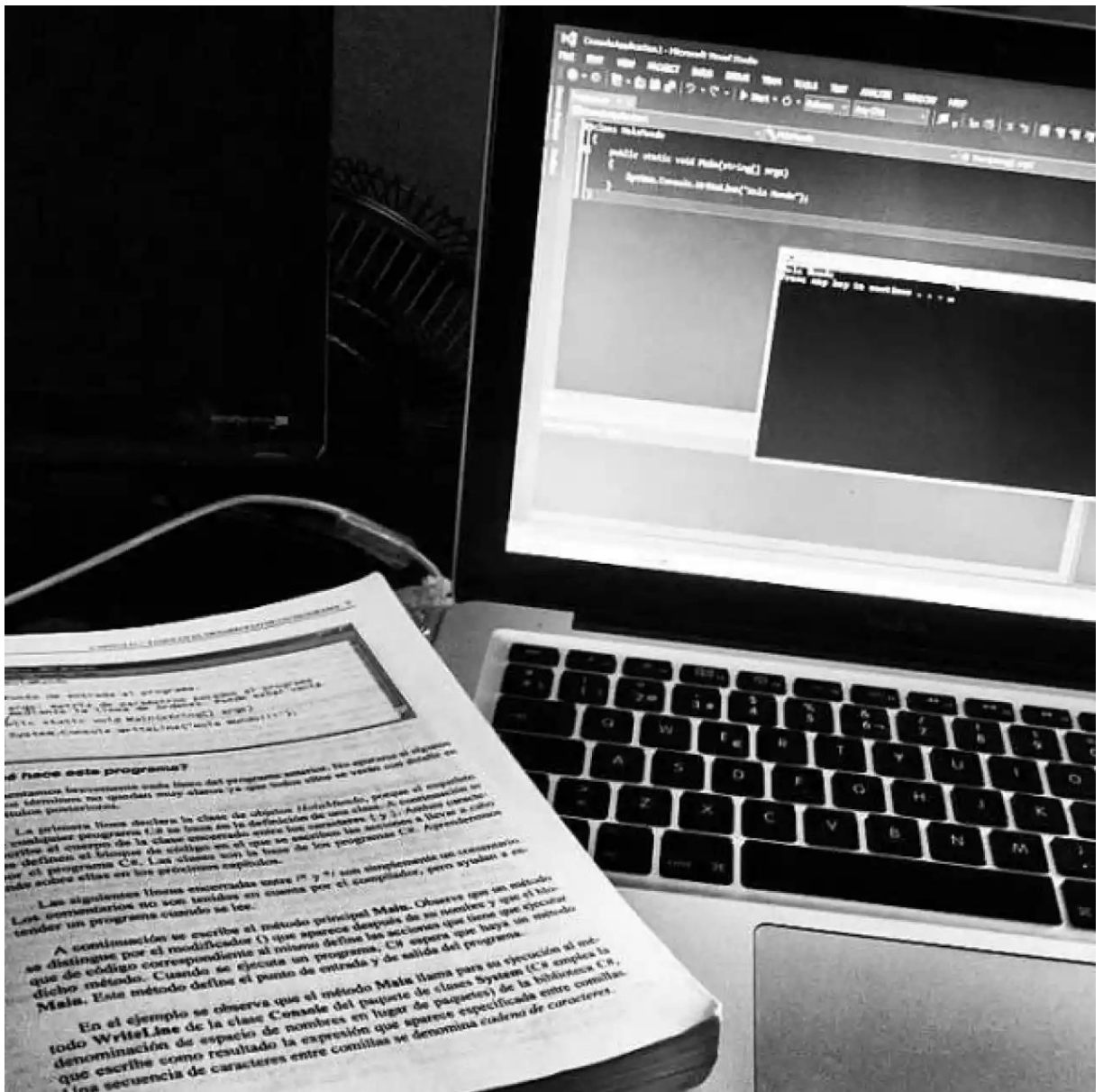


Una pedagogía de lo virtual

Por Israel Martínez López

Muchos docentes creemos que con el uso de las TICs estamos aplicando nuevas estrategias, pero nos equivocamos al replicar en el ámbito digital los mismos modelos de la educación tradicional.



«[...] al espacio-tiempo ordinario abre nuevos medios de interacción y da ritmo a cronologías».

Pierre Levy en su texto *¿Qué es lo virtual?*, subraya la condición «virtual» de la existencia (Levy, 1999). Si bien el planteamiento de Levy (como él mismo lo indica) parece establecer una relación inmediata con los medios digitales, no es así. La virtualidad que propone se corresponde con las posibilidades de ser de los objetos —y nosotros— en el mundo. Describe la virtualidad como aquello en lo que un algo puede convertirse en el devenir temporal.

Siguiendo esta premisa, cuando hablamos de Ambientes Virtuales para el Aprendizaje (AVA) no hablamos de la implementación de herramientas digitales en el aula como apoyo para una clase. Hablamos de espacios dentro de los cuales las posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, se ven ampliadas o flexibilizadas.

En su ensayo *¿Qué es ser un estudiante en línea*, López Meza señala los AVA como consecuencia del desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) (López, 2016) y los enmarca dentro del paradigma informacional, o «Era de la Información», como muchos autores rescatan del texto originalmente publicado con el mismo nombre por Manuel Castells (Castells, 1999).

Castells, a su vez preocupado por la pedagogía y su papel como docente, señala la importancia de la presencia de los medios digitales en el aula hoy en día, pues brindan acceso a un vasto cúmulo de información en distintos formatos que (como señala López Meza) permiten la participación activa del estudiante. Para Castells los medios digitales en nuestra actualidad funcionan —o pueden hacerlo— como recursos auxiliares en la formación académica escolarizada. Pero retomando la premisa de Levy, las posibilidades con las que se cuenta hoy se incrementan en tanto que nuestros recursos —tecnológicos, económicos y de comunicación— lo permiten. Herramientas como la realidad virtual o la realidad aumentada y sus implementaciones en la ciencia, la educación y el esparcimiento, ya no deben ser ajenas.

Las posibilidades de expandir el campo de acción de los agentes que integran las distintas prácticas académicas mediante esta nueva forma de «espacio-tiempo», marcado por la posibilidad, permiten generar vías de aproximación y estrategias distintas, incluso para el mismo ejercicio pedagógico; estrategias que difieran de las preexistentes —esto siempre y cuando la lógica de aproximación al «espacio-tiempo» digital escape a las formas tradicionales, incluso de la propia pedagogía—. Hablamos de una pedagogía de/para lo digital, que asuma las posibilidades de la virtualidad y construya desde ella.

Además, lo virtual que yace en los medios digitales, y que se presenta como oportunidades para el ejercicio pedagógico, tiene como principal característica el permitir iniciar una autogestión y emancipación del estudiante, pues la responsabilidad de su formación recae sobre sí mismo, y en un segundo momento en la demarcación de los regímenes disciplinares que en su momento exigirán formas de aproximación distintas y complejas, para las problemáticas que los nuevos espacios generen o intenten abordar. Ello exige repensar la pedagogía.

Estos nuevos espacios (dado su carácter informatizado) cuentan con una serie de herramientas que dinamizan las formas de relación entre los individuos y su producción académica. O, como observa López Meza: la posibilidad de generar un historial y seguimiento

estadístico del comportamiento del usuario/estudiante, lo que permite generar estrategias por parte de los tutores —facilitadores sería un mejor término— para producir dinámicas de integración, reflexión, crítica o producción. Además podemos pensar en programas de estudios no solamente autogestivos, sino autorregulados, dependiendo de los intereses, alcances y capacidades o competencias del usuario/estudiante (López, 2016). Pensemos por ejemplo en un sistema que ofrezca contenidos, no en función de una currícula o calificación, sino en función de las capacidades y competencias alcanzadas, y especialmente desde los intereses mostrados por el estudiante (no muy distinto al comportamiento de los motores de búsqueda o las redes sociales).

Se debe mencionar la flexibilidad del tiempo en relación con las dinámicas de socialización en estos entornos. Lo que Castells define como «tiempo atemporal» (Castells, 2006, 65-67) y que Himanen ampliará en su texto *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*» (Himanen, 2004). La existencia de un tiempo fragmentado y no-lineal, asíncrono, permite a los usuarios/estudiantes establecer relaciones de producción académica, intelectual y social con mayor flexibilidad. Pero además, dado que les une un interés en común, es más factible que las relaciones interpersonales puedan llevarse a cabo. La organización y las dinámicas de relación en los ambientes virtuales de aprendizaje además tiende a ser horizontal y rizomática —heredado de la lógica hipertextual de internet—, lo que promueve las relaciones transversales y transdisciplinarias.

Asímismo, el «espacio de los flujos» (Castells, 2006, 65-67) permite que la geografía del estudiante no sea un impedimento para su participación. Aunque esto debe ser puesto a consideración pues —especialmente en países en vías de desarrollo como México— aún existe una brecha importante en el acceso a internet.

Dadas las posibilidades de relación y socialización, así como los intereses particulares del usuario/estudiante, las bondades del espacio virtual se constituyen como un terreno fértil para la producción e intercambio de información y para la construcción de conocimiento, que a su vez se pluraliza gracias al posible acceso a información masificado con medios como Internet. A su vez la posibilidad de construir en conjunto desde el diálogo, promueve la práctica reflexiva y consciente, que deviene del reconocimiento del otro; lo que constituye un ejercicio ético/humanista. Esto es contrario a lo que se podría pensar.

Es necesario pensar estos lugares y la propia pedagogía desde una perspectiva propia, contextualizada, alejada de las formas tradicionales, que en principio nos demandará promover una práctica pedagógica abierta, inclusiva, libre y respetuosa del estudiante; que busque la conformación de un individuo íntegro, consciente de sí mismo, de su contexto y preocupado por su realidad —física y ahora digital, ambas cargadas de una condición de virtualidad— y la de los otros. Se requiere una pedagogía propia de los medios digitales que permita desarrollar habilidades y competencias, no sólo correspondientes con el régimen disciplinar del alumno sino que puedan ser aplicadas de manera transversal a los distintos ámbitos de la vida.

Por último asumamos que las implicaciones para el estudiante son complejas, en tanto le exigen escapar de las lógicas de producción modernas y las formas de aproximación al aprendizaje tradicional. El estudiante debe ser un individuo crítico, reflexivo, abierto a la colaboración y flexible, para lograr moverse y convivir en los distintos ámbitos virtuales, con

las múltiples posibilidades de ser del mundo.

Publicado el 08/02/2017

-
- Castells, Manuel, 1999, *La era de la información*. Economía Sociedad y Cultura, Vol. I La Sociedad Red, México, Siglo XXI.
 - Castells Manuel, 2006, *La sociedad red: Una Visión Global*, Madrid, Alianza Editorial.
 - Himmanen, Pekka, 2004, *La ética Hackery el espíritu de la era de la información*, Barcelona, Destino.
 - Levy, Pierre, 1999, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
 - López, Ricardo, 2016, *¿Qué es ser un estudiante en línea?*, Web. 4 Jan. 2017.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/una-pedagogia-de-lo-virtual>

