Internet?, a lo que la respuesta más común a esta última pregunta es: que “*aquí no ves las caras*”, por lo que el carácter textual de la interacción en estos espacios de conversación electrónica es uno de los rasgos más distintivos de este medio de comunicación.

En la mayor parte de estos programas de comunicación mediada por ordenador, las palabras que tecleamos pasan a un primer plano y los observadores solo se pueden basar en los caracteres ASCII que generamos para tomarnos la temperatura, la comunicación pasa por señales que no provienen del cuerpo o del entorno físico, sino se utilizan señales como es el caso de los emociones, símbolos y dibujos que sirven para lograr una comunicación más fluida y que acelere el ritmo de cada intervención.

La entrevista por Chat es una forma de diálogo, basado en un turno de preguntas y respuestas que a diferencia de las entrevistas cara a cara, las conversaciones por Chat suelen ser más lentas ya que pueden tardar más segundos en contestar y durante esos segundos de espera del receptor es inevitable que le pasen muchas cosas por la cabeza como: habrá entendido la pregunta?, la estará pensando?, etc., por lo que para evitar esta incertidumbre se pueden escribir signos al final de la frase como puntos suspensivos que signifiquen que seguirá escribiendo, o si la tardanza es porque llegó alguna persona a distraerlos.

Aunque la comunicación sincrónica por ordenador basada en el texto permite un mayor grado de reflexividad y de control sobre nuestra interacción, ya que antes de enviar el texto es posible realizar una lectura rápida, revisar la respuesta o la pregunta en su caso y si es necesario modificarla.

La entrevista en línea es poco controlable ya que es difícil que la persona durante la entrevista se dedique exclusivamente a eso, por el entorno en el que pudiera encontrarse, para que esto suceda depende de la motivación personal y de la importancia que la persona de la entrevista ya que el hecho de no estar físicamente en el mismo espacio entrevistada y entrevistadora hace que la entrevistada no asuma el compromiso como tal, pero a la vez se cree que entrevistar a las personas en su propio territorio es la mejor estrategia ya que permite que se relajen y contesten cómodamente sin tener que adaptarse o desplazarse a un lugar desconocido.

Al igual que en las entrevistas cara a cara, en las entrevistas en línea hay que crear el contexto de la entrevista que pudiera ser un poco más complicado ya que no se puede echar mano de objetos ni de localizaciones físicas.

Hay que tomar en cuenta que por las propias características de la tecnología del Chat marca un ritmo conversacional de frases cortas y continuas interrupciones es difícil que nuestra entrevista sea muy abierta y semiestructurada, por lo que se deben buscar formas creativas que permitan situar al entrevistador y entrevistado en un contexto de entrevista abierta que posibilite su mejor desarrollo.

También se corre el riesgo de corte o caída de la red, que puede estropear la entrevista, aunque también la entrevistada tiene el poder de concluir una entrevista en el momento que quiera, simplemente se desconecta y se va.

Debido a los aspectos que se pueden presentar, la entrevistadora tiene que hacer una ardua labor de empatía con la entrevistada de manera que sea más difícil que pudiera abandonar la entrevista y se comprometiera más al grado de profundizar en sus experiencias e impresiones más personales, un punto a favor puede ser también que debido a que no hay visibilidad corporal y que de cierta manera se está en el anonimato, la entrevistada puede sincerarse más.

Se llega así a la conclusión que la observación participante permite conocer las dinámicas grupales y a través de las entrevistas podemos obtener otro tipo de

información más directa e íntima con la entrevistada, que complementa la información obtenida mediante la observación participante.

El acto de chatear no se da mediante un aprendizaje formal, sino como un proceso natural de socialización en el nuevo entorno.

PATRONES DE ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES EN LÍNEA DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ACTIVIDAD

*Revista Electrónica Teoría de la Educación.
Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.
<http://www.usal.es/teoriaeducacion>
Vol. 8. Nº1. Mayo 2007*

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ofrecen una diversidad de recursos que facilitan la gestión y el desarrollo de cursos a distancia con propuestas pedagógicas basadas en formas de estudio autónomas y nuevos modos de comunicación social.

Quienes participan de prácticas educativas online, aprendiendo o enseñando, se involucran en actos educativos de cualidades únicas, debido principalmente, a los estilos interactivos que establecen las TIC, es esperable entonces que las actuaciones en entornos tecnológicos de educación a distancia promuevan una cultura educativa particular.

El ensayo de este trabajo intenta, delinear pautas metodológicas para estudiar las interacciones que se suceden en un curso en línea e identificar indicadores de los comportamientos que permitan caracterizar la cultura de una comunidad de aprendizaje particular.

Hay diferentes acepciones relacionadas con el concepto de etnografía de J. Spradley, quien sostiene que lo fundamental en un estudio etnográfico es registrar el conocimiento cultural; J. Gumperz orienta su atención hacia los patrones de interacción social de una determinada cultura y F. Lutz, en cambio, focaliza en el análisis holístico de las sociedades.

Citando a Atkinson y Hammersley *"El uso y justificación de la etnografía están marcados por la diversidad antes que por el consenso. Más bien, hay que*

reconocer diferentes posiciones teóricas o epistemológicas, cada una de las cuales confirma una versión del trabajo etnográfico”.

En un sentido amplio, la etnografía es un esquema de investigación destinado a estudiar la cultura en una sociedad. Los antropólogos entienden que hay dos maneras de referirse a la etnografía:

1. Como el conjunto de ciertas técnicas para recolectar datos vinculados con hábitos, creencias, lenguajes y prácticas de una cierta unidad cultural.
2. Como el relato escrito que resulta de emplear esas técnicas para referirse a ese grupo social.

La etnografía es un modo de investigación por el que resulta posible obtener información sobre el estilo de vida de una unidad social concreta.

Según T. Bender, actualmente, las potencialidades de las TIC han impulsado nuevos modos de comunicación, a través de redes, los cuales se distinguen por la particular concepción de tiempo y espacio. El espacio virtual, es el lugar donde la gente se reúne no físicamente sino a través de sus manifestaciones mediadas simbólicamente y tecnológicamente, conlleva una noción difuminada de presente, entre lo sincrónico y lo asincrónico, el sentido clásico de comunidad a la que ubica en un lugar y tiempo determinado, pierde significado en las nuevas comunidades sin territorio, ya que el territorio compartido es “*virtual*”.

Cuando el interés que se comparte es aprender determinadas cosas y las actividades de aprendizaje y las interacciones suceden en un ambiente virtual que se ha aceptado denominarlas comunidades de aprendizaje en línea, es decir, la gente se junta para aprender y compartir información, desde la perspectiva social del aprendizaje, comunidad de aprendizaje es el lugar común, donde la gente aprende a través de un grupo de actividades para definir problemas que los afectan, para decidir una solución y actuar para alcanzarla; hacer etnografía virtual es asumir que se considerará al espacio virtual como una realidad etnográfica.

La perspectiva teórica para el análisis del aprendizaje en línea permite centrar la atención en la actividad de un *sujeto* (S) que orienta sus acciones hacia un *objeto* (O) para obtener ciertos resultados deseables, un tercer componente es la *comunidad*, de aprendizaje en este caso (CA), que resulta del conjunto de personas que comparten el interés por un objeto y el tipo de colaboración

establecida dentro de la comunidad, motivándose dos nuevas relaciones: sujeto-comunidad y comunidad-objeto.

Estas relaciones son condicionadas por componentes mediadores, que son los artefactos utilizados, las reglas y normas, tanto implícitas como explícitas que regulan a la comunidad y la división del trabajo que refleja la naturaleza colectiva y colaboradora de la actividad humana.

Se puede concluir que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S), si facilitan el desarrollo de los cursos a distancia, y la interactividad que establecen dichas TIC, fomentan una cultura particular de aprendizaje; así mismo concuerdo con Bender en el sentido de que las TIC impulsan un nuevo modo de comunicación y el espacio virtual en donde se interactúa, es un lugar en donde la gente aprovecha la tecnología para poder comunicarse e interactuar; en dichos espacios se puede aprender y compartir información, centrándose en tres componentes mediadores que son el sujeto, el objeto y la comunidad, que son regulados por la reglas y normas de la misma comunidad.

CREACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PRODUCCIÓN DE COMPROMISO Y SENTIDO DE REALIDAD EN LOS ENTORNOS VIRTUALES. UN ANÁLISIS ETNOGRÁFICO

Athenea Digital, núm. 5: 35-56 (primavera 2004) ISSN: 1578-8646
Producción de compromiso y sentido de realidad en los entornos virtuales. Un análisis etnográfico
The production of commitment and the sense of reality in virtual space: an ethnographic analysis
Ana Gálvez Mozo
Universitat Oberta de Catalunya

Desde que los entornos virtuales entran en nuestra vida cotidiana, aparecen estudios que exploran el tipo y modalidad de interacción que se desarrolla en los mismos, los cuales se pueden agrupar en dos vertientes. La primera recoge una serie de autores preocupados por esclarecer las limitaciones que los nuevos entornos introducen en la interacción. La segunda sugiere que los entornos virtuales constituyen un campo nuevo de exploración para el pensamiento social, una nueva expresión de la interacción, que antes de limitar complementa la presencial.

Aquí se critica el concepto de “campus virtual”, que es una herramienta que permite superar las barreras del tiempo y del espacio, en donde se puede conectar a cualquier hora y en cualquier momento, es un espacio abierto a todos los estudiantes, es transversal a todas las asignaturas y disciplinas.

La crítica más elaborada que se ha realizado sobre el fenómeno de Internet es la de Hubert L. Dreyfus, y se centra en el tipo de compromiso y los mecanismos de generación de sentido de realidad que ofrecen los entornos virtuales, las promesas de los entornos virtuales giran alrededor de la posibilidad de trascender los límites que establece nuestro cuerpo, en donde se pierde nuestra habilidad para dotar de sentido a las cosas, distinguir lo relevante de lo irrelevante, dar importancia al éxito o al fracaso como condiciones necesarias para el aprendizaje y nuestra necesidad de máximo aferramiento al mundo con el que diseñamos nuestro sentido de realidad de las cosas. Estos entornos permiten la interacción desde casi cualquier punto del planeta, visitar lugares, ciudades, museos inaccesibles presencialmente, enviar mensajes en cortos intervalos de tiempo, redefinir nuestra identidad, etc.

Dreyfus considera que los entornos virtuales son verdaderos océanos de información, el cual es el principal problema con que se enfrenta el desarrollo de la Red.

Citando a Dreyfus:

“Esta maraña de información se maneja utilizando hipervínculos que pueden enlazar cualquiera de sus infinitos contenidos entre sí indiscriminadamente o, lo que es lo mismo, por la razón que al diseñador se le ocurra en el momento que ha de establecer la relación. No existe autoridad ni sistemas de catálogos concertados que orienten o circunscriban las asociaciones entre los enlaces”.

Según Dreyfus los hipervínculos no aparecen porque sean más útiles para manejar información, son un dispositivo de aprovechamiento de la velocidad de los ordenadores para relacionar información, no ofrecen ningún tipo de ordenación, estructura o comprensión por sí mismos, esto hace sumamente complicado moverse y buscar el tipo de información deseada.

Los sistemas tradicionales de información incorporaban a una persona que producía un sistema de clasificación según ciertos significados, terminología o intereses prácticos, el uso de la información tenía una conexión directa con los usos y realizaciones llevadas a cabo previamente.

La información organizada en hipervínculos carece de organización de categorías, clases o miembros, el criterio es libre, en el cual se dan jerarquías y en un mismo nivel, todo es igualmente accesible y nada es privilegiado, lo cual genera un problema: la atribución de significado y utilidad. El usuario no puede buscar y llegar a la información que le puede ser útil porque todos los enlaces tienen el mismo valor en la Red.

Dreyfus recuerda que el intento de producir sistemas de inteligencia artificial, que realicen el tipo de búsquedas y asignación de relevancia deseada ha fracasado, la razón se encuentra en nuestra corporeidad.

La segunda tesis de Dreyfus sostiene que los entornos virtuales no proporcionan la interacción necesaria para que en un proceso de aprendizaje se alcance el dominio máximo de destreza, el nivel de habilidades adquiridas siempre será inferior al que es posible llegar en una interacción educativa presencial.

Para Dreyfus todo proceso de aprendizaje consta de las siguientes etapas. La primera, el aprendiz tiene un instructor que descompone la tarea y su entorno en una serie de rasgos descontextualizados que el discente debe ir reconociendo. Se aprende a reconocer rasgos y seguir procedimientos por instrucción y práctica. En la segunda etapa se adquiere experiencia afrontando situaciones reales.

Se comienzan a comprender los aspectos más importantes de un contexto, en esta etapa empieza un proceso de contextualización que permite al aprendiz comprender la significación de la información tratada. En la tercera el aprendiz aprende a seleccionar grupos de rasgos relevantes dentro de un todo, esto le permitirá tomar decisiones y orientarse en la enorme variabilidad de situaciones analizadas. En la cuarta etapa el discente es capaz de reflexionar y elaborar una teoría sobre su propio proceso de aprendizaje. Se adquiere la habilidad de ver o dar forma a problemas de conocimiento.

En una quinta etapa se deviene el experto el cual ha acumulado tanta experiencia que puede discriminar entre situaciones concretas, formular

problemas y decidir cómo deben resolverse y se requiere del apoyo personal del docente. Cuando el aprendiz completa el estilo de su maestro con aportaciones, detalles y sutilezas propias adquiere su propio estilo o voz y se convierte en un maestro, es el nivel de maestría.

En los entornos virtuales se pueden promover y alcanzar todas las etapas del proceso de aprendizaje descrito con una excepción: la última. El estilo propio aparece cuando se pasa mucho tiempo *cuerpo a cuerpo* con diversos maestros.

Es posible transmitir estilos de pensar y hacer en los entornos virtuales, pero jamás se dará esa tensión corporal que lleva al establecimiento de un estilo propio por contraste y diferencia con el de varios maestros.

La tercera crítica de Dreyfus acusa a los entornos virtuales de potenciar una pérdida de sentido de realidad sobre las personas y las cosas.

Todo parece indicar que cada vez pasamos más tiempo en la Red, la telepresencia se impone y con ella desaparece nuestra relación directa con los objetos y acontecimientos del mundo. En nuestra vida cotidiana estamos sometidos corporalmente a un gran número de situaciones de riesgo o peligro que exigen la alerta y tensión de nuestro cuerpo y mente.

Dreyfus nos recuerda que mientras tengamos cuerpo existirá una especie de necesidad denominada “experiencia óptima del mundo”, cuando observamos algo tendemos a encontrar la distancia más adecuada para encontrar tanto su totalidad como sus distintas partes. Es a través del cuerpo como buscamos y establecemos esa distancia, desde nuestro cuerpo, estamos siempre alerta, dispuestos a conferir realidad al mundo y a tener la sensación de inmediatez de las cosas que nos rodean. Por tanto, si se pierde esa incertidumbre y desaparece el peso del cuerpo en la organización del entorno la realidad comienza a tornarse irreal.

La presencia es algo más que estar-ahí, es un mecanismo para establecer confianza y compromiso, el contacto físico permite que se desarrolle nuestra confianza sobre cómo serán las cosas, cómo son y han sido, en definitiva, nuestro sentido de realidad sobre las cosas y las personas que nos rodean, así como nuestra competencia para interactuar efectivamente depende de acciones y sensaciones que provienen de nuestro cuerpo.

La cuarta tesis crítica tiene como la distinción entre compromiso ético en donde nos comprometemos con acciones concretas, en que arriesgamos algo e implica vulnerabilidad la cual es positiva, muestra nuestra finitud, nos hace precavidos y nos fuerza a diferenciar entre lo fundamental y lo trivial; y compromiso estético, donde no se asume riesgo alguno, se mantienen abiertas varias posibilidades, no define una posición o identidad fija, y no soporta ningún tipo de amenaza, en él siempre somos invulnerables, no tenemos nada que perder, al menos de manera importante para nuestra realidad.

Conuerdo con Kiarkegaard que manifiesta que en los entornos virtuales los compromisos nos comprometen estéticamente, en cualquier momento podemos cerrar el ordenador, cambiar nuestra identidad, opinión, etc., sin experimentar consecuencia alguna y perdemos la habilidad para discernir entre lo verdaderamente importante, sea por el motivo que fuere, y lo complementario o accesorio.

HERRAMIENTAS COLABORATIVAS PARA LA ENSEÑANZA USANDO TECNOLOGÍAS WEB: BLOGS, REDES SOCIALES, WIKIS, WEB 2.0

“La finalidad del proceso educativo es proporcionar a las generaciones jóvenes los conocimientos requeridos para desenvolverse en la sociedad”.

En la actualidad como consecuencia del auge del internet la sociedad ha ido cambiando y con ello ha cambiado también la forma de educar y de aprender, el rol del maestro ha sido redefinido, ahora el maestro se ha convertido en el guía y facilitador del conocimiento, es quien ayuda al alumno a resolver problemas, adquirir habilidades mentales y sociales para mejorar en la adaptación social, por su parte el alumno hoy tiene que ser más participativo, en los nuevos modelos de educación se privilegia el trabajo en grupo y la comunicación entre iguales, hoy en día el aprendizaje se considera como una actividad social, un estudiante ya no aprende solo del maestro y del libro, ahora tiene la posibilidad de recurrir a otros elementos como los medios de comunicación, a sus compañeros o a la sociedad en general y a las herramientas colaborativas de los espacios virtuales.

Algunas de estas herramientas colaborativas son:

WEBLOGS: Un weblog, blog, o bitácora es una página web con apuntes fechados en orden cronológico inverso, de tal forma que la anotación más reciente es la que primero aparece. En el mundo educativo se suelen llamar edublogs.

Son un medio de comunicación colectivo que genera la creación y consumo de información original y veraz y promueve la reflexión personal y social sobre temas de los individuos, de los grupos y de la comunidad.

Un edublog es un instrumento para los alumnos que tiene un carácter motivante al animar al alumno a publicar sus comentarios y que estos sean vistos por más personas, y también permite el aprendizaje colectivo.

Wikipedia diferencia cuatro tipos de edublogs: blogs colaborativos de clase, blogs de clase, blogs de investigación y blogs de estudiantes o profesores.

Tiscar Lara, Lorenzo García Aretio y J. Carrera Plaza establecen la siguiente clasificación:

1).-Académicos o de Investigación: Agrupan bitácoras de investigación de distintos departamentos o temas, tienen un perfil cerrado, es entre profesionales con intereses comunes, como los blogs entre educadores, pueden ser usados para la colaboración de distintos centros en relación a la elaboración de contenidos curriculares.

2).-Profesor-alumnos: En ellos se publican asuntos formales relacionados con la materia o asignatura que se imparte. El docente puede incluir los trabajos a realizar o diferentes actividades que contribuyan al proceso de aprendizaje.

En este tipo de blogs García Aretio propone que el profesor:

- a) Se limite a ofrecer orientaciones y facilitar materiales electrónicos propios o vínculos con la red.
- b) Proponga debates sobre los puntos relevantes del tema que se esté tratando.
- c) Proponga debates sobre temas nuevos.

Y propone que el alumno:

- a) Resuelvan problemas planteados por el profesor.
- b) Desarrollen trabajos colaborativos trabajando en pequeños grupos.

3).-Weblogs grupales: Se pueden orientar de muchas maneras:

- a) Son un método de trabajo colaborativo y de trabajo en grupo.

- b) Generan una estructura horizontal para debatir, analizar y conjugar diferentes experiencias de producción y distribución de contenidos.
- c) Incentivan y activan la participación y el debate entre los alumnos.

Estos tipos de blogs se caracterizan por ser más colectivos e intergrupales, le permite a los alumnos diseñar su propio blog para comunicarse con el maestro y con los demás alumnos generando una gran interacción, también le ayuda a mantener una bitácora que al final puede ser evaluada como proyecto final.

Los weblogs son grandes herramientas de aprendizaje, permite varios niveles de redacción y escritura, permiten valorar nuevas formas de aprender, son herramientas colaborativas asíncronas que generan la cohesión grupal y la interacción profesor alumno, permiten un espacio para encontrar fuentes documentales, facilitan la actualización de contenidos.

Un weblog es un instrumento de evaluación formativa y permite evaluar la redacción y la calidad de la escritura hipertextual, el nivel de análisis y crítica de los temas tratados, la capacidad de trabajar en grupo, las estrategias colaborativas, la manera de poner ideas en los artículos, entre otros.

WIKIS: Es un sitio web colaborativo que se mantiene por el trabajo colectivo de muchos autores. En estructura y lógica es muy parecido a un blog, pero aquí cualquier persona puede entrar y poner sus comentarios o editar los ya existentes, el término wiki se refiere tanto al sitio como al software usada para mantener el sitio.

Un wiki necesita mantenimiento: correcciones de estilo, ortografía y gramática, correcciones en la parte técnica con respecto a imágenes y enlaces, correcciones normativas y objetivos concretos de wiki, soluciones al vandalismo de personas ajenas como borrar archivos o introducir errores.

Esta es una herramienta colaborativa del gran valor ya que permite mantener un historial del documento.

REDES SOCIALES: Proveen algunos entornos sociales para conocer a alumnos, para ponerse en contacto unos con otros.

En conclusión, las escuelas y las demás instituciones educativas sobrevivirán en base a su capacidad de transformación y modernización de los métodos de enseñanza-aprendizaje, esta capacidad de modernización y de

transformación requiere el uso de herramientas colaborativas como los weblogs, los wikis, o los sitios de red que facilitarán el trabajo de los equipos de profesores, investigadores y alumnos y optimizarán los procesos de aprendizaje.

“PERFUMES DE MUJER”: MÁS ALLA DE LOS “OBJETOS DE APRENDIZAJE”

*Pilar Lasaca/Rut Martínez
Revista de Educación a Distancia. Julio, año/vol. IV, número monográfico 0IV
Universidad de Murcia. Murcia España.*

Merrill y Richards (2002) proponen un modelo en el que el aprendizaje se explica desde presupuestos formalistas. Los recursos de aprendizaje se utilizan en contextos digitales y pueden ser reutilizados en distintos contextos instruccionales. Se puede hablar de plantillas que se vacían de contenido pero mantienen la forma, y se pueden llenar con nuevos elementos.

La educación ha sido dominada por las teorías de Piaget, y los enfoques del conductismo, resumiendo estos enfoques para explicar el desarrollo del aprendizaje se aceptan algunas formas simplistas que asumen algunos principios que enumeramos a continuación:

- 1.- El desarrollo y el aprendizaje suponen un avance hacia estados superiores del conocimiento.
- 2.- Interesan los procesos de descontextualización de conocimiento y generalización.
- 3.- Se trata de construir un sujeto universal y predomina el pensamiento analítico como instrumento pedagógico.
- 4.- Los contextos aparecen claramente separados y el significado es independiente de donde se genera la actividad.
- 5.- La construcción del significado se entiende como un proceso individual.
- 6.- Se hace hincapié en el sujeto y los contenidos que va a recibir, no en el contexto que genera el conocimiento.

- 7.- Se valoran las habilidades relacionadas con la cultura occidental, importancia de la lengua y las matemáticas.
- 8.- El significado de la situación que se investiga está constituido por el investigador.
- 9.- Interesan más las leyes universales del desarrollo y sus principios generales que el describir el significado preciso de la actividad en contexto.
- 10.- Los elementos del modelo se consideran variables que interactúan entre sí y sus líneas se orientan hacia el sujeto que aprende a enseñar.

Rogoff y Dave (1984) hace ya más de veinte años publicaron un volumen que incluye toda una serie de trabajos que representan un nuevo paradigma. “Conocimiento Cotidiano, su Desarrollo en el Contexto Social”, esto no dice que lo que vemos en la vida diaria, lo cotidiano puede ser objeto de interés en sí mismo, por otro la medida que el conocimiento se construye en un contexto donde adquiere su significado.

Los psicólogos siguen insistiendo en la importancia del contexto en las actividades de aprendizaje, algunas actividades que observan cierta dificultad en el laboratorio no lo hacen en la vida diaria, de aquí se asumen los siguientes puntos:

- 1.- Se han fijado en los escenarios cotidianos donde se produce la actividad cognitiva, considerando la interacción que las personas mantienen con los demás, el uso de instrumentos y los esquemas de acción proporcionados socialmente.
- 2.- Los individuos en unión con otras personas y guiados por normas sociales establecen metas, negocian los medios apropiados para lograrlas y se apoyan mutuamente para llevar a cabo tareas.
- 3.- El contexto social incide en la actividad cognitiva desde una doble perspectiva:
 - a) La historia sociocultural aporta instrumentos y prácticas que facilitan lograr las soluciones a los problemas.
 - b) La interacción social inmediata estructura la actividad cognitiva individual.
- 4.- El contexto social, la cultura y la historia canalizan, conforman y transforman el desarrollo cognitivo.

Según Paul Gee (2003), aceptamos que el aprendizaje se origina en comunidades de prácticas, concepto que tiene sus raíces en la antropología,

comenzó a introducirse en el campo educativo a partir de los trabajos de Lave y Wenger (1991).

Considerada como un contexto en el que construir el conocimiento, una comunidad de práctica se define por la participación de los individuos en las prácticas, valores y significados de un grupo definido social, histórica y culturalmente. La participación en la práctica es el concepto clave que une el entorno social e histórico, cultural con el desarrollo cognitivo del individuo. Pero para comprender la construcción del conocimiento hay que entender el concepto de dominio semiótico, entendido como un conjunto de prácticas en las que están presentes el uso de múltiples medios simbólicos (lenguaje escrito, imágenes, sonidos, fórmulas matemáticas, gestos, artefactos, etc.) para comunicar distintos significados.

Hay cuatro conceptos diferentes que contribuyen a definir modelos de aprendizaje en un universo digital:

- 1.- El concepto de significado situado que considera la forma en que las personas enseñan y aprenden desde procesos de búsqueda de significados, se entiende incorporada la experiencia y nunca descontextualizados.
- 2.- La construcción del conocimiento se relaciona estrechamente con una práctica repetida y en interacción con otras personas.
- 3.- Resulta muy relevante el concepto de colaboración y la importancia del grupo social como contexto del aprendizaje.
- 4.- Aprender implica ciclos de prueba, reflexionar en y sobre la acción. De forma que se formen hipótesis, se acepten y se repiensen, pensar, resolver problemas y conocer es algo que se almacena en los objetos materiales del entorno.

El concepto de “objeto de aprendizaje” tal como se propone en este modelo, necesitaría ser complementado o ampliado desde otras perspectivas, si tratamos de educar ciudadanos capaces de transferir su conocimiento a nuevos contextos, de crear y de dar respuestas innovadoras a las exigencias que plantean las situaciones del trabajo especializado y de la vida cotidiana.

OBJETOS DE APRENDIZAJE: TENDENCIAS DENTRO DE LA WEB SEMÁNTICA

Aedo, I, Delgado Kloos, Carlos
Vínculo
(Revista) ISSN 1139-207X
Santacruz-Valencia, L.P.
RedIRIS: boletín de la Red Nacional de I+D RedIRIS,
ISSN 1139-207X, N.º. 66-67, 2003, pags. 76-79

Cuando hablamos de objetos de aprendizaje hay que mencionar a sus participantes:

A).-LOS PRODUCTORES DE OBJETOS DE APRENDIZAJE. Que utilizan distintas herramientas de diseño web para diseñar y crear diferentes objetos de aprendizaje.

B).- LOS CONSUMIDORES O USUARIOS. Los utilizan para dar origen a un nuevo contenido educativo, a partir de la reutilización (objetos de aprendizaje ya existentes) u otros nuevos que ellos mismos crean, para acceder a los objetos los consumidores realizan búsquedas en almacenes utilizando esquemas de meta-datos.

La reutilización de contenidos entre diferentes sistemas necesita que exista cierta estandarización, hay instituciones que se dedican a estandarizar los contenidos de aprendizaje de los objetos de aprendizaje.

Las tendencias de web semántica se centran en áreas aplicadas a la educación: la informática, el uso instruccional y los sistemas de bibliotecas.

Los objetos de aprendizaje también deben proporcionar información de tipo pedagógico que defina el tipo de actividades cognitivas en las que los estudiantes estarán involucrados y las estrategias de enseñanza-aprendizaje asociadas a dichos objetos, de tal forma que los contenidos puedan ser transferidos eficazmente y por último se deben desarrollar herramientas que contribuyan a la generación y soporte de la reutilización de los objetos de aprendizaje.

Dentro de la web semántica las tecnologías Unicode y URIs son indispensables para identificar los recursos web.

Las tendencias tecnológicas dentro de la web semántica logran abrir nuevos horizontes para campos como la recuperación de la información, la

computación ubicua o la gestión del conocimiento. La web semántica se basa sintácticamente en XML y semánticamente en RDF y las ontologías aunque intervienen otro tipo de factores como los criterios de confianza entre usuarios, la credibilidad, las firmas digitales, entre otro.

Se pueden encontrar almacenes globales de objetos de aprendizaje disponibles a través de internet, CEREO, MERLOT estos almacenes contienen enlaces a los objetos de aprendizaje.

La estructura de hiperenlaces de la web actual presenta una relación fluida y dinámica del contexto y del contenido de los objetos de aprendizaje. Sin embargo, es difícil obtener una interpretación semántica de los contenidos de dichos objetos de aprendizaje. Este tipo de semántica está cobrando cada vez mayor relevancia en el contexto del e-learning en la que la estructura conceptual del contenido es una parte importante del material de aprendizaje. No tener clara la información conceptual que se pretende aprender, implica no lograr entender los contenidos del tema en particular.

La iniciativa de la web semántica no proporciona tal semántica, pues solo crea descripciones para los recursos y no dice nada sobre la forma de cómo presentar los recursos a los usuarios en una forma clara. Por ello es necesario crear una definición clara de una web conceptual, que además de proporcionar información del funcionamiento de los programas y la máquina, también brinde información conceptual a los usuarios.

LA NETNOGRAFÍA: UN METODO DE INVESTIGACIÓN EN INTERNET

OSBALDO WASHINGTON TURPO GEBERA
Universidad de Salamanca, España
<http://www.rieoei.org/2486.htm>
consultado el 27 de diciembre de 2008

La netnografía se presenta como un nuevo método investigativo para indagar sobre lo que sucede en las comunidades virtuales, mas propiamente de lo que acontece en Internet. El método deviene de la aplicación de la etnografía al estudio del ciberespacio. Su pretensión transita por erigirse como ciencia de lo que

ocurre en la red de redes, esta pretensión, reclamada por toda disciplina emergente, aún es difusa; se presenta más como una técnica de investigación de las vivencias en los espacios virtuales.

Sus orígenes se sitúan en los Estados Unidos, su aplicación actual más evidente es la expresada por el Marketing, en los estudios de mercado. Considerando para ello, unas determinadas fases que reúnen lo artificial, proporcionado por los ordenadores con el trabajo natural, de los seres humanos, a fin de determinar las decisiones más apropiadas para brindar óptimamente el consumo de un producto o servicio.

Coexistimos en una época signada por vertiginosas transformaciones en las usanzas y costumbres, como consecuencia de las renovadas formas de comunicación e interacción social; y de los entramados que a partir de ella se generan, suscitando una serie de prácticas que determinan unos perfiles de consumo en todo nivel y ámbito de actuación; de modo, que condicionan el devenir humano y social.

Redes, como artilugio tecnológico y más aún como artefacto cultural, está suponiendo una auténtica sedición para el saber y el hacer, ofreciendo un abanico ilimitado de posibilidades de investigación en el contexto de la información y de la comunicación.

En consecuencia, la dinámica cotidiana de lo que sucede en Internet se ha tornado, hoy, “en objeto de estudio, desde los rumores generados dentro de la Red, que andan cerca de convertirse en subgénero literario, hasta el fenómeno del chat y los nuevos vínculos afectivos que éste está originando” (Redondas, 2004). Emprender un estudio sistemático y un análisis exhaustivo del quehacer de estos conglomerados sociales en sus interrelaciones e interacciones en Internet y sus costumbres y prácticas vitales; donde comparten aficiones, intereses de consumo, inclinaciones e ideas, forman colectividades con el objeto de compartir datos y de partir propuestas, y establecer vínculos emocionales que les ayuden a superar dificultades y a sentirse entre iguales; implica la búsqueda de métodos de investigación que permitan determinar en los variados entornos on-line y en la diversidad de las comunidades virtuales, lo que acontece: qué, cómo, quién, cuándo, dónde.

LA NETNOGRAFÍA: ALGUNAS PRECISIONES

La etnografía encarna la percepción más convincente para la indagación y la forma de estudiar etnográficamente una comunidad virtual, es decir, 1) “aquellas que se súper ponen totalmente con comunidades físicas reales, 2) aquellas se superponen en algún grado con estas comunidades de la ‘vida real’ y 3) aquellas que están totalmente separadas de comunidades físicas” (Foster, 1997); supone considerar las condiciones sociales en las que se generan las interacciones, tanto como, la herramientas tecnológicas de mediación ("*Mailing list*" o "*Lista de envío*", "*Chatrooms*" o "*Cuartos de chateo*", "*MUD´s*" o "*Multi User Dungeon*" o "*Multi User Dimensión*" o "*Dimensiones multiusuarios*", "*GMUK´s*" o "*Graphical Multi User Conversación*" o "*Habitats*").

Consecuentemente, la etnografía resulta ser la metodología más convincente dentro del marco cualitativo para aproximarse a los procesos relacionales y los comportamientos y dinámicas grupales de las comunidades virtuales. Pero, precisa de un marco referencial más pertinente, acorde a su objeto de estudio, propósito en construcción progresiva.

Con esas intenciones, la etnografía pretende entronizarse como medio y recurso del estudio antropológico sobre el acontecer cotidiano del ciberespacio, asumiéndose como una “ciencia que estudia las características y prácticas habituales de un grupo social concreto. Sus defensores la definen como una alternativa a la antropología tradicional y destacan su mayor velocidad y calidad” (Redondas, 2003).

EL MÉTODO NETNOGRÁFICO

Internet es un indiscutible filón de generación de riquezas, que utilizado convenientemente sorprende y seguirá sorprendiendo, dado su carácter evolutivo y de adaptación a las propuestas innovadoras. Por ello, la netnografía es valorada, hoy por hoy, fundamentalmente, por las empresas, para rastrear, permanentemente, en foros, chats, grupos de noticias... lo que piensan los

usuarios sobre temas tan dispares como ocio, salud, coches, viajes, juegos, formación, y, poder “medir”, “juzgar” y “valorar” sus opiniones y actitudes hacia determinados productos o servicios.

El estudio etnográfico es un método cualitativo e interpretativo pensado de modo específico para investigar el comportamiento del consumidor en los entornos de las comunidades y culturas en uso en Internet. A decir, de J. Redondas: “Este método exige una combinación de participación cultural y observación, y requiere las siguientes líneas básicas de actuación:

- *Establecer relaciones con los miembros de la comunidad, evitando en la mayor parte de los casos darse a conocer como investigador.*
- *Estudiar el lenguaje, los símbolos y las normas de la comunidad. Es fundamental que el investigador se empape de los códigos lingüísticos y éticos de aquellos a quienes pretende estudiar, para así asimilar términos y conceptos que le permitan establecer una comunicación óptima y extraer los insights necesarios.*
- *Evitar, en la medida de lo posible, la deshonestidad y el engaño. En Internet, estos factores podrían verse ampliados por la naturaleza incierta de las respuestas y lo oculto de sus protagonistas. Sin embargo, esta condición oculta de los sujetos es precisamente la que garantiza que expresen libremente y sin tapujos sus opiniones e intenciones, así como abrirse de una forma más natural a como lo harían cara a cara.*
- *Identificar a los distintos tipos de miembros que pueblan la comunidad, para saber cuál es el peso de sus opiniones. Dentro de una comunidad virtual se dan, al igual que en la vida real, los fenómenos de boca a boca y del liderazgo de opinión. De este modo, pueden distinguirse distintos tipos y estatus de membresía: aquellos que ejercen el rol de líderes de opinión (nivel de integración máximo), los que son visitantes habituales (nivel de integración alto), quienes visitan una comunidad de manera esporádica (nivel de integración bajo), y por último, los que acuden a alguno de estos sitios de manera puntual, en busca de una información concreta (nivel de integración nulo).*

Estos últimos no suelen participar activamente en ninguna de las actividades de la comunidad” (Redondas, 2003).

Resulta así, que internet es el medio propicio para probar nuevos productos o servicios y para saber qué opinan los usuarios de ellos, a través de la promoción, de la participación y la consiguiente observación de los acontecimientos que se suscitan. En tal propósito, las vivencias de la red son intersticios a explorarse para buscar las relaciones establecidas, identificando a potenciales consumidores, reconociendo la semántica de uso en sus comunicaciones y, filtrando lo valioso o cognoscible para el análisis de mercado. Bajo ese telón de fondo, la red de redes nos ofrece un panorama inmensamente rico, preciso y en tiempo real sobre las pautas de consumo de productos, servicios y tendencias orientativas, por lo menos, ese es el uso actual que está teniendo en el marketing o más propiamente, a nivel del mercado de consumo.

QUÉ SABEMOS DEL MÉTODO NETNOGRÁFICO

Parece estar claro el futuro de la etnografía, puesto que gran parte de las comunidades virtuales se basan en actividades de consumo, por lo que serán de vital importancia para los estrategias del marketing, aprender a tratar a los miembros de las comunidades virtuales como socios en promoción y distribución; pero, como hemos llegado a esto, que hay en el pasado que nos ha conducido a tener en el presente a la etnografía.

A decir, del diario elmundo.es, en su versión digital “la etnografía nace en los Estados Unidos como una evolución en la Red de la etnografía. Sus defensores la retoman sobre los caminos de la etnografía, el debate pasaría nuevamente a lo conceptual, a indagar cuándo se expresa como disciplina, cuándo define su objeto y campo de estudio, cuánta certeza contrastativa evidencia sus estudios empíricos, o en otros términos, cuáles son los constructos que definen y validan la metodología de su aplicación. Es cierto, que el marketing se ha apropiado del mismo, tiene esas cosas: se apropia de términos y hábitos de lo cotidiano para vender sus productos o servicios.

CÓMO SE APLICA EL MÉTODO NETNOGRÁFICO

RECOGIDA DE DATOS (FASE AUTOMÁTICA)

El proceso se inicia cuando alguien (un particular, una empresa o hasta una multinacional o un gobierno), encarga un estudio sobre un contenido (producto o servicio) determinado. *“Es entonces cuando la empresa encargada de la etnografía pone en marcha su método de trabajo y elabora la lista de comunidades virtuales que van a ser objeto del análisis”.*

INTERPRETACIÓN HUMANA (FASE MANUAL)

En síntesis, el proceso de aplicación del método etnográfico al estudio del mercado de consumo es realizado por empresas especializadas a petición de un(os) solicitante(s); transcurre y se efectúa en dos fases: En la primera, (proceso automático) la llevan a cabo, los ordenadores conectados a la Red que rastrean los chats, foros, grupos de noticias, listas de distribución, ...; es decir, las diversas situaciones vivenciales en internet y que tengan alguna relación con el tema de análisis de consumo, durante un período de tiempo determinado y valido para acopiar los datos que se requieren; luego, éstos son transformados en informaciones sistematizadas y filtradas según su interés y credibilidad, a través de ‘programas inteligentes’ que les permiten analizar los textos y elegir los que tengan utilidad para el estudio. El segundo paso (proceso manual o humano) lo realizan una serie de personas especializadas o encargadas de clasificar los comentarios, según sean favorables, neutros o desfavorables sobre el objeto de análisis, la información procesada; y, a partir de esta clasificación elaborar las conclusiones y recomendaciones que serán entregadas junto con el informe final a la empresa que requirió dichos estudios, para la toma de decisiones más oportuna y pertinente.

CARACTERÍSTICAS DEL MÉTODO NETNOGRÁFICO

El método netnográfico pretende conocer qué piensan los internautas o cibernautas sobre, por ejemplo, un producto o servicio o tendencia que se ha lanzado al mercado, o determinar las ventajas o inconvenientes que puede tener

su lanzamiento. El método etnográfico actúa como valiosísimo complemento a los tradicionales estudios de mercado. “Para poder sacar partido a la información que estos grupos de consumidores nos brindan es fundamental tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los consumidores de comunidades virtuales no son meros receptores de información, sino que también funcionan como creadores de la misma. Juzgan activamente las ofertas de consumo realizadas por los distintos sectores y empresas del mercado, dando pistas sobre el funcionamiento de determinados lanzamientos y la penetración de determinados productos.

Del mismo modo, ofrecen información de gran valía acerca de la satisfacción o insatisfacción generada en torno a distintos hechos de consumo.

- En medios tradicionales como la televisión, las relaciones entre la empresa y el consumidor son binodales, mientras que en el medio virtual son multinodales.

Esto quiere decir que la empresa es capaz de comunicar con miles de individuos que a su vez están conectados entre sí. El marketing de comunidades virtuales se diferencia del marketing de bases de datos en la interactividad. Frente a la frialdad y distanciamiento de las bases de datos, el estudio del consumidor en el hábitat on-line nos proporciona información cualitativa en tiempo real.

- El estudio de estos grupos de consumidores revela distintas divisiones, multitud de nichos y microsegmentos de inestimable valor para aprender a conocer en profundidad al consumidor final. En un futuro próximo, el hombre de marketing aprenderá a tratar a los miembros de las comunidades virtuales como socios en promoción y distribución.
- La aplicación del método netnográfico de forma profesionalizada garantiza el hallazgo de sinergias que en un futuro muy próximo constituirán buena parte de los estudios de mercado de la mayoría de las empresas líderes en sus sectores” (Colorado, 2004).

Internet ha generado enormes espacios de intercambio de información, con peculiaridades propias, donde los visitantes de foros, chat, ..., funcionan como la muestra de población de "consumo representativo", cuya ventaja diferencial frente a las muestras de población tradicionales radica en el hecho de que en el entorno

on-line son los propios usuarios los que acuden, con el afán de hacerse escuchar, a expresar sus opiniones, lo que supone una autosegmentación por gustos y afinidades difícil de observar en ningún otro ámbito, hecho que gravita en un análisis más oportuno y convincente.

METODOLOGIA DE LA NETNOGRAFÍA

Para la realización de un estudio netnográfico, la metodología empleada, contempla, como se expresa en DiceLaRed:

Objeto del Estudio. Definición de las clases a estudiar (e. g., proveedores de un servicio dado), las relaciones entre las diferentes clases, tipo de comunidades y la estructura aproximada del informe.

Definición de Parámetros. Definición de los conceptos que componen cada clase.

Definición del universo. Búsqueda y alta de las comunidades virtuales relevantes (asociando conceptos de actividad y relevancia respecto al objeto).

Determinación del error objetivo. Diseño de las consultas (de índole automática o semiautomática) y los parámetros asociados a las mismas.

Panel de Comunidades Virtuales (PCV). Valoración de los componentes de una clase en función de sus atributos en la elaboración de un panel, además de las clases y los conceptos, deben ser definidos los atributos (e. g., velocidad, atención al cliente) en función de los cuales se valoran los diferentes conceptos.

Un PCV, combina tareas automatizadas de recuperación de contenidos y muestra aleatoria de mensajes en función de un concepto, con la intervención humana para valorar la positividad o negatividad de los mensajes, respecto a un atributo determinado.

Informe Final. ... (Donde se) redacta y presenta los resultados de las consultas realizadas, y de su propio análisis derivado de la investigación y lectura de los comentarios publicados en las comunidades virtuales.

Iteración. Repetición periódica del informe final, que contempla la actualización de las consultas (con parámetros refinados), y la presentación de conclusiones (DiceLaRed, 2003).

En la elaboración de los estudios etnográficos se tienen en cuenta 3 tipos de errores:

Error sintáctico. Dependiendo del objeto del estudio (del tipo de concepto y del público que forma parte de la comunidad, por tanto) los errores derivados de faltas ortográficas podrían alcanzar el 1%, sobre los resultados automáticos de búsqueda.

Error semántico. Derivado del uso de metáforas, de ironías, argot, etc. no detectados en la fase de análisis preliminar. Se puede llegar a erradicar completamente, mediante el uso de PCV.

Error maestral. Los resultados de las consultas automáticas no precisan de error muestral, pues se analiza la totalidad de los mensajes. En el caso de los PCV, el tamaño de muestra escogido proporciona un error de +/- 1,35 %, con un nivel de confianza del 95,5 %” (Ibídem).

Una de las mayores ventajas de la etnografía frente a la encuesta u otras técnicas tradicionales de investigación, es precisamente la eliminación del error derivado de la encuesta directa (como ocurre en los “*focus groups*”, por ejemplo), motivado por la mala comprensión de la pregunta, la falta de sinceridad de la respuesta, o simplemente por la opción ‘*no sabe/no contesta*’. DiceLaRed que se aprovecha la ventaja de esta técnica “*no intrusiva*” para presentar unos resultados únicos en su clase, sobre la opinión que los usuarios tienen sobre un producto o servicio o tendencia.

Se puede concluir que la netnografía es un método nuevo de investigación de los espacios virtuales, se encuentra en proceso de expansión y formulación teórica y metodológica. Que constituye una particularización de la aplicación de la etnografía en los estudios de las vivencias en Internet.

La investigación netnográfica se orienta mayoritariamente por el lado del estudio de los hábitos y preferencias de consumo de los productos y servicios que las comunidades virtuales demandan en sus relaciones de interacción.

La netnografía como técnica investigativa, encarna una posibilidad más real para abordar lo que acontece en las comunidades virtuales, pero como método investigativo, podría tener, además del marketing, aplicación en procesos formativos u otros campos, donde se explore necesidades e intereses de los

cibernautas.

LOS ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA ETNOGRAFÍA DE AUDIENCIAS

Lic. Miguel Angel Santagada
Profesor de Semiótica en Escuela Superior de Teatro
Universidad Nacional del Centro (Tandil, Argentina)
Revista Latina de Comunicación Social 10 – octubre de 1998
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/27santagada.htm>
consultado el 20 de enero de 2008

Este trabajo procura examinar aspectos característicos de las investigaciones de audiencias introducidas en el campo de los estudios de comunicación en los últimos quince años. Tales investigaciones lograron suscitar consenso entre las diversas líneas de trabajo y han demarcado un nuevo espacio de discusión acerca del estatuto, la utilidad y la fecundidad de las conceptualizaciones y metodologías que venían operando desde la formulación de las principales corrientes teóricas del campo. Por eso es que, quizá como una consecuencia de tan largo período de desencuentros e incompatibilidades, las investigaciones de audiencias han logrado alinear detrás de las nuevas nociones y metodologías a buena parte de los investigadores contemporáneos y han facilitado que se reconocieran como temáticas comunes e inherentes al campo de estudio cuestiones tales como la tensión entre las denominadas lecturas preferenciales y creatividad de los espectadores, el margen de acción espontánea que les cabe en el proceso de consumo de textos mediáticos, la recepción mediática como evento grupal y no individual, etc.

Evidentemente, la mera descripción de las investigaciones de audiencias y la enumeración superficial de las cuestiones que éstas propusieron señalan por sí solas el desplazamiento de los estudios de comunicación hacia áreas hasta entonces no frecuentadas por la voluminosa serie de trabajos empíricos que habían jalonado la historia de esta disciplina. La preocupación por la actividad concreta y situada de los espectadores, el énfasis con que se ponderó la creatividad en la recepción y la influencia adjudicada a las matrices culturales, podría decirse que impulsaron la adopción de nuevas estrategias de observación y

recolección de datos, ya que las empleadas hasta entonces revelaban una ostensible inadecuación respecto de los objetivos planteados por las nuevas cuestiones.

Por ello, el inicio de las investigaciones de audiencias significó para el campo de estudios de comunicaciones masivas mucho más que la incorporación de técnicas de investigación, métodos de búsqueda y perspectivas que en bloque y con un dejo de esquematismo suelen caracterizarse como el enfoque etnográfico en comunicación.

La cuestión preponderante que plantean las investigaciones de audiencias no se limita a la influencia que ejercen los métodos etnográficos en la ejecución de las prácticas investigativas propiamente dichas. Más bien, el investigar las audiencias desde una perspectiva etnográfica implica conformidad con el supuesto de que no es posible aprehender los encuentros sociales de la vida cotidiana a través de un único par de lentes o desde una única posición.

En atención a este aserto es que el propósito de las investigaciones de audiencias dirigidas a estudiar el proceso de comunicación en el espacio y el momento real, se complementa con análisis de la dinámica de la acción y del constreñimiento en las actividades cotidianas de los individuos y los grupos que participan en la producción y el consumo de sentidos socialmente situados, tales como los originados en los procesos de comunicación mediática. Para ello las investigaciones de audiencias fundamentan sus objetivos en la capacidad reflexiva de los actores para definir y comprender sus prácticas de comunicación y sólo secundariamente en la capacidad del investigador para aportar al análisis consideraciones de un rango más estructural.

Como puede observarse, estas referencias bastan para caracterizar el enfoque etnográfico como radicalmente diferente de las propuestas de la teoría de la aguja hipodérmica, del *two steps flow* o de la postura U & G (usos y gratificaciones), que se alternaron en el dominio del campo de los estudios de comunicación enfatizando ya la nula aptitud de los receptores y la presunta omnipotencia de los mensajes mediáticos, ya la solvencia y el liderazgo del prestigio personal para introducir cambios en los contenidos ideológicos de los mensajes de los media, ya una curiosa indisponibilidad de los receptores para

aceptar sugerencias de alteración en las pautas básicas de consumo y disfrute de los bienes materiales y de los bienes simbólicos.

Las circunstancias generales del consumo: el contexto.

Con la noción de contexto de recepción, las investigaciones de audiencias habían logrado desarticular dos elementos muy firmemente arraigados en las tradiciones teóricas del campo de la comunicación: ni la recepción se reduce al momento de la percepción de los mensajes (estímulos), ni tampoco es un proceso característicamente individual. A cambio, desde la nueva corriente se propone considerar la recepción como un proceso regido por reglas, del tipo de otros procesos desarrollados por el grupo familiar, integrado por actores competentes con una destacada capacidad de improvisación. De este modo, la acción familiar de ver la televisión (es decir, la que lleva a cabo el grupo de personas reunido en torno al televisor) constituirá el centro de la atención del investigador de audiencias, cuyo objetivo será explicar las reglas que la rigen y facilitan.

Goodman (1983) desarrolla una serie de razones para subsumir la recepción televisiva en el conjunto de acciones familiares características. Sostiene que las investigaciones de audiencia podrían encaminarse de acuerdo con los criterios utilizados en diversos análisis de la conducta familiar, que toman los ritos de la cena como una clave para comprender el funcionamiento de la familia. Estos episodios de la vida familiar pueden interpretarse como actualizaciones de las reglas que operan en los modos en que, por ejemplo, las personas se organizan alrededor de la mesa, se distribuyen tareas como las de cocinar, ordenar, limpiar, se dirigen las conversaciones, etc., análogamente y dada la centralidad de la televisión en la vida cotidiana de las familias urbanas de clase media, una encuadre de la problemática podría consistir en el análisis de las reglas que rigen el acto de ver la televisión en familia, tales como la disposición de los televidentes frente al televisor, quién dispone lo que se ha de sintonizar, qué clase de charla se define como apropiada mientras se está viendo la televisión, etc. La atención dispensada a las reglas reafirma la propuesta de las investigaciones de audiencias a considerar la actividad de los televidentes en sus respectivos escenarios naturales y a priorizar los análisis de las categorías nativas que se derivan de los marcos conceptuales propios de los agentes implicados. Las reglas de la vida

cotidiana representan en este punto un importante acceso para la comprensión del modo en el que los medios de comunicación se incorporan a los mundos privados. Precisamente, una comprensión de la dinámica familiar, de las estructuras de la vida cotidiana y del sistema familiar sirve como base para comprender el tipo de relaciones que los espectadores y usuarios de los medios de comunicación mantienen con éstos.

Estudios cualitativos

En el marco de las investigaciones de audiencias, la relación de los públicos con la TV se ha formulado como una cuestión empírica, y sólo subsidiariamente teórica. En ese sentido, el primer tropiezo consistió en desarrollar métodos apropiados. En general, se ha adoptado un enfoque etnográfico a fin de lograr una descripción "densa" del ver doméstico de la televisión. No obstante las dificultades que entrañan tales métodos, y que fueron objeto de ásperas discusiones en la propia disciplina antropológica (Clifford y Marcus, 1991; Geertz, 1988; Massey, 1991, Grossberg, 1988; Spivak, 1988), los etnógrafos de la audiencia han encaminado sus proyectos de investigación en buena medida motivados por el ideal de ampliar la reducida óptica que ellos mismos adjudican a las posturas que dominaron el campo de los estudios de comunicación desde el final de la Segunda Guerra Mundial.

En la investigación de audiencias las complicaciones asumen un cariz típico por al menos dos razones. En primer lugar, en muchas ocasiones los estudios de campo se refieren a familias y enclaves culturales con características semejantes a las correspondientes a los investigadores, lo que puede llevar al descuido de detalles enmascarados en la trivialidad, pero significativos de acuerdo con los objetivos generales perseguidos. En segundo lugar, la cuestión central de la investigación sólo se circunscribe a un conjunto específico de reglas, tales como las referidas al consumo televisivo. Esta última dificultad será objeto del apartado final.

Por la primera de las circunstancias reseñadas, James Lull, cuyo pionero es de los trabajos en la especialidad "*etnográfica*" han marcado una impronta en

buena parte de las investigaciones posteriores, llama la atención sobre los cuidados y responsabilidades que competen a los etnógrafos de audiencia. A propósito de éstos, Lull (1988) sintetiza los requisitos que se vinculan a la práctica etnográfica en la investigación de audiencias. Al invocarse la importancia del contexto de las acciones y su incrustamiento en el tejido de la vida cotidiana, los investigadores deberían operar bajo un conjunto de responsabilidades para: observar y señalar la conducta rutinaria de todos los tipos de característica de aquellos que están siendo estudiados, en segundo lugar, hacerlo en los escenarios naturales en los que la conducta se produce, para finalmente, y en tercer lugar, interpretar tras considerar los detalles de la conducta de comunicación, prestando especial atención a las modalidades frecuentemente sutiles, aunque reveladoras, en que los diferentes aspectos del contexto se informan entre sí (1987, p. 320).

Con todo, la importancia que se adjudica al contexto de las acciones plantea diversos problemas atinentes, por un lado, a la delimitación del campo de investigación y, por otro, al criterio con que se asigna relevancia a los diferentes aspectos de un contexto de acción para cada investigación en particular. Estas dificultades no pueden ser subsanadas antes de la recolección de los datos, aunque, por cierto, son el costo fijo de haber adoptado estrategias no limitadas de antemano ni cerradas.

En general, los investigadores de audiencias logran extraer provechosas consecuencias del procedimiento "*abierto*". Un caso es el de Gray, quien desarrollando su investigación sobre las relaciones de las mujeres con la tecnología del vídeo, advirtió que sus entrevistadas optaban voluntariamente por contarle historias personales, en lugar de responder de modo directo a las preguntas centrales de la entrevista. A pesar de su preocupación por las digresiones durante el registro de las entrevistas, Gray observa que gracias a la falta de delimitación del procedimiento, que con una orientación parca acerca de la dirección de la entrevista permitía a las encuestadas que narraran a su modo, la investigadora obtenía la comprensión de aquellas mujeres acerca del no-uso de su vídeo en el contexto de la propia comprensión que ellas tenían de su posición social.

Todo lo que las entrevistadas hubieran podido responder a las preguntas directas hubiera resultado insignificante frente a esa visión personal que explicaba con mayor amplitud por qué esas mujeres no empleaban la tecnología del vídeo, a pesar de disponer en sus casas de un artefacto apropiado.

De todas formas, la dificultad no es sólo establecer la parte relevante del contexto que se necesita para llegar a comprender cualquier acto. Está en juego también la cuestión teórica (o epistémica) sobre la relación entre lo particular y lo general, entre el caso aislado y la categoría. En este aspecto, Ang (1991, p. 160) sostiene que en el campo de las investigaciones de audiencias sería oportuno abandonar el criterio de la generalización/ categorización, predominante en la tradición anterior, en vista de las conocidas limitaciones epistemológicas de esos enfoques y sus resultantes categorías de "*tipos de televidentes*".

A cambio, Ang (1991, p. 160) propone: [no] reducir cierta manifestación de conducta televisiva a un caso de una categoría general, [más bien] deberíamos considerar esa manifestación desde el punto de vista de su particularidad, tratarla en su especificidad concreta, diferenciarla de los otros casos de la categoría general. (...) Sólo así podremos avanzar más allá de la correlación estadística sin gran significación.

Aferrada al concepto de contexto de recepción, Ang defiende el criterio para el cual es válida una descripción detallada de las situaciones concretas (y singularísimas) de los televidentes y es infértil una ponderación estadística de formas descontextualizadas de la conducta televisiva de los individuos.

Esta postura parece estar en consonancia con el argumento de Geertz, acerca del carácter interpretativo del análisis cultural y de los objetivos de búsqueda del sentido que corresponden a la tarea etnográfica: [la tarea de la teoría no es] "ni codificar regularidades abstractas (...) ni generalizar entre casos diversos, sino tratar de hacerlo dentro de esos casos mismos (...) En lugar de comenzar por una serie de observaciones y de tratar de ajustar esos casos a una ley que los gobierne, tal inferencia comienza con una serie de presuntos significantes e intentos de situarlos en un marco inteligible (1973, p. 26).

En atención a estos factores, Radway deplora la práctica habitual de las investigaciones acotadas, ya que éstas imposibilitan, sostiene, extender la mirada

hacia las articulaciones entre discursos y prácticas sociales, en las cuales converge el máximo de preocupación de los estudios de audiencias. En opinión de esta autora, la concepción de etnografía que fuera apropiada por los investigadores de medios es una imagen empobrecida de la etnografía real, la cual consiste en un relato que, fundamentando en el esfuerzo de comprender el cuadro completo de la vida social, trata acerca de una prolongada relación entre un estudioso y una cultura.

En cambio, [aquellos de nosotros que] recurrimos al método etnográfico con la intención de entender el modo en que sujetos sociales específicos entran en interacción con formas culturales, hemos comenzado siempre por un espacio radicalmente circunscripto, un campo vigilado o acordonado por nuestro interés en un único medio o en un único género (...) hemos permanecido siempre estancados dentro de un tema en particular, definido por nuestra segmentación previa de la audiencia y del uso que ésta hace de un medio o de un género. En consecuencia, a menudo hemos rectificado o ignorado por completo otros determinantes culturales distintos del específicamente destacado (...).

Los etnógrafos de los medios se han inclinado a excluir, como si estuvieran más allá de nuestro alcance, cuestiones referidas (por ejemplo) a una determinada práctica del tiempo libre en su intersección o en su contradicción con otras prácticas. Morley y Silverstone (1990) han encarado un proyecto de investigación tan ambicioso como los que pretende Radway. Con el proyecto denominado Home Information and Communication Technology (HICT), los autores se proponían estudiar la televisión como una tecnología más dentro del conjunto de las tecnologías de la información y la comunicación que ocupan el tiempo y el espacio domésticos.

Para ello, el intento de re contextualizar el consumo de la televisión y el de situar otras tecnologías domésticas en el mismo marco socio técnico se robusteció con un largo trabajo empírico orientado a analizar diversas relaciones entre, por un lado la estructura familiar y las relaciones familiares, y el uso de las tecnologías de la comunicación y la información, por otro lado.

En su resuelto interés por establecer el *"lugar que ocupan y la dinámica que tienen los textos y las tecnologías de la información y la comunicación en el hogar*

y desde el punto de vista de la familia", Morley y Silverstone indagan en torno de las pautas de manejo del tiempo, de manejo de la división del trabajo dentro del hogar, de creación y mantenimiento de las relaciones interpersonales y las identidades individuales, todas ellas atribuibles a la irrupción de la tecnología "*electrodoméstica*" en la vida cotidiana.

Tal y como se puede inferir de estas orientaciones, las investigaciones de audiencias, ámbito prioritario de los estudios acerca de los medios masivos, abandonaron ya la pretensión de segmentar las formaciones sociales a fin de considerarlas estructuradas en series de audiencias separadas correspondientes a un medio o a un tipo de oferta mediática específica.

Esta decisión implica un hiato respecto de la tradición, encarado al muy alto precio de admitir la pérdida de especificidad del objeto de estudio. Por tal razón, el campo de los estudios de comunicación se ha visto drásticamente modificado, y no sólo respecto de los métodos de investigación. Se han operado gravitantes alteraciones también respecto del objeto de análisis, cuyo "descubrimiento" operó para los estudiosos de los medios masivos merced a la introducción de las técnicas etnográficas. Estas nuevas bases teóricas, que contribuyeron a demoler la estructura conceptual del campo de las llamadas teorías de la comunicación, han permitido conceptualizar los medios masivos con una amplitud (también con una inespecificidad) ajenas a la tradición de la disciplina.

Un ejemplo de tales características puede cotejarse en la cita de Silverstone, que corona su influyente trabajo acerca de la necesidad teórica de considerar la televisión como discurso, más que como mero repertorio de textos diferentes: La televisión es la vida cotidiana. Estudiar una de estas esferas es, al mismo tiempo, estudiar la otra. En casi absolutamente todos los hogares del mundo occidental hay aparatos de televisión. (...) Sus textos, sus imágenes sus relatos y sus estrellas ofrecen temas a las conversaciones de nuestra vida cotidiana. Se ha estudiado mucho el fenómeno de la televisión. Sin embargo, es precisamente esa integración en la vida cotidiana de aquellos que la miran lo que de algún modo se les ha pasado entre las redes a los investigadores académicos (Citado en Morley, 1996).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Cadavid, Gloria María (2009). Etnografía virtual: Exploración de una opción mitológica para la investigación en entornos visuales de aprendizaje. *Revista Educación y Tecnología*. Vol. 3. No. 6. Enero-Junio de 2009, Medellín, Colombia.
- Área, Manuel (Coord.) (2001). *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao: Editorial Descleé de Brouwer.
- Arroyo Menéndez, David. Trabajo de Investigación en Red y Sociedad Digital. "Etnografía Virtual en drupal" (Consultado en <http://www.davidam.com/docu/etnografia-drupal.pdf> consultado el 15 de junio de 2013).
- Bagui, S., (1998). "Reasons for Increased Learning Using Multimedia". *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 7 (1), 3-18.
- Benyon, D., Stone, D. y Woodroffe, M. (1997). Experience with developing multimedia courseware for the World Wide Web: the need for better tools and clear pedagogy. *International Journal of Human-Computer Studies*, 47, 197-218.
- Berge, L. Z., Collins, M., y Dougherty, K. (2000). "Design Guidelines for Web Based Courses". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Bertely Busquets, María (1994). Retos Metodológicos en Etnografía de la Educación. *Revista Colección Pedagógica Universitaria* No. 25-26 Enero-Diciembre 1994. Instituto de Investigaciones en Educación. Universidad Veracruzana. Versión electrónica, consultada el 12/03/03, en: http://www.uv.mx/iie/Colección/N_2526/PUBLMARI.htm.
- Bertely Busquets, María (2000). *Conociendo nuestras escuelas*. México, D. F. Ed. Paidós.
- Beverly, Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Bisquerra Alzina, Rafael (2009). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Madrid. Editorial Muralla, S. A.

- Bonk, C. J., Cummings, J. A., Hara, N., Fischler, R. B. y Lee, S. M. (2000). "A ten-level web integration continuum for higher education". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Brooks, D. W., Nolan, D. E. y Gallagher, S. M. (2001). *Web-Teaching. A guide to designing interactive teaching for the World Wide Web*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Bush, V. (1945). *As We May Think*. *Atlantic Monthly*, 176, 101-108.
- Carmona Jiménez, Javier. Universidad de Playa Ancha (Chile). 30 de mayo de 2011. "Revista Faro Teórica de la Facultad de Ciencias Sociales. "Tensiones de la Etnografía Virtual: Teoría, Metodología y Ética en el Estudio de la Comunicación Mediada por Computador". Consultado en: <http://web.upla.cl/revistafaro/n13/art03.htm>.
- CHIavenato, Idalberto (1998). *Introducción a la Teoría General de la Administración*, Mc Graw Hill. pp. 734.
- Corenstein Zalav, Martha (1996). *Método de Investigación en Educación en Educación III: La Investigación Interpretativa Etnográfica*. MTE-ILCE-OEA. México.
- Corenstein Zalsav, Martha (1992). *La investigación educativa etnográfica*. Ed. Instituto latinoamericano. México.
- Collis, B., De Boer, W., y Van Der Veen, J. (2001). *Building on Learner Contributions: A Web-Supported Pedagogic Strategy*. *Education Media International*, 38 (4), 229-239.
- Conill, Jesús. www.uv.es/sfpv/quadern_textos/v35p65-77.pdf. consultada el 20 de julio de 2008.
- Coordinación General de Estudios Interactivos a Distancia, CEDIS. Universidad de Los Andes. www.ceidis.ula.ve/index.php?option=com_conten&task2section&id=7&Itemid=30---.
- D. Deutsch. "La Estructura De La Realidad", Barcelona, Anagrama, 1999 [orig. 1997].

- De la Cruz Iglesias, Carlos. Revista "LEXIA Investigación cualitativa" abril-junio 2007. Consultado en:
http://www.amai.org/pdfs/revista-amai/AMAI_11_art2.pdf.
- Denis Santana, Lourdes y Gutiérrez Borobia, Lidia (s/f). La etnografía en la visión cualitativa de la Educación. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rural El Mácaro. Turmero, Estado Aragua, Venezuela. Versión electrónica en:
<http://www.monografias.com/trabajos7/etno/etno.shtml> visitada el 12/03/03.
- Domínguez, Daniel (UNED, España) Adolfo Estalella (UOC / IN3, España) [Elisenda Ardevol](#) (UOC, España) Edgar Gómez (Universidad de Colima, México).
- Duart M. Joseph y Albert Sangra. (Comps.) (2000). Aprender en la virtualidad. Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya. Editorial Guedisa.
- Estalella, Adolfo; Ardèvol, Elisenda. Forum Qualitative Sozialforschung Volumen 8, No. 3, Art. 2 – Septiembre 2007 Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de Internet.
- Diccionario de filosofía en CD-ROM. Copyright © 1996. Empresa Editorial Herder S.A., Barcelona. Todos los derechos reservados. ISBN 84-254-1991-3. Autores: Jordi Cortés Morató y Antoni Martínez Riu.
- ECOESaD (Espacio Común de Educación Superior a Distancia) Artículo: La cultura de la interactividad en la educación en línea. Dra. Ofelia Contreras Gutiérrez Conceptos de Presencia e Interactividad en Objetos de Aprendizaje de Realidad Virtual. Dr. Miguel Ángel García Ruiz, Dra. Lourdes Galeana de la O. Laboratorio de Realidad Virtual. CEUPROMED Universidad de Colima mgarcia@ucol.mx. luli@ucol.mx.
http://www.cudi.edu.mx/primavera_2004/presentaciones/Miguel_Garcia.pdf.
- Enciclopedia Virtual EUMED.NET.
<http://www.eumed.net/cursecon/libreria/2004/hjmc/3b.htm>.
- Fainholc, Beatriz (1999). La interactividad en la educación a distancia. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Fainholc Beatriz. Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación en la enseñanza, La Educación Superior en el siglo XXI. Las Nuevas Tecnologías

- de la Información que va de lo tradicional a lo virtual, Conferencia Mundial sobre la educación superior, pp. 97, UNESCO Paris 5-9 Octubre 1998.
- Fierro, Cecilia (1999). Transformando la práctica docente. Ed. Paidós. Méx.
- Glazman, Raquel (1986). La docencia entre el autoritarismo y la igualdad. Ed. SEP. Méx.
- Greenfield, D. N. (1999b). The nature of Internet Addiction: Psychological factors in compulsive internet use. Presentado en los encuentros de la APA de Boston, Massachussets, 20 de Agosto de 1999. Disponible en: <http://www.virtual-addiction.com/internetaddiction.htm>.
- Goetz, J. P. (1990). Etnografía y diseño cualitativo. Ed. Morata. Madrid.
- Gómez Vieites, Álvaro; Suárez Rey Carlos (2000). Sistemas de Información. Rama. pp. 46.
- Hafner, K. (2002). Lessons Learned at Dot-Com U., Mayo 2. www.nytimes.com/2002/05/02.
- Harmon, S. W. y Jones, M. G., 1999. The five levels of Web use in education: Factors to consider in planning an online course. Educational Technology, 36 (6), 28-32.
- Henao Álvarez, O. (1993). "El aula escolar del futuro". En: Revista Educación y Pedagogía, Vol. 4 (8-9), 87-96.
- Hine, C. (2000) Revista virtual "Athenea Digital".
- Hine, Cristine. "Etnografía Virtual" pagina 14. Consultado en: <http://books.google.com.mx/books?hl=en&lr=&id=CZkG-7IYWbgC&oi=fnd&pg=PA7&dq=etnografia+virtual&ots=idasnYG9O4&sig=FrUhQsFRiwMACumcaHwoN0ZsPq8#v=onepage&q=etnografia%20virtual&f=false>.
- H. Rheingold (1993). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley. ISBN 0-201-60870-7.
- H. Rheingold (2000). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier (2nd Edition). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. ISBN 0-262-68121-8.
- H. Rheingold (1994). Realidad virtual. Barcelona. Gedisa. [orig. 1991].

- Holtzman, Steven. Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace. Editorial Simon & Schuster. USA. Julio 1997. 208 pags. Primer documento de educación.
- Integración curricular de la televisión.
- <http://www.agustin.delaherran.com/textos/tele.pdf>.
- J. Conill. El enigma del animal fantástico, Madrid, Tecnos, 1991; El poder de la mentira. Madrid, Tecnos, 1997.
- J. Conill (2004). Horizontes de economía ética. Aristóteles, Adam Smith, Amartya Sen, Madrid, Tecnos.
- J. Conill. El enigma del animal fantástico, Madrid, Tecnos, 1991; "Nietzsche y Ortega", en Estudios Nietzsche, nº 1 (2001), pp. 49-60; "Razón experiencial y ética metafísica en Ortega y Gasset", en Revista de Estudios Orteguianos, nº 7 (2003), pp. 95-117.
- J. Conill. "La transformación de la fenomenología en Ortega y Zubiri: la postmodernidad metafísica", en Ortega y la fenomenología, Madrid, UNED, 1992, pp. 297-312.
- Jonassen, D. y Otros (1995). Constructivism and Computer-Mediated Communication in Distance Education. American Journal of Distance Education, 9 (2), 7-26.
- Josep Duart. <http://www.uoc.edu/dt/20173/index.html>. Consultada el 20 de junio de 2008.
- Ko, S. y Rossen, S. (2001). Teaching online. A practical guide. Boston, MA: Houghton Mifflin Company.
- Kozinets. Robert V. (2001). Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of Star Trek's Culture of Consumption. Journal of Consumer Research Vol. 28, No. 1 pp. 67-88.
- Leflore, D. (2000). "Theory supporting design guidelines for web-based instruction". En: LOWTHER, D. L., JONES, M. G., y PLANTS, R. T., 2000. "Preparing tomorrow's teachers to use web-based education". En: Beverly Abbey (Ed.) Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Levy, Pierre (1999). ¿Qué es lo virtual? Editorial: Paidós Iberica. 126 páginas. España.

- Levis, Diego (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona. Paidós.
- Landow, G. P. (1995). Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Maddux, C. D. y Cummings, R. (2000). "Developing web pages as supplements to traditional courses". En: Beverly Abbey (Ed.) Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- M. Castells (2000). La era de la información. Madrid, Alianza (2ª ed.). vol. I, p. 227.
- Meyers, P. F. (1999). The HTML Web Classroom. Upper Saddle River, N. J: Prentice Hall.
- Miller, S. M. y Miller, K. L. (2000). "Theoretical and practical considerations in the design of Web-based instruction". En: Beverly Abbey (Ed.) Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Morahan-Martin, J. M. y Schumacker, P. (1997). Incidence and correlates of pathological internet use. Artículo presentado en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.
- Mosquera Villegas, Manuel Andrés. De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Manuel Andrés Mosquera V.Fe RentUMMÉrida. Venezuela. ISSN 0798-3069 - Año 18. Nº 53. Septiembre - Diciembre 2008, pp. 532-549.
- Mosquera Villegas, Manuel Andrés (2008). Artículo "De la etnografía antropológica a la etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por internet". Rev. Vzlna. De Soc. y Ant. v. 18 n. 53 Mérida dic. 2008 consultado en:
http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-30692008000300006&nrm=iso.
- Nietzsche F. (1997). Verdad y mentira en sentido extramoral, Madrid, Tecnos; J. Conill, El poder de la mentira. Madrid, Tecnos.
- Payán Porras, Teresita. "El binomio alternatividad/utopía de la educación latinoamericana en el marco de la globalización, Educación y Comunicación. Anuario de Investigación 1997, Psicología, UNAM-X, pp. 153.

- Paloff, R. M. y Pratt, K. (2001). *Lessons from the cyberspace classroom. The realities of online teaching*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Phipps, R. y Merisotis, J. (1999). *What's the difference?* Washington, D. C.: Institute for Higher Education Policy.
- Quéau, Phillipe. *La presencia del espíritu*. Revista de Occidente N° 206. Madrid. Junio de 1998.
- Quéau, Philippe (1995). *Lo virtual*, México, Paidós. p. 77.
- Rada F. Juan (1997). *La Microelectrónica. La Tecnología de la Información y sus Efectos en los Países en Vías de Desarrollo*, México, Colegio de México.
- Reeves, T. C. (2000). "Alternative Assessment approaches for online learning environments in higher Education". *Journal of Educational Computing Research*, 23 (1), 101-111.
- Reigeluth, C. M. (1999). "The elaboration theory: guidance for scope and sequence decisions". In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, Vol. II (pp. 425-453). Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum.
- Rivera Helman, Esteban. "Sobre la Intención de la Etnografía Virtual". Consultado en:
https://docs.google.com/document/d/1xyB1qofMM9WDTW-YiLTt6n94_nYx2yeeplr1O8BN-Es/edit# el 15 de junio de 2013.
- Rockwell, Elsie (1987). "Para observar la escuela". CIEA-IPN.
- Sandoval Forero, Eduardo Andrés y Guerrero García Ernesto (2010). *Migrantes e indígenas: acceso a la información en comunidades virtuales interculturales* 1a edición, Universidad Autónoma del Estado de México. México.
- Schutte, J. (1996). *Virtual teaching in higher education*.
[\[www.csun.edu/sociology/virexp.htm\]](http://www.csun.edu/sociology/virexp.htm).
- Simson, Ray (1992). *La Auto Evaluación Del Maestro*. Ed. Paidós. España.
- Soriano Jaume (29/04/2011). Portal comunicación "Las Nuevas Reglas De La Etnografía De La Comunicación". Consultado el 15 de junio de 2013.
http://www.portalcomunicacio.com/uploads/pdf/30_esp.pdf.
- Spiro, R. J., Feltovich, P. J., Jakobson, M. J. & Coulson, R. L. (1992). "Knowledge representation, content specification, and the development of skill in

situation specific knowledge assembly: Some constructivist issues as they relate to Cognitive Flexibility Theory and hypertext". En T. M. Duffy & D. H. Jonassen (Eds.). Constructivism and the technology of instruction (pp. 121-128). Hillsdale. N. J: Lawrence Erlbaum.

Taylor Y Bogdam. "Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación".

Tiberio Feliz (UNED, España), CONFERENCIA MAGISTRAL // UNED, 28 de noviembre de 2006 en <http://www.uned.es/etnovirtual/> junio 15 de 2013.

Tiffin, John - Rajasingham, Lalita (1997). En busca de la clase virtual. Editorial Paidós Iberica. 280 páginas .España.

Tinker, R. (2001). E-Learning Quality: The Concord Model for Learning from a Distance. NASSP Bulletin, Vol. 85, No. 628, 37-46.

Torres Luis; Ojeda, Jordi; Monguet, Josep; González, Hugo. Artículo "PLEs desde la etnografía virtual de la web social" pagina 39. Digital Education. Consultado en:

http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=44&ved=0CDcQFjADOCg&url=http%3A%2F%2Fgreav.ub.edu%2Fder%2Findex.php%2Fder%2Farticle%2Fdownload%2F193%2F333&ei=2M_BUfquN4amygHV1IGgCg&usg=AFQjCNFXmGPpnQZPMGUeG8zXxsyQN_Y8QA&sig2=bzgfJqRyOfFN_ChNe5tlgQ el 15 de junio de 2013).

UOCPAPERS Revista sobre la sociedad del conocimiento. Artículo: "Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual. Autor: Adolfo Estalella www.uoc.edu/uocpapers.

Vid. Obras Completas, Madrid, Revista de Occidente, IX, pp. 25 ss., 573. También es significativo el libro de E. Spranger con el título *Lebenserfahrungen 1945* (traducido al castellano en 1949).

Villaroel, Armando y Pereira M., Francisco (1990). La educación a distancia: desarrollo y apertura, p. 31. ICDE editores.

Virilio, Paul (1989). La máquina de visión. Madrid. Cátedra.

Vrasidas, CH. y Mcisaac, M. S. (2000). Principles of Pedagogy and Evaluation for Web based Learning. *Education Media International*, 37 (2), 105-111.

Waugh, D. (1974). Education Is a Love Affair, in *Teaching in the universities, no one way*, edited by Eduward F. Sheffield, MxGuill-Queens University Press.

Welschinger Lascano, Nicolás. Artículo “La Etnografía Virtual Revisitada: Internet Y Las Nuevas Tecnologías Digitales Como Objetos De Estudio” página 114.

Consultado en:

http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=51&ved=0CCYQFjAAODI&url=http%3A%2F%2Fwww.relmecs.fahce.unlp.edu.ar%2Farticle%2Fdownload%2FRELMECsv02n02a06%2Fpdf&ei=xNXBUduzF-GbygHh7YHQBW&usg=AFQjCNHFvpXDPLZQ-a66LAXZ8ANe58dy_g&sig2=UWuvqLveuo6o_bM8CBS2YQ.

Zubiri, Xavier. El hombre: lo real y lo irreal, Madrid, Alianza/Fundación Zubiri, 2005. Al tratamiento de este “tema archimayor” dediqué las sesiones del Seminario Xavier Zubiri del 13 de noviembre de 1998 y del 14 de enero de 2000, y la ponencia en el VI Congreso de Fenomenología en Albarracín en septiembre de 2002.

Zubiri, Xavier. Primeros escritos (1921-1926). Madrid, Alianza/Fundación Xavier Zubiri, (1999) (al cuidado de Antonio Pintor-Ramos).