

Educación virtual no es solo gestión educativa

Virtual education is not only educational management

José Antonio Blanco Villalobos¹

Resumen: *En el marco de la llamada educación virtual se viene notando que las plataformas educativas virtuales generalmente se centran o promueven más sus fortalezas en el tema de la gestión educativa, que en la educación en sí misma, y no es que esto significa que no permiten la educación, pero pareciera que la prioridad no es una valoración del aprendizaje como objetivo, sino más bien del cumplimiento de planes trazados. ¿Será que es más importante planear, ejecutar y controlar que la acción de provocar y/o promover el aprendizaje? ¿Cuáles son, o bien, cuáles deberían ser los objetivos de la Educación virtual? Estas reflexiones con respecto a la educación virtual han sido el resultado de la investigación para la preparación de temas para el Doctorado en Educación de la Universidad de La Salle, a lo largo de varios años; y las mismas han evolucionado y se han nutrido con los talleres, discusiones y aportes de los participantes. El artículo se centrará en las plataformas en sí mismas y el uso que se les suele dar de parte de las instituciones, y no en la intención que tengan los docentes a la hora de implementarlas.*

Palabras clave. *Educación Virtual. Gestión Educativa. Plataformas Virtuales. Moodle.*

1. Profesor de Diseño Gráfico de la Universidad de Costa Rica y del Doctorado en Educación de la Universidad de La Salle, Costa Rica.
Email: blanco.tony@gmail.com

Abstract: *Talking about virtual education, it has been noticing that virtual learning platforms are more focused or promoting its strengths on the issue of educational management, than education as we expect. I am not saying these platforms don't allow the education, but it seems it is not the priority. It seems is more important the accomplishment of plans instead of the value of learning. I wonder: Is it more important to plan, execute and control the education instead of the action of promote learning? What, or, what should be the objectives of the virtual education? These thoughts about virtual education have been the result of the research for the preparation of topics for the doctorate in education from the University of La Salle, over several years; and they have evolved and been nurtured with workshops, discussions and input from participants. The article will focus on the platforms in themselves and use them often give on the part of the institutions, and not intended to have the teachers when it comes to implementing them*

Keywords: *Virtual education. Educational management. Virtual platforms. Moodle.*

Para dilucidar esta reflexión, habrá que referir ambos temas: virtualidad por un lado y por otra educación como promoción del aprendizaje, y no como en la enseñanza bancaria, parafraseando a Pablo Freire. Por supuesto que no se está negando la planeación como parte de las tareas, pero ésta debería ser flexible, como lo ha afirmado en muchas ocasiones, el Dr. Francisco Gutiérrez Pérez.

Para estos efectos se concebirá la virtualidad como la capacidad humana de interactuar con lo intangible, sin dejar de lado que cualquier cosa que en primera instancia parece que no se puede tocar, pero que igual interactúa con las personas, es parte de su realidad. Somos seres completos y complejos, la “psique” no está separada del cuerpo, por lo tanto, virtualidad es una capacidad de construcción e interacción en una dimensión de la mente que no se ha materializado aún en nuestro entorno tangible, pero que nos afecta al interactuar con nosotros como humanos al crear expectativas, sentimientos y sensaciones. Además, la educación debería ser para promover un aspecto biológico tan fundamental, que permite a los seres vivos adaptarse constantemente a los cambios de todo tipo, incluso para sobrevivir, en otras palabras, el aprendizaje.

Por otro lado, es interesante notar que incluso Jaron Lanier, el padre de la Realidad Virtual, sea un humanista que se ha dedicado a desmitificar la tecnocracia, por lo que más bien parece que sus hallazgos han sido desde siempre orientados a la experiencia humana y no tanto a crear expectativas que le confieran a la tecnología atributos que aún no tiene.

El aprendizaje es una acción biológica fundamental, y se saca esto a colación porque en la “Institucionalidad Educativa” se ha circunscrito a construcciones cognitivas derivadas de una enseñanza lineal y adoctrinadora, mientras que la educación y

aprendizaje también se encuentran en el ámbito informal, como lo define Carlos Calvo (2008), es más, este autor se refiere a la escuela como un espacio de simulación de la educación: “La educación ha sido simulada -escolarizada- en la escuela, al modo como un mapa representa el paisaje. Obviamente el error no está en el mapa, sino en confundirlo con el territorio y, más aún, en sustituirlo.” (p.10)

En otras palabras, aunque la planificación y la metodología representen una especie de mapa, no es esto lo más relevante en el acto educativo, sino el aprendizaje en sí. La enseñanza no está siempre interesada en que los dicentes aprendan. Prueba de esto es cuando él o la docente dicen: “la materia ya está vista”, en otras palabras, si entendieron bien y si no, también. Entonces, como lo afirma Freire (2007) se vuelve en un asunto de narración, donde se plasma una “educación bancaria”, en la cual el educador es proveedor de la información y el dicente tan solo un receptor pasivo, se vuelve un acto de “sonoridad”, muchas veces alejado de la “experiencia existencial” de los aprendientes. Al respecto, este autor afirma:

La narración, cuyo sujeto es el educador, conduce a los educandos a la memorización mecánica del contenido narrado. Más aún, la narración los transforma en “vasijas”, en recipientes que deben ser “llenados” por el educador. Cuando más vaya llenando los recipientes con sus “depósitos”, tanto mejor educador será. Cuanto más se dejen “llenar” dócilmente, tanto mejor educandos serán. (p.51)

Por lo tanto, hay ciertos elementos que se tratarán en este escrito como lo son la enseñanza, el acto de entender, la comprensión y la virtualidad. De esa forma, al trabajar con algunas plataformas virtuales como el Moodle, se podrá ver claramente cuál es su orientación. De hecho, en las capacitaciones de Moodle se muestra como gran fortaleza temas de gestión como enrolamiento selectivo a los cursos, control de actividades y participación; pero muchas veces no hay un interés en el tema de las debilidades de estas plataformas en términos instrumentales para generar, parafraseando a Francisco Gutiérrez, experiencias de aprendizaje. Con esto no se está diciendo que Moodle no tenga o pueda tener el potencial para lograrlo, sino más bien, este texto es un llamado a observar con otros ojos la educación virtual.

Virtualidad

Para esta reflexión se definirá la virtualidad como la capacidad humana de interactuar con lo intangible, y esta definición no versa de la que tiene Manuel Castells (1997) sobre realidad virtual, aunque para él lo que los humanos hacemos en la pantalla es una construcción de “virtualidad real”. Este autor dice que “la realidad tal y como se experimenta siempre ha sido virtual”, porque “siempre se percibe a través de símbolos que formulan la práctica con algún significado que se escapa de su estricta definición semántica”, y José Antonio Marina (1993) afirma que “percibir

es asimilar los estímulos dándoles significado (p.32), para ambos autores, lo que se percibe se les confiere un sentido. O sea, la virtualidad es construida a través de la capacidad humana de comunicarse por medio del lenguaje, además que la creación e interpretación de signos permite al individuo experimentar sensaciones y sentimientos que afectan su vida y su emocionar, por tanto, se constituye en parte de su realidad. Sin embargo, y a diferencia de Castells, sería bueno mirar la virtualidad como algo que va más allá de los entornos electrónicos.

Hay que considerar que aunque la virtualidad se desarrolla en lo que podría llamarse percepción consciente (que es todo lo que identificamos y damos sentido mientras interactuamos con el medio), más adelante veremos que hay una percepción inconsciente, que también es parte de la realidad, así que en vez hablar de realidad o virtualidad, se debería abordar la experiencia humana como un solo proceso.

Entonces, para hablar de virtualidad en los términos tecnológicos que se le conoce, habrá que referir acerca de la sensorialidad corporal, y cuando se piensa en sensorialidad, hay que notar, que en este momento al parecer en las computadoras se trabaja básicamente con la vista y el oído, pero, ¿qué pasa con los otros sentidos? Bueno, habría entonces que complejizar el concepto de corporalidad para agregar al menos uno más a esta reducida lista de sensores que permiten la experiencia. Por ejemplo, ¿qué es tocar? o bien ¿qué es sentir a través de la piel? Porque en esta concepción lineal que tenemos de nuestra humanidad, la única forma de usar un sentido como el olfato con un ordenador es que sus componentes se estén quemando.

Los tecnócratas son más optimistas en sus apreciaciones al respecto: en un video llamado Prometeus (2007), ellos proponen que en algún momento se establecerá un AGAV (Agente Avatar) que tendrá todas las posibilidades en entornos virtuales del tipo simulación como Second Life, pero hay que tomar en cuenta que no hay un café virtual (con todo y su aroma), por tanto es necesario hacer más disertaciones al respecto de la corporalidad y del hecho que no son los entornos los que virtualizan, sino la mente.

Cuando estamos en un chat o en una videoconferencia es muy probable que al interactuar nos inunden emociones y que incluso se nos erice la piel, estas sensaciones no son virtuales y son parte del acto de “tocar” o sentido del tacto, considerando que la piel es el órgano más grande de nuestro cuerpo, el cual reacciona ante el emocionar y eso es parte integral de nuestro ser, entonces, el provocar emoción es un recurso educativo que transforma en lúdica la experiencia virtual. A pesar de ello, en el uso de las plataformas virtuales en muchos lugares se refleja solo el foro de participación asincrónica y el control de asistencia al mismo. ¿A qué se debe esto? En parte porque las herramientas como la videoconferencia son módulos que se instalan por aparte al CMS del Moodle y puede ser que no todos las instalen (va a depender de la capacidad técnica del encargado de informática), por tanto muchas

veces este recurso se resuelve por aparte con sistemas como Skype que están fuera de ese entorno de aula virtual, entonces si aula es un punto de encuentro... un momento: ¿Es realmente el aula un punto de encuentro? ¿Qué es el aula? ¿Será solo un sitio de adoctrinamiento? Estas y otras preguntas valen la pena reflexionarlas. La videoconferencia y el chat se diferencian del aula no solo en lo espacial, sino en el sistema de participación, entonces, ¿será que el chat convierte la relación docente-dicente en un tema más democrático y participativo?, ¿será por eso acaso la necesidad de mostrar la cara administrativa y de control de participación en el entorno virtual? Por otro lado, ¿en qué se diferencian las herramientas básicas de participación e intercambio de una herramienta como Moodle, de lo que se puede hacer en un blog como blogspot o wordpress, o en un portal con foro y chat programado en PHP con un CMS? Solo se puede pensar en una cosa, en la gestión educativa. De hecho, es más fácil contener un video en un blog o en un foro de PHP que los malabares que hay que hacer muchas veces en Moodle para lograrlo, hay que presionar un botón que me convierte a html el texto e insertar ahí el código del video en ese lenguaje, o sea, hay que hacer magia y brujería, y no todos ni todas las personas que trabajan en educación son brujos y brujas. Además que generalmente lo que se logra en las aulas virtuales es repetir los mismos métodos del aula presencial.

Sin embargo, y volviendo al tema, lo que realmente provoca esta reflexión es conceptualizar la virtualidad como capacidad humana y no como entorno. Es hartito conocido que desde que los hombres de las cavernas pintaban bisontes como un rito de tipo religioso que presagiaba una buena caza, esa relación del hombre con su pintura era virtual, este ser de las cavernas estaba convencido de que si “cazaba” su dibujo se materializaría esa acción en el campo. Es lo mismo que sucede con la imaginaria religiosa o como las personas frente a las obras de arte, hay una interacción verdadera que deviene “de la producción y consumo de signos” (Castells, 1997), que afecta la mente y el cuerpo, que emociona, causa expectativa y que algunas de esas manifestaciones terminan teniendo una materialización en el espacio corporal, como cuando se suscita una sanación corporal a través de un rito o una oración, entonces justamente hay que considerar, como dice Leonardo Boff, que “la materia no existe”, es producto de una vibración muy rápida de partículas que hacen que se formen los distintos objetos y seres que hemos catalogado hasta el momento, pero esto no se queda solo ahí. Por otro lado está la percepción, la cual está limitada por las longitudes de onda visuales y auditivas que alcanzan a filtrar nuestros sensores básicos. Es por esta razón que: “somos conscientes solo de 2000 bits de información de los 400.000 millones de bits de información que procesamos cada segundo”. (Arntz, Chasse y Vicente, 2006, p.3)

Entonces hay muchas cosas que suceden, incluso en nuestro cuerpo, de las cuales no somos conscientes simplemente porque no las percibimos, pero eso no quiere decir que no sucedan o que no nos afecten. Es ahí donde se podría hablar de una

percepción consciente y una percepción inconsciente que hacen nuestros órganos internos (que no están separados de nuestra totalidad), pero que nosotros no codificamos en términos de signos y por lo tanto no los identificamos. Esto cambia completamente la concepción de “realidad” porque al fin y al cabo, realidad y virtualidad le suceden a todo el ser al mismo tiempo, cualquier acción de reconfiguración de partículas puede alterar un cuerpo y sanarlo o enfermarlo aunque no se perciba su origen en el marco, claro está, de aquello de lo que somos conscientes.

Educación y aprendizaje desde lo virtual

Entonces la percepción juega un papel muy importante en todo esto, el cuerpo percibe más de lo que se es consciente porque el organismo es un complejo entramado de órganos que interactúan entre sí y con otros seres vivos como bacterias permitiendo la vida, y en todo el organismo se producen constantes aprendizajes. Entonces, ¿de qué educación se está hablando?, ¿educar para la vida, para el emocionar, para ser felices? o simplemente para adoctrinar al estilo “bancario” como dice Freire. Ahí es donde se puede diferenciar la educación de la enseñanza.

Y es que la escuela o bien la institución de enseñanza se mueve dentro de paradigmas donde la libertad y la incertidumbre no caben. A esto Calvo (2008) anota:

La escuela no puede aceptar que los procesos educativos sean paradójales, holísticos y sinérgicos, contradictorios, ambiguos e inciertos. Tampoco comprende que, además de racionales son emocionales; que si bien mucho se puede explicar sobre su naturaleza y características en términos de las relaciones de causa-efecto, hay muchísimo más que no es posible explicar racionalmente debido al carácter fortuito, ocasional y circunstancial que poseen los procesos educativos. (p.23)

La educación virtual es, una oportunidad no solo para trascender el tiempo y el espacio, sino para el emocionar, para provocar deseos de que cada quien se inmiscuya en su propio proceso educativo, que cada uno sea actor y autor de su propia vida, como dicen Francisco Gutiérrez y Daniel Prieto en su libro *Mediación Pedagógica, “apropiarse de la historia y de la cultura”* (1996, p.21), pero para lograrlo se debe desarrollar una educación con una relación más horizontal, que la participación no surja de los controles ni de las evaluaciones, sino del compromiso de cada quien consigo mismo, con su propio proceso y con la comunidad a la cual pertenece.

Podría pensarse que esto no es posible, pero, ¿acaso la participación de los jóvenes en las redes sociales no es voluntaria y sin obligación alguna? Las videoconferencias, por ejemplo, suelen convertirse en espacios más interactivos, y no se está diciendo esta palabra por los videos y las animaciones, sino porque al compartirlos de manera tripartita a través de la red, cada quien puede aportar desde sus hallazgos

y desde sus intereses. Compartir, compartir y compartir... una oportunidad para hacer sociedad, por tanto, no debería depender esta participación del control sino de la emoción, y es además una forma de generar conocimiento colectivo. Pero para qué esto se dé se necesita de que él y la docente asuman el compromiso de hacer educación, de mediar la información orientado al acervo y lenguaje del interlocutor tal cual lo señalan Gutiérrez y Prieto (1998). Por ejemplo, Calvo (2008) apunta a la educación informal de la lengua materna como un espacio inconcebible para la escuela, a ese respecto afirma: “la hemos aprendido en un medio caótico y en constante improvisación, que cualquier profesor rechazaría por inadecuado” (p.13) Más bien el rol educativo sería para Calvo (2008) “ayudar a convertir lo posible en probable y lo probable en realidad” (p.20) Por tanto el reconocimiento de las capacidades creativas de los aprendientes, las cuales al haber de José Antonio Marina (1993) son las que “inventan posibilidades”, es una tarea que muchas veces se deja de lado debido a ese control excesivo que se pretende tener de los procesos de enseñanza, buscando muchas veces que generen los resultados que se esperan de unos objetivos previamente trazados. A esto Calvo (2008) afirma: “La educación es el proceso de creación de relaciones posibles, en tanto que la escolarización es el proceso de repetición de relaciones preestablecidas.” (p.17)

Entonces, si la creatividad inventa posibilidades, y lo posible se convierte en probable y lo probable en realidad (parafraseando a Marina y Calvo)...

¿Qué es real? Bueno, como dice el libro “Y tú que sabes” (2006):

“A diferencia de los objetos materiales, los fenómenos intangibles como la consciencia, no se pueden medir; ahora bien, eso no significa que no sean reales ¿no?” (p35)

Así, la realidad es un concepto que va más allá de lo tangible, entonces volviendo a la virtualidad, esta es una capacidad humana que se incrementa con la apertura mental hacia nuevas percepciones e interacciones, si se deja atrás el pensamiento reduccionista y se empieza a asumir que hay múltiples realidades que no percibimos, que hay a nuestro alrededor toda clase de interacciones de las cuales no somos conscientes, entonces se podrá tener una visión distinta de este término, se le puede arrebatar al concepto tecnocrático e incorporarlo a nuestra experiencia de lo que significa realidad. De esta manera no hay por qué separar los términos real y virtual, pues ambos son productores de una misma experiencia humana que al fin y al cabo permiten el aprendizaje de todo nuestro ser, sin divisiones. La experiencia, desde cualquier fuente que se genere, es real, o sea, es psíquica y corporal. Entonces, es necesario bajo esta premisa considerar que la educación virtual debe generar experiencias que permitan el aprendizaje y no solo la transferencia de información, que es en lo que suelen convertirse.

La comprensión

En una conferencia en la Universidad de La Salle de Costa Rica en el 2010, Jorge Wagensberg dijo: “debemos ir de la observación a la comprensión”. Esto lleva a cavilar en el tema del entender, que es lo que se suele hacer con las asignaturas ya de por sí fragmentadas, que se imparten en los entornos de enseñanza, porque al haber de esta reflexión, educación y enseñanza son dos cosas muy distintas. Enseñar sería entonces el acto de mostrar información a través de estrategias didácticas que al fin de cuentas son métodos lineales y que no siempre se preocupan si hay aprendizaje o no, pues básicamente el interés es el entendimiento y no la comprensión. Para estos efectos es pertinente hacer esa diferenciación entre ambos conceptos, al respecto dice Jorge Dota (2012):

Existe una gran diferencia entre entender y comprender. Es posible entender una frase pero no comprenderla. Por ejemplo, “lo obvio es invisible”. Entender es percibir el significado de algo, aunque no se comprenda. Comprender es hacer propio lo que se entiende y actuar en consecuencia.

En otras palabras, comprender es interiorizar, incorporar dentro el concepto y hacerlo parte de actuar, no es solo teorizar. Por tanto, al haber de esta reflexión: la enseñanza se centra en el entendimiento, mientras que la educación en la comprensión.

Conclusiones

Virtualidad y realidad son dos espacios de la percepción que nutren una sola experiencia humana, al fin de cuentas, la experiencia corporizada a través de la generación del conocimiento enactivo, que es el que permite que se den los procesos de aprendizaje y así cambiar la estructura del patrón anterior al proceso educativo. Por tanto, los medios digitales que rompen la barrera espacio-temporal son un ambiente que puede tornarse más democrático en las relaciones educativas, lo cual podría producir otro tipo de interacción lejos de la coerción. Entonces se hace necesario preguntarse si el aporte del enrolamiento y el control es lo realmente importante en aquello que llamamos educación virtual.

Este artículo es una reflexión donde se utiliza el método deductivo, entendido como aquel que parte de datos generales aceptados como válidos para llegar a una conclusión de tipo particular.

Bibliografía

Arntz, W. Chasse, B. y Vicente, M. (2006) *Y tú que sabes*. España. Editorial Palmyra.

Calvo, C. (2008) Del mapa escolar al territorio educativo. Diseñando la escuela desde la educación. Chile. Nueva Mirada Ediciones.

Freire, P. (1975) Pedagogía del oprimido. Madrid, España. Editorial S. XXI.

Gutiérrez Pérez, F. Prieto Castillo, D. (1996) Mediación Pedagógica. San Carlos, Guatemala. IIME/EDUSAC.

Lanier, J. (2003) Capítulo Half of a Manifesto. Autor del libro: Brockman, J. The New Humanist science at the edge. USA. Barnes and Noble.

Marina, J.A. (1993) Teoría de la inteligencia creadora. España. Editorial Anagrama.

Recuperado de: Boff, L. (2010) La materia no existe. Periódico digital Nuestro País. Costa Rica. Vínculo: <http://www.elpais.cr/articulos.php?id=33892>.

Recuperado de: Castells, M (1997) La Cultura de la Virtualidad Real

<http://apolo.uji.es/Emilio/IS/T4-3.html>

Recuperado de: Documental (2007). Prometeus, la revolución de los medios. Vínculo: <https://www.youtube.com/watch?v=aD4XtZqJu-U>

Recuperado de: Dota, J. (2012). Revista digital El Día. España. Vínculo: <http://eldia.es/criterios/2012-07-27/10-diferencia-entender-comprender.htm>

Para citar este artículo:

Blanco, J. (2014). Educación virtual no es solo gestión educativa. Costa Rica. Senderos Pedagógicos, 5, 27-35