

# Sesión 9 El papel comunicativo del docente en el aula virtual

## Objetivo

En esta sesión explicarás el papel del docente en el aula virtual, así como la aplicación que hace de los instrumentos comunicativos y pedagógicos en el espacio-tiempo educativos.

## En esta sesión

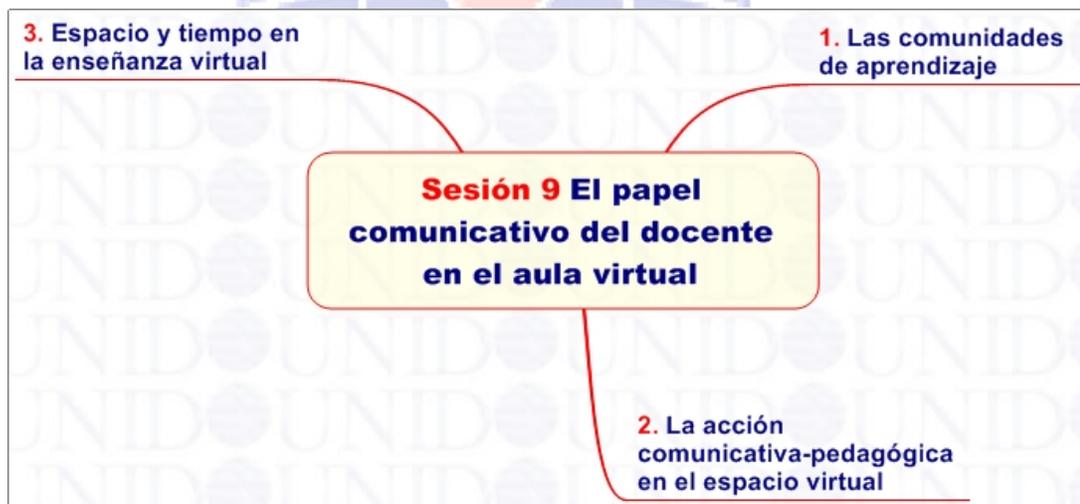


Ilustración 1. Contenido de la sesión

---

## Lección 9.1 Las comunidades de aprendizaje

### Introducción

El uso de las *tecnologías de la información* y el concepto de *telemática (comunicación a distancia)* con usos pedagógicos, crea un nuevo ambiente educativo: la **educación a distancia** y la **educación virtual**. ¿En qué consisten?

### Educación a distancia

La **educación a distancia** es una nueva modalidad educativa que se caracteriza porque el proceso de enseñanza aprendizaje se realiza *sin la presencia* del profesor en el aula, sirviéndose de diversos medios para distribuir contenidos (*correo, radio, televisión, video conferencia, internet, sistemas inteligentes, etc.*).

### Educación virtual

Al incorporar las nuevas tecnologías de la información (redes digitales), desarrolla una acción pedagógica centrada en el estudiante, flexible, abierta, pero no necesariamente autodidacta, que fomenta la autogestión y que apoya tanto a la educación presencial como a la educación a distancia, a los sistemas educativos formales o informales, a los escolarizados y no escolarizados; etc.; y que se denomina **educación virtual**:

“La virtualización es un proceso y resultado al mismo tiempo, del tratamiento de la comunicación mediante computadora, de datos, informaciones y conocimientos. Más específicamente, la virtualización consiste en representar electrónicamente y en forma numérica digital, objetos que encontramos en el mundo real. En el contexto de la educación (...), la virtualización puede comprender la representación de procesos, objetos asociados a actividades de enseñanza y aprendizaje (...), así como objetos cuya manipulación permita al usuario, realizar diversas operaciones a través de internet, tales como aprender mediante cursos electrónicos, inscribirse en un curso, consultar documentos en una biblioteca electrónica, y comunicarse con estudiantes y profesores.”(Quéau, 1995).

José Silvio (1998) señala que al ocurrir en un tiempo y un espacio determinado, la educación virtual permite diferentes combinaciones de tecnología y aspectos cognitivos asociados que se inscriben en la propuesta de compartir y aprender conocimientos en la sociedad global, y no sólo al uso de sistemas de distribución de contenidos.

Remite a un nuevo paradigma educativo construido por redes tecnológicas y sociales que permiten aprender colaborativamente y desde diversos puntos o fuentes de información. Además, el abandono de la presencialidad permite que

la producción y el uso del conocimiento, ahora centrados en la tele-presencia, se redimensione.

Lo novedoso, en el caso de la educación virtual, es el mecanismo, electrónico, por medio del cual el aprendiz interactúa con el maestro, los materiales y con otros aprendices. En esta modalidad educativa, se crean nuevos ambientes, temporales y espaciales para el aprendizaje y los roles de ego-profesor y alter-alumnos se redimensionan también.

## Rol del profesor

El profesor abandona su posición de centro único de información y se convierte en guía, en un tutor que administra y gestiona información: **enseña menos y conduce más: *gestiona el aprendizaje.***

Su rol se modifica pero no se disuelve. Ahora, en la educación virtual, ego-profesor organiza y orienta el aprendizaje, además, promueve redes tecnológicas y sociales para intercambiar información, es decir, disminuye su carácter de enseñante y se transforma en un **administrador de recursos educativos** que asiste, a distancia, a los aprendices (alumnos), convirtiéndose en un *guía de mentes* y un tejedor de conexiones y redes entre sus alumnos, el conocimiento y otras redes, ajenas incluso a las de la escuela o del grupo escolar.

## Competencias docentes

Para desarrollar estas actividades, el profesor tiene que adquirir nuevas competencias:

- Las **competencias tecnológicas** para producir, distribuir y consumir información en el ciberespacio.
- Las **competencias comunicativas** para crear redes sociales que intercambien información significativa, es decir, adquirir las habilidades para crear espacios y tiempos para el aprendizaje dialogante, racionante.

Las primeras se refieren al **conocimiento del medio tecnológico**: la comprensión y habilidad para usarlas y aplicarlas de manera eficiente y productiva en el nuevo espacio-tiempo virtual. Implica una experiencia en el uso de los medios informáticos con fines docentes.

Las segundas se refieren a la **habilidad negociadora, incluyente y participativa** que crea espacios para el diálogo deliberativo y racional. Implica, más que enseñar, aprender peripatéticamente desde la duda o la pregunta (*¿qué?; ¿cómo?; ¿por qué?; etc.*) hasta las respuestas que ahora se contrastan/verifican a partir de las diversas búsquedas/navegaciones en los diferentes repositorios informáticos que los alumnos-aprendices transitan.

En este sentido, la acción comunicativa orientada al aprendizaje cumple una función central: **crear comunidades de aprendizaje, redes de aprendices que intercambian información**, para lo cual se redimensiona el espacio y el tiempo reestructurando todo el sistema educativo.

## Comunidad

La **comunidad** se refiere a espacios que agrupan personas en torno a un interés común, teniendo una base territorial que le sirve de asiento. Es un grupo social localizado.

## Comunidad de aprendizaje

Cuando se le asigna la función de aprender, se convierte en **comunidad de aprendizaje**, un espacio para compartir actividades y tener una base común de conocimientos tácitos, un lugar para externar ideas que sean entendidas por todos, que busca establecer procesos de aprendizaje a largo plazo para desarrollar conocimientos y competencias.

Desde esta perspectiva, el sistema educativo es una o varias comunidades de aprendizaje formal, la(s) cual(es) está(n) constituida(s) por profesores, alumnos, administrativos, directivos, etc., que se localizan en un lugar físico concreto (espacio): un país, una ciudad, un barrio habitado presencialmente por sus actores en horarios sincrónicos (todos coinciden en el tiempo).

## Comunidad virtual

Sin embargo, la comunidad también tiene otra naturaleza: la **virtual**; es decir, puede estar deslocalizada geográfica y físicamente, puede habitarse sin estar presentes y frecuentarse en tiempos asincrónicos. A estas comunidades les llamamos **virtuales** y se caracterizan por ser **espacios mediados tecnológicamente** que crean redes para la interacción y conducción de aprendizajes, que “gerencian” conocimientos. El territorio de una comunidad virtual es un *territorio electrónico* distribuido en un nuevo espacio: *el ciberespacio*.

Howard Rheingold (2000) definió el término “the virtual community” como “las agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes sociales en el ciberespacio”.

La comunidad virtual es un lugar electrónico donde un grupo de personas se reúne para intercambiar ideas de una manera regular, que implica sobre todo interactividad, tiempo y afectividad.

Por su parte, Hagel y Armstrong (1997) señalan que una comunidad virtual tiene tres características: **un foco distintivo** (un asunto que lo distingue), **una capacidad integradora** (interactividad), **y un énfasis por el contenido y su uso-manejo.**

La comunidad virtual es un grupo que se constela-integra cuando se presenta-emerge un asunto de interés común cuyo contenido implique conocer y actuar.

Asimismo, tiene profundidad y amplitud, esto es, sus conocimientos pueden segmentarse-particularizarse o ampliarse-generalizarse dependiendo de las necesidades del grupo.

En la medida en que intercambian información novedosa, los individuos que habitan la comunidad aprenden y convierten al aprendizaje en continuo a lo largo de toda la vida.

### Constitución de la comunidad virtual de aprendizaje

Las comunidades virtuales de aprendizaje *se constituyen formal o informalmente bajo las mismas reglas y procesos que los grupos escolares presenciales.*

Existen reglas de participación, se establecen actividades a realizar y se ubica un sitio web (repositorio de información) que se divide en áreas: *introductoria (reglas, anuncios), comunitaria (sincrónica o asincrónica), de contenidos del curso, reflexiones sobre el aprendizaje, de exámenes, etc.*

Estas comunidades virtuales adquieren características propias en donde el profesor y los alumnos construyen espacios de comunicación y vinculación diferentes a los de la educación presencial.

## Lección 9.2 La acción comunicativa-pedagógica en el espacio virtual

### Introducción

El *espacio virtual de la educación* es en principio la *comunidad de aprendizaje*. El grupo escolar se transforma o debiera transformarse en una comunidad de aprendizaje guiada o conducida por el profesor, quien asume funciones de gestor del conocimiento y creador o facilitador de redes y conexiones para aprender.

En la acción pedagógica, el aula virtual se transforma en una comunidad de aprendizaje que se conforma gracias al intercambio intenso de información significativa. Toda comunidad de aprendizaje se instituye en procesos de información y comunicación, es así que la acción comunicativa es consustancial al desarrollo y evolución de una comunidad de aprendizaje. Pero, ¿en qué se fundamenta? En el concepto de *interactividad*.

### Interactividad

En la informática se concibe a la **interactividad** como un “diálogo” entre *individuo-máquina-individuo* que implica un *uso informacional* (relación individuo-máquina) y un *uso comunicativo* (conversacional) entre individuos/usuarios, mediado por *tecnologías telemáticas* que permiten o aseguran el diálogo, ya sea interindividual o intergrupal y que posibilita la intervención sobre los contenidos del programa escolar (Silva, 2005).

Es posible apreciar lo anterior en el siguiente cuadro:

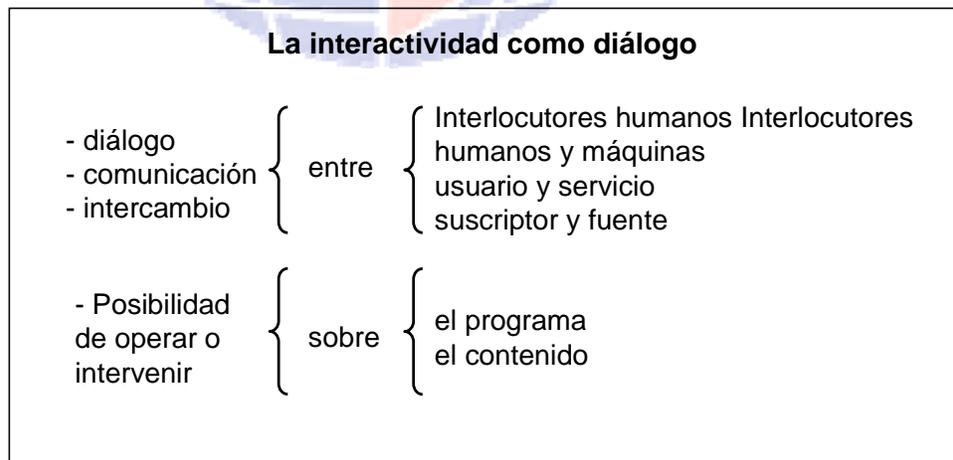


Ilustración 2. La interactividad como diálogo

## Estructura comunicativa

La **estructura comunicativa** de la comunidad de aprendizaje consiste en que las funciones de alter-alumnos serán más activas, de modo que puedan intervenir en los contenidos del programa, construir sus expresiones a través de búsquedas personales (navigaciones) tanto en diversas fuentes de información (repositorio) como en diálogos con otros usuarios (ajenos incluso al grupo escolar), compañeros o con el profesor/tutor. Asimismo, recibirán mensajes producidos por otros y los responderán.

En este sentido, la *interactividad* se refiere a una expansión o ampliación de la actividad del grupo de forma bidireccional, lo que permite construir conocimientos nuevos modificando los comportamientos de los individuos, esto es, una conversación más libre que permite el ajuste (la retroalimentación) y el acuerdo para hacer. Es la participación de los actores comunicativos en el intercambio de información y el abandono del concepto de que alter es sólo un receptor pasivo.

## Interactividad en la educación virtual

La interactividad que propone la educación virtual se sitúa en la función pedagógica de la preparación para la acción (Silva, 2005) y en los modos en que predispone a los actores educativos para anticiparse a los actos.

La educación interactiva **construye proyectos**: objetos de conocimiento con porvenir, y fija trayectos de comportamiento. Esta interactividad que implícitamente significa aprender, depende de una comunicación dialogante y conversacional que sólo un grupo (comunidad de aprendizaje) puede lograr, y que se expresa en la apropiación de un discurso para hacer, ser y convivir; sustentables gracias a la riqueza mediática que permite al usuario la libertad de participación, intervención y creación.

---

## Lección 9.3 Espacio-tiempo en la enseñanza virtual

### Introducción

En la educación virtual el tiempo y el espacio se redimensionan, adquieren un aspecto novedoso y en ocasiones de ruptura. Se abandona el concepto restringido de **espacio** como un lugar/focalizado de encuentro, y del **tiempo** como una línea pasado-presente-futuro sujeta a una diacronía inalterable.

### Enseñanza tradicional vs enseñanza virtual

En el espacio-tiempo de la **enseñanza presencial/tradicional**, los actores educativos comparten unas aulas (espacios logo-céntricos) y unos tiempos donde coinciden sincrónicamente. En este sentido, la educación presencial-tradicional es un **todo** integrado de espacio-tiempo.

En la **enseñanza virtual** se ofrece, gracias a las tecnologías de la información y de la comunicación, una **fragmentación del espacio educativo** y una **discontinuidad temporal**. La primera se logra conectando a las personas en espacios diversos, deslocalizados o distantes físicamente, y la segunda a través de las tecnologías asincrónicas que conectan personas en momentos temporales diferentes.

Este uso novedoso de espacio-tiempo, que ahora puede ser fragmentado y discontinuo, no niega el uso integrado y continuo del espacio tiempo tradicional, es decir, la educación virtual se incorpora e incluso se somete a los procesos educativos tradicionales. Aunque presagia rupturas en el futuro, la virtualización de la educación se hibrida con las formas tradicionales y potencia sus funciones (*blended learning*).

Conviene entonces hacer algunas precisiones sobre el espacio y el tiempo en la enseñanza virtual, como veremos a continuación.

### 9.3.1 Espacio virtual en la docencia

#### Características del espacio virtual

En el caso de la docencia, el espacio virtual se expande, se dilata. Ahora, el docente-profesor tiene posibilidad de realizar actividades diferentes que sin el uso de las tecnologías no serían posibles, tal es el caso de *simular una operación, representar modelos de construcción de edificios, elaborar escenarios sociales a través de matrices complejas, reconstruir ciudades prehispánicas, etc.* Todas esas actividades diversifican y amplían los contenidos de un aula presencial:

“La exposición de información, la interacción entre agentes culturalmente distantes, el autoaprendizaje, el desarrollo de trabajos de tipo colaborativo, la consulta experta y la autoevaluación...” se convierten en acciones que se desarrollan en el espacio virtual, la cual se comprende como una ventana que visualiza otras posibilidades difíciles de obtener en un aula presencial (Badia y Barberá, 2005).

Así concebido, el espacio virtual en la educación es un aula ampliada que se conecta a distancia con diversos contenidos y personas, y que puede coincidir en el tiempo (sincronizarse a través del chat) o desplazarse en él (e-mail).

Esta aula se sitúa en un contexto virtual constituido por una plataforma tecnológica que facilita el aprendizaje y por un programa que permite *interoperar* contenidos (software). La conectividad plena o parcial depende de la existencia mayor o menor de estos elementos y de la capacidad de los usuarios para usarlos, es decir, **la tecnología disponible** y **la calidad de uso**.

## 9.3.2 El tiempo en el aprendizaje virtual

### Características del tiempo

En el aula presencial, el tiempo está acotado a un horario, mientras que en el aula virtual el tiempo se prolonga:

“...el aprendizaje se extiende a lo largo del tiempo histórico, y amplía así las posibilidades de aprender a lo largo de todo el ciclo vital, desde la niñez hasta la senectud. Por otra parte y siguiendo una coordenada más transversal, en cada uno de esos períodos vitales hay la posibilidad de profundizar en el aprendizaje(...): tiempo personal más intenso de adquisición compleja de conocimientos” (Badia y Barberá, 2005).

El proceso educativo se vuelve longevo porque distribuye el tiempo flexiblemente más allá del aula y de la edad de los aprendices, cuestión que la enseñanza presencial restringe.

De igual manera, la educación virtual puede ser más intensa e interactiva ya que tanto profesores como alumnos tienen más tiempo para intercambiar información.

Por otra parte, el tiempo en el aula virtual combina lo sincrónico (coincidencia con los otros) con lo asincrónico: en el aula presencial los profesores coinciden en el horario pedagógico establecido, mientras que en el espacio virtual pueden, aunque distantes, coincidir o no coincidir: “se hace realidad el enseñar y aprender en cualquier momento, desde cualquier lugar, adaptándose a las necesidades del alumnado y del profesorado...” (Badia y Barberá, 2005).

La dispersión del tiempo en la modalidad educativa virtual, amplía el diálogo y lo vuelve más preciso y puntual. Ego-profesor tiene que utilizar mayores recursos expresivos para lograr que un alumno se sienta “escuchado” y atendido, pues requerirá una atención personalizada y particularizada, lo que en aula tradicional podría ser resuelto con una expresión gestual receptiva y abierta.

## Bibliografía consultada

- Badia, T. y Barberá, E. (2005). *El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Consultado en junio 13, 2008 en <http://www.uoc.edu/rusc/2/2/dt/esp/barbera.pdf>
- Hagel, J. y Armstrong, A. (1997). *Net gain: expanding markets through virtual communities*. Boston: Harvard Business School Press
- Quéau, P. (1995). *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Reading, Mass: Addison-Wesley Pub.
- Silva, M. y Zadunaisky, G. (2006). *Educación interactiva: enseñanza y aprendizaje presencial y on-line*. Barcelona: Gedisa.
- Silvio, J. (1998) *La virtualización de la educación superior: alcances, posibilidades y limitaciones* en Educación Superior y Sociedad. Caracas: IESALC-UNESCO.

