

Título: Irrumpiendo en los espacios reales de la virtualidad en la universidad

Autor: Lic. Javier Duván Amado Acosta

Palabras claves: UNIVERSIDAD, EDUCACION SUPERIOR, REALIDAD
VIRTUAL, TIC

RESUMEN

A través del presente artículo, se aborda un campo de tanta complejidad como es el de la virtualización de los procesos de la universidad como reflejo y respuesta a la importancia acelerada y a la vertiginosa incorporación de las Nuevas Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones estrechamente relacionadas con la virtualidad en todos y cada uno de los aspectos de la vida diaria. Se ha pretendido abordar algunas interrogantes acerca de la Universidad Virtual tales como ¿Qué cambia en la universidad?, ¿Por qué cambia?, ¿Cómo cambia? ¿Cuáles son las modificaciones que esta tendencia plantea sobre la Universidad y su encargo social? Sin pretender dar una respuesta acabada, el autor llama a la reflexión en torno a este apasionante y complejo campo del que la enseñanza universitaria no puede abstraerse.

La prontitud con la cual nos abordan los cambios sociales, económicos, políticos, científicos y tecnológicos, ha provocado que el andamiaje de seguridades, que hasta hace tan solo 20 años existían en los claustros y agentes (individuos) de la Educación, especialmente en la Educación Superior; se vaya resquebrajando a una velocidad tal, que el concepto de aceleración de la historia se haga prácticamente tangible en las constantes modificaciones que las diversas instituciones han sufrido en las últimas dos décadas. Asimismo, han generado un entusiasmo inusitado y un afán por obtener provecho en todos los sectores del quehacer humano y por supuesto dentro de este, el educativo.

Dentro de este abanico de influencias, desde diversos campos; las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) o NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación) tienen especial relevancia, esencialmente por su vertiginosa incorporación en todos y cada uno de los aspectos de la vida diaria. La universidad no es ajena a este tipo de tendencias, es más, por su papel preponderante en la sociedad está llamada a responder pertinentemente a este tipo de retos, y uno de los intentos de respuesta ha sido la virtualización de los procesos de Universidad. Cabe anotar que hablar de TIC y de virtualidad no es la misma cuestión, pero también es lícito decir que la relación entre ambas es de correspondencia biunívoca, en tanto que una se convierte en la mediación de la otra.

Cuando se menciona la expresión Universidad Virtual, surgen en las comunidades académicas diversas preguntas “de rigor”, alrededor de las modificaciones que esta tendencia tiene sobre la Universidad y su encargo social; entre las que cabe resaltar las siguientes: ¿Qué cambia en la universidad?, ¿Por qué cambia?, ¿Cómo cambia?

Este tipo de preguntas guardan relación directa con la prospectiva que al respecto debe tener el sistema educativo en sí y sobre sí, pues el problema de la virtualidad

abarca toda la sociedad; como diría Pierre Lévy en la introducción de su libro sobre lo virtual¹: “*la virtualización afecta no solo a la información y a la comunicación, sino también a los cuerpos, la economía, la sensibilidad, la inteligencia e incluso aspectos colectivos como las comunidades, la empresa, la democracia, etc.*”. Tal es la influencia de la virtualidad, que ha provocado incluso cambios en la visión misma sobre conceptos como: *realidad, mundo y presencia* (en cuanto apariencia o manifestación); los cuales, sorprendentemente han modificado su marco de referencia, es decir, la definición misma de lo que hasta ahora se había considerado como “real o realidad” y por supuesto elaborar un concepto más o menos generalizado de lo que se debe o se quiere entender por virtualidad y Universidad virtual, respecto de los que se conoce como realidad y Universidad actualmente, se ha convertido en un imperativo.

Ahora se plantea la posibilidad de pensar en nuevas formas y nuevas dimensiones de lo real y más aún, la generación y creación de nuevos mundos otrora considerados como parte de la imaginación y la fantasía, a los cuales hoy día se les considera *objetivos* dada su innegable interacción con las realidades humanas; mundos en los cuales las leyes están por definirse, encontrarse y hasta escribirse. Tales mundos, o formas de la realidad en cuanto presencia inefable para el ser humano; precisamente deberán manifestar la capacidad de ser cada vez más humanos.

Ahora se hace necesario centrar el problema en torno a dilucidar lo que se quiere dar a entender, comprender o significar - con precisión - cuando se menciona el estado (momento o apariencia) de “*estar o ser virtual*”; pues al fin y al cabo, de la percepción y comprensión que sobre el fenómeno se tenga, así mismo se tendrán las herramientas, normas, diseños y procesos de gestión para ejercer control, mantenimiento, vivencia y educación sobre este estado de realidad, para luego trascender a las necesidades que deben ser cubiertas en la concepción de Universidad Virtual.

¹ Lévy, Pierre. ¿Qué es lo virtual? Barcelona Paidós 1998, p. 14

Pero, ¿qué es lo virtual? o mas bien ¿es lo virtual algo real?, he ahí el meollo del asunto. Aparece aquí la cuestión neurálgica de la comprensión sobre los límites entre lo real y lo virtual, para lo cual se debe establecer claramente que existen muchas posturas el respecto, aunque estas pueden ser agrupadas (desde el objetivo del presente trabajo) en dos tendencias claras.

En la primera se asegura que lo virtual no es real, lo virtual no tiene existencia, solo apariencia; lo que conlleva implicaciones que apuntan a la oposición de lo real con lo virtual en cuanto desplazamiento de la primera por parte de la segunda, llevando – lo virtual - al individuo a simples ensoñaciones de su comprensión del mundo, una desfiguración de la captación y conocimiento objetivo de lo real. En este enfoque la virtualidad solo es una forma de representar a la realidad, pero no genera realidad en si misma, solo nos muestra representaciones, como el caso del arte, la imagen, las aportaciones estéticas. Desaparece pues la posibilidad de llegar a sentidos de metarrealidad o alterrealidad y expresiones como “realidad virtual” o “Universidad Virtual”, solo expresarían una apariencia, una “etiqueta”, pero no el contenido mismo de tales realidades; de allí que las TIC, asumirían la forma de *modos de trabajo*, con los cuales la Universidad tomaría otros estilos de formación tales como “Universidad a distancia” o “tele-formación”; no existiría en realidad una Universidad Virtual.

Una segunda tendencia parte del análisis de las generalidades, los elementos mas universales entre las diversas comprensiones de lo real, buscando extrapolar tales características y en lo posible aplicarlas a lo virtual para llegar a establecer aquellos elementos que hacen real lo virtual, considerados como conceptos antagónicos - en la anterior tendencia - ; estas características se conocen como *dimensiones*.

Es precisamente desde esta tendencia que se hace la aproximación a lo virtual en este trabajo, aunque es bastante notorio que el acercamiento hasta el momento

realizado por la mayoría de las Universidades en sus procesos de virtualización ha sido el primer enfoque, pues a la hora de hablar de formación o educación virtual los trabajos y experiencias se centran en la disyuntiva “la formación es real, lo virtual son los sistemas, modelos y ciberaulas creadas para dicha formación”.²

En este último enfoque lo virtual puede ser abordado desde su misma etimología para luego llegar a un concepto más amplio y ajustado a lo que las tendencias internacionales (en la reflexión del tema) plantean.

¿Qué es lo virtual? La palabra *virtual* proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Las palabras *vis*, fuerza, y *vir*, varón, también están relacionadas entre si; así, la *virtus* no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible; más bien, es real y activa; fundamentalmente, la *virtus* actúa, se hace objetiva en cuanto pensable; es a la vez la causa inicial *en virtud* de la cual el efecto existe y por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente *virtualmente (cual forma de realidad)* en el efecto. Lo virtual tiene entonces la virtud de producir un efecto, aunque puede que no lo produzca en el presente objetivo considerado actualmente como tal. “Lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real”.³ Según Lévy, la virtualización no es buena ni es mala, pero sobretodo tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio y lo imaginario; lo virtual no es lo opuesto a lo real sino “una forma de ser” que favorece la creatividad y deja ver algunos de los asuntos que la presencia física inmediata nos ha llevado a tratar con superficialidad. Se refiere también a lo implícito, a lo tácito.

Así que llegados a este punto, puede afirmarse con toda seguridad que lo virtual sí es real, una forma de alterrealidad, o de metarrealidad, en la cual la construcción objetiva la hace el hombre - en cuanto la piensa - y a través de las TIC accede a

² Carlos Cabañas Gárate, Consultor Senior de la Unidad de Formación Multimedia de Soluziona Management Consulting

³ Rosalía Gámez Alatorre. ¿La Educación Virtual es Real?. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

ella. Lo real conserva siempre algo inefable, una complejidad trascendente, que se nos *resiste*; es precisamente aquello que se nos resiste. El mundo real no depende de nosotros es indiferente a nuestra aprobación del mismo e incluso a nuestra presencia; puede pasar de nosotros, pero nosotros no podemos prescindir de él; es de por sí consistente y coherente y esa coherencia no nos necesita. Dice Xavier de Zubiri que la realidad es el a priori por excelencia, mas aún, “planteado así el asunto, es obvio que el hombre no vive en un mundo objetivo (por si mismo) ni frente a el, mas correcto sería decir que el hombre piensa – y no vive – el mundo objetivo, por cuanto la objetividad suele ser una construcción del sujeto”⁴. A esa objetividad normalmente se le llama realidad, que de ser así, es una construcción mediática del hombre y ¿qué cosa es pues la virtualidad, sino una construcción de sentido y objetividad? Entonces lo virtual es real y se puede expresar en categorías y dimensiones que la caracterizan de otras realidades, bien por los medios que la hacen viable, bien por las relaciones de los posibles elementos que la constituyen.

Pero, ¿Cómo se caracteriza esta realidad ahora denominada como “realidad virtual”?; ¿Cómo entenderla?

La realidad virtual es ya una metatecnología que abarca un amplio espectro de ideas, concretizadas y no. El concepto fue expresado originalmente por Jaron Lanier (1989) como "una ambiente interactivo y tridimensional generado por computadora, en el cual sumergen a un usuario." (Aukstakalnis y Blatner, 1992)⁵, centrándose otra vez en las TIC como mediadoras y formas explicitas de esta metatecnología, con lo cual se ha de entender el cambio súbito de las coordenadas espacio-tiempo que esta realidad crea en los “ambientes virtuales” generados a partir de su aparición: una manera diferente de ver la realidad.

El espacio se digitaliza, se vuelve ciberespacio, una forma de ambiente en el que la interacción sensitiva se hace directamente a través de la experiencia reflexiva

⁴ Alexis Jardines. El cuerpo y lo otro. Editorial de Ciencias Sociales. Ciudad de la Habana. 2004 Pág. 6

⁵ Mario Lucas Kiektik en: http://www.tierralibredigital.com.ar/obv_soc_info_notas18.htm

no necesariamente conciente, así como no siempre hay conciencia plena en la realidad objetiva física. Es pues una transición al pensar a través de las mediaciones tecnológicas en unas sensaciones actualmente informativas, de datos, de digitalización, que se vuelven significativas. Aparece este ciberespacio como intento por describir el mundo de los ordenadores, la sociedad y la realidad que a partir de la mediación de las TIC se crean; un ámbito tanto de las TIC (ordenadores, redes, comunicaciones electrónicas), como de los usuarios, un campo colectivo de comunicación – elemento fundante de lo objetivo entre los seres humanos – asistida mediante equipos electrónicos, informáticos y redes telemáticas que en virtud de la conformación de nuevas leyes, permite experimentar nuevas formas de organización social, como posibles normas a ser construidas intersubjetivamente.

Por su parte el tiempo – segundo componente de la realidad objetiva – se hace flexible, mutable, manejable. Se pueden tener formas temporales sincrónicas, asíncronas; trabajos en tiempo real, en tiempo compartido, en tiempo adicional; en fin, flexibilidad en su concepto y en su manejo. Se hace necesario dejar la concepción del tiempo como magnitud física que permite ordenar los sucesos en secuencias, en términos de *cronos*; para darle un sentido sistémico a los sucesos, tornarlo *kairos* hacia un sentido y significación, dentro de un contexto específico de “momento adecuado para algo”, en este caso la realidad virtual. El espacio-tiempo deja de ser o estar en las categorías en las cuales hasta el momento se han comprendido y pasan a formas nuevas: las virtuales. Pero esto ¿como se refleja en la virtualización de la Universidad?

Cuando se intenta abordar el tema de la virtualización de la Universidad, en verdad urgente para entender los correspondientes cambios educativos dentro de esta tendencia; inmediatamente la mente de los académicos se desvía hacia el establecimiento del potencial tecnológico necesario (aunque no es totalmente erróneo hacerlo). Sin embargo se olvidan que el problema de la virtualización de la Universidad, pasa precisamente por la teorización de los dos elementos, el

problema de la virtualidad, abordado hasta el momento; y el problema de que la Universidad siga siendo eso mismo Universidad, pero con la dificultad adicional de intentar saber ¿dónde estará precisamente ubicada?; si, dónde se encuentra ubicada la realidad a la cual se piensa dar vida en la universidad virtual, las modificaciones espacio-temporales que debe sufrir; porque los seres humanos somos capaces únicamente de caminar, dar significados, asignar sentidos a aquellas cosas que de una u otra forma hacen parte de nuestro constructo existencial, del entorno vital, de las realidades que para nosotros son tal. Esta “ubicación” será el ciberespacio, con sus características de “espacio digital y laxitud en el tiempo”. He aquí el terreno de reflexión y formación de los nuevos docentes, estudiantes, administrativos, académicos y demás conformantes de las comunidades universitarias. Una Universidad virtual exige la comprensión del fenómeno de lo virtual y de la institucionalización de la Educación Superior que se da en la Universidad. Ahí es donde nacen las políticas, proyectos, planes y nuevos procesos de formación que ofrecerá la Universidad, no es la simple implantación de equipos y redes; es asumir las consecuencias de una opción por nuevas formas de realidad y nuevas formas de sociedad, para hacerlas mas humanas, mas pertinentes.

Es ahora cuando cabe plantearse cambios estructurales en los escenarios de aula – aulas virtuales -; en las estrategias de coordinación, administración y sobretodo gestión de los espacios áulicos o de clase; en la apropiación del cambio en las coordenadas de espacio-tiempo y la flexibilidad asociadas a los tiempos de aprendizaje, adaptables, acomodados a los intereses, motivaciones y expectativas de los educandos; en la variación de las relaciones docente-discente que permite prever una inimaginable posibilidad de formas didácticas (tantas como las que hasta ahora se han producido para el mundo físico); en la modificación de las estructuras y órganos colegiados y sin mas, en la forma de pensar el conocimiento mismo. El camino puede iniciarse a través del desarrollo de las estrategias tecnológicas donde se tomen algunos elementos de caracterización que la

literatura existente promueve, por ejemplo los siguientes, a los que ya se le había mencionado como dimensiones.

Primero, este “ambiente virtual” es una escena tridimensional, como el mundo objetivo al que se le denomina realidad; que requiere gráficos de una computadora, debido a los medios tecnológicos con los que actualmente se cuenta; del alto rendimiento para proporcionar un nivel adecuado de mundo objetivo al cual el cerebro esta acostumbrado.

El segundo punto es que el mundo virtual o la realidad virtual, es interactivo. Un usuario, individuo o persona, espera, a pesar de la flexibilización de las escalas temporales, una interacción una respuesta en tiempo real del sistema, aun con la flexibilidad de este ciberespacio; para poder relacionarse recíprocamente de una manera eficaz. La interactividad expresará un proceso en el que existe un diálogo alternativo entre los interlocutores; una intervención activa de cada usuario, no necesariamente on-line.

En tercer lugar, la posibilidad que el usuario se "sumerja" en este ambiente virtual. Una de las ideas que identifican un sistema de realidad virtual es la exhibición de los cascos o HMD que bloquean todo el entorno externo y presentan al usuario una visión que está bajo control completo de la computadora. Así se separa al usuario totalmente del ambiente "físico", entrando al espacio virtual. Sin embargo existen caminos intermedios dado que el desarrollo de este tipo de estructuras tecnológicas, aun no está al alcance de toda la población, de allí el recorrido que se ha hecho hasta el momento en los espacios de trabajo para la virtualidad: los tutoriales, mas adelante las páginas, sitios y portales Web; los Chat, salas de “cotilleo”; los foros y listas de mail; barrios y mundos virtuales en la Web; el desarrollo de instrumentación virtual; entre otras.

Un cuarto elemento, propio de la comunicación social que merece incluirse es *la imagen*. Una imagen es justamente una abstracción del mundo en dos

dimensiones e inaugura el poder de la ilusión, la virtualidad, por el contrario, nos hace "entrar" en la imagen. Añadiendo una "*cuarta dimensión*" a lo real para volverse hiperreal, destruye esta ilusión o dicho de otra manera la virtualidad tiende a la ilusión perfecta.

Solo queda determinar el camino a seguir que sin lugar a dudas debe partir de este tipo de reflexiones sobre lo real y lo objetivo del mundo a formar y conformar, en este caso la virtualidad. El camino tecnológico nos restringe actualmente al uso de TIC materializadas en las redes, equipos informáticos y de telecomunicación; en el desarrollo de aplicativos de software y más allá en el diseño de espacios de trabajo y estudio. En las manos de los académicos y docentes está el camino para que esa restricción sea mas bien el lugar donde sea posible interactuar más humanamente, más globalmente. La Universidad definitivamente no puede ser ajena a estas realidades y menos aún entrar en el pragmatismo irreflexivo del uso de dispositivos; es su misión, pensar y re-pensar la sociedad y la cultura que debe mantener y recrear; esa es verdaderamente la tarea a seguir.