

Desafíos y fundamentos de educación virtual

1. [Introducción](#)
2. [Fundamentos teóricos de la virtualidad “lo virtual”](#)
3. [Educación y virtualidad](#)
4. [¿Qué es la educación virtual?](#)
5. [La historia de la educación virtual](#)
6. [Características de educación virtual](#)
7. [Metodologías de educación virtual](#)
8. [Elementos esenciales que componen el aula virtual](#)
9. [Educadores virtuales](#)
10. [Ventajas y desventajas de educación virtual](#)
11. [Bibliografía](#)

Introducción

La educación virtual como “concepto” ha generado bastantes discusiones en el marco social educativo. Muchos han catalogado una enseñanza bajo fantasías, descontextualizada, otros arguyen la formación única por Internet. Para ello, en primer lugar se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué es “lo virtual”? ¿Existe verdaderamente una educación virtual? ¿Acaso la educación formal o alternativa se ha de convertir en educación virtual? ¿Dónde quedarán las aulas de los cuatro paredes? ¿Cómo desafía a los educadores, la educación virtual?

La educación virtual es un sistema y modalidad educativa que surge de la necesidad propio de la educación y tecnología educativa. Para responder a las preguntas anteceditas, primero se desarrollará los fundamentos teóricos de lo “virtual”, como base de partida en el ámbito del proceso enseñanza aprendizaje, luego la esencia de los mundos y entornos virtuales en la adquisición del conocimientos a través de ellas. Seguidamente, se desglosa el proceso histórico, la inserción de la digitalización a la educación y las nuevas tecnologías.

Las nuevas formas de hacer educación, sus metodologías, sus modelos, sus teorías, experiencias, tendencias, ventajas y desventajas se describe como contextualización educativa del siglo XXI, a continuación...

1. Fundamentos teóricos de la virtualidad “lo virtual”

1.1. ¿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. “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. 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 en el efecto. Lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real”¹.

1.2. La esencia de los mundos virtuales

La esencia de los mundo virtuales radican en el planteamiento del “sentido común”, ¿Éstos entretejidos infinitos de modo espiral y ciegas que nos unen íntimamente y nos entregan, a nosotros, seres de carne y hueso, a un idealismo platónico, a una gasa de símbolos?.

Lo virtual nos obliga a renunciar al apoyo de las apariencias, de nuestras percepciones. Nos exige una atención más organizada. Lo virtual nos obliga a volver a ser cazadores, a perseguir lo real en bosques de símbolos, a no tomar la sombra por la presa².

“Es un instrumento ideal para el aprendizaje de la recuperación, un laboratorio de experimentación ontológica. Así como los jardines japoneses nos hacen experimentar cierta idea del macrocosmos a

¹ Gámez Rosalba, ¿La Educación Virtual es Real? Google.com México 2002

² Op. Cit. Gámez.

través de su organización microcósmica, los jardines de lo virtual son Jardines que "se bifurcan" en los variados espesores de nuestra idea del ser"³.

Miguel Banet (2001), afirma que los espacios virtuales no son una representación de la realidad, sino, la inmersión en una realidad sintética. Un espacio que se construye al ser recorrido. La realidad virtual es desmedida. En ella las proporciones no son el orden en sí, sino un orden entre otros.

La imagen virtual admite el punto de vista, pero no como referencia estable y fiable. La imagen sintética transforma el espacio visible y destruye **aparentemente** el primado cultural del concepto de perspectiva del renacimiento⁴.

Los mundos virtuales pueden hacernos experimentar espacios artificiales. Producto de la correlación que dentro de ellos existe entre los movimientos del cuerpo y las percepciones visuales y táctiles, experimentadas producen la sensación de un verdadero desplazamiento físico. Para mayor realismo en general, la escena de los entornos virtuales obedecen a las leyes del espacio euclidiano, pero nada impide correr programas y crear las mas desconcertantes paradojas espaciales.

Algunos autores, como Phillipe Quéau sostienen que los mundos virtuales no están en ninguna parte, ya que pueden ser recreados desde cualquier ordenador y transportados en la notebooks. Pero los espacios virtuales no dejan de ser abstracciones matemáticas [estructuras lógica]. Su lugar se encuentra dentro de los espacios algebraicos constituidos a la manera de Newton, como espacios continuos y homogéneos⁵.

Las posibilidades de coordinación a distancia de acciones, las comunidades que en el ciberespacio habitan representan un insoslayable salto en los fenómenos de la comunicación, pero no dejan de ser abstracciones matemáticas donde las características cualitativas son simulaciones digitales.

1.3. Mundos virtuales aportan al espacio real. Sus características son:

- En la representación para comprender mejor lo real.
- Son mundos en potencia, que nadie puede prever la magnitud de su avance.
- Se entremezclan entre lo real y lo virtual, lo potencial y lo actual
- Se alimentan de la vida intermedia de los lenguajes simbólicos
- Se alimentan de la realidad visible.
- Son inteligibles, de lo sensible, la concepción y la percepción.
- Son sistemas que procuran darnos la ilusión más convincente posible de inmersión funcional dentro de un mundo sintético.
- Representa una situación real, la televirtualidad, la teleintervenciones o de telerrobótica, también discutiblemente reunidas bajo la etiqueta de telepresencia).
- Se esconde bajo la inconciencia de lo potencial humano.
- Es parte del "potencial" aristotélico, aptitud para recibir una forma.
- La potencia hace que encuentre vías de actualización, en virtudes necesarias para su determinación.

A partir de estas generalidades de lo virtualidad, surge la siguiente pregunta fundamental, que llevará a los científicos en educación y sociólogos, investigar, replantear y formular de la siguiente manera: **¿Es posible afirmar que el espacio virtual constituye un espacio social en el aprendizaje o transmisión cultural? ¿Será que es posible realizar una transformación social educativa por medio de entornos virtuales?**

1.4. Los entornos virtuales entes socializadoras

La comunicación educativa refuerza las enormes potencialidades comunicativas que ofrecen los entornos virtuales en cuanto a la socialización. Lo paradójico es su "acentralidad" favorece la "desjerarquización" de las relaciones humanas. Su ubicuidad fomenta la distribución, intercambio y circulación de información, ideas y conocimientos. Su plasticidad permite la aprehensión sensible de modelos conceptuales aparejando un enorme salto el modo de abordar los objetos de conocimiento. Pero, pese a aparecer como el fin del absolutismo político epistemológico y perceptual, como he dicho anteriormente estos espacios no dejan de ser abstracciones matemáticas construidas según el modelo Newtoniano. Se conciben los fenómenos de la comunicación de un modo Positivista. Al suponer que tanto el emisor como el receptor de los mensajes, haciendo gala de una ontología realista, preexisten como identidad, mas allá de su inserción dentro del diseño del acto comunicacional⁶.

³ Idem.

⁴ Banet, Miguel, Paradojas en los entornos virtuales, 2001

⁵ Idem.

⁶ Idem.

1.5. ¿Qué es el conocimiento virtual?⁷

- Surge de la virtud del hombre en el alcance de conocer la verdad y la realidad de las cosas.
- Es dependiente de las leyes de las redes virtuales, y la reacción personal a partir de la virtud humana
- Está estructurado de acuerdo a los parámetros de versatilidad⁸
- Facilidad de acceso, rapidez de descarga y multimediatidad
- Tiene posibilidad de manipularlo interactuar con cualquier usuario remoto.
- Puede leerse un libro de la "manera guttenbergiana, hacer un resumen y exponerla con 20 o 30 compañeros de clase.
- Se puede generarse un debate, sin tener un tema específico en Internet.
- Se puede interactuar con individuos de cualquier parte del mundo.
- No es Internet, sino el saber que existe en Internet.

Luego de haber tratado sobre la virtualidad y sus fundamentos, a continuación, se tratará sobre las bases más importantes sobre la educación virtual.

2. Educación y virtualidad

La educación es un ente socializadora que impulsa al conocimiento epistemológico a sumergirse, hasta llegar el proceso de dialecticidad. Sin embargo, como ya antecedemos, la virtualidad no tiene límites, ni reglas, es espontáneo y transformador que parte de la virtud humana.

Benet, cataloga lo "virtual" como **ente homogenizador** a través de la educación: "En las sociedades se constituyen la diferenciación de las clases. Las clases sociales tienden a estar concentradas regionalmente, la división entre los barrios de las ciudades son un ejemplo, también lo son las divisiones centro/periferia y norte/sur... El espacio social entonces, es un espacio cualificado, cuya constitución topológica se basa en la lógica de la exclusión.

Sin embargo, el "espacio virtual" o la virtualización, en cambio aparece como un espacio homogéneo, sin diferencias de clases, razas o sexos"⁹. Que integra a grandes masas sociales, sin que tenga estas limitaciones, a acceso a la educación.

Entonces ¿Existe la educación virtual?

A esta pregunta responde la especialista en educación virtual, Gamez Rosalba (2002): Sí, existe, pero es una concepción nueva y muy debatida actualmente. Esta concepción surge de las siguientes:

1ro. De las preocupaciones concebidas para potencializar maneras de solucionar ambientes del procesos enseñanza aprendizaje.

2do. La virtualidad, que en las últimas fechas se vincula con las instituciones de educación superior... vale la pena reflexionar entre las posibilidades de un desempeño en una actividad social y profesional.

3. ¿Qué es la educación virtual?

Alvarez Roger (2002) "La Educación Virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible.

La UNESCO (1998), define como "entornos de aprendizajes que constituyen una forma totalmente nueva, en relación con la tecnología educativa... un programa informático - interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada. Son una innovación relativamente reciente y fruto de la convergencia de las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones que se ha intensificado durante los últimos diez años".

Lara, Luis (2002), afirma que la Educación Virtual es "la modalidad educativa que eleva la calidad de la enseñanza aprendizaje... que respecta su flexibilidad o disponibilidad (en cualquier momento, tiempo y espacio). Alcanza su apogeo con la tecnología hasta integrar los tres métodos: asincrónica, sincrónica y autoformación".

⁷ Loaiza Alvarez, Roger *Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, Colombia, 2002*

⁸ Que vuelve a girar fácilmente, es inconstante que cambia de continuo de modo circular.

⁹ Op. Cit.

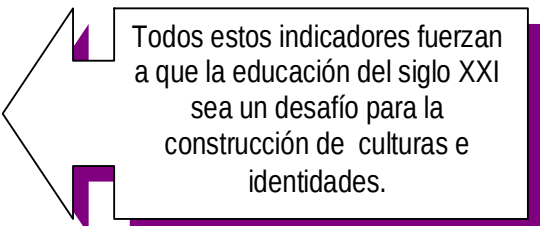
Loaza, Alvares Roger (2002) "Es una paradigma educativa que compone la interacción de los cuatro variables: el maestro y el alumno; la tecnología y el medio ambiente.

Banet, Miquiel (2001) se adelanta en su concepción y afirma: "la educación virtual es una combinación entre la tecnología de la realidad virtual, redes de comunicación y seres humanos. En los próximos, la educación virtual será de extender y tocar a alguien – o una población entera – de una manera que los humanos nunca experimentaron anteriormente"

Indico, que la educación virtual es una modalidad del proceso enseñanza aprendizaje, que parte de la virtud inteligente - imaginativa del hombre, hasta el punto de dar un efecto a la realidad, en la interrelación con las nuevas tecnologías, sin límite de tiempo – espacio que induce a constantes actualizaciones e innovaciones del conocimiento.

Por otro lado, la educación virtual como la educación del siglo XXI, tiene los siguientes principios:

- La autoeducación
- La autoformación
- La desterritorialización
- La descentración
- La virtualización
- La tecnologización
- La sociabilidad virtual



Todos estos indicadores fuerzan a que la educación del siglo XXI sea un desafío para la construcción de culturas e identidades.

4. La historia de la educación virtual

La "virtualidad" no es algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde el mito de la caverna de Platón, pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, hasta la visión –no desde la fe– de la percepción cristiana de la eucaristía, la virtualidad, entendida como semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros.

Hoy en día la tecnología nos brinda ese potencial, de posibilidad de incluso, visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos "realidad virtual". Hoy existe, además, la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana¹⁰.

En el siglo XV y XVI, luego del Renacimiento pasando por la Revolución Francesa, comienza la educación a ser un "Derecho Universal", en todo los nivel de formación académica.

Con la inserción de la técnica y la tecnología, las cosas van cambiando, hasta llegar a una emergencia del entorno virtual. En este surgimiento, se implementa la visión digital, que más tarde transforma nuevos ambientes naturales en la educación, modalidades como (la telenaturaleza), de juegos (los videojuegos e infojuegos), de memoria (la memoria digital multimedia), de percepción (sobre todo audiovisual).

La metodología y la práctica de educación a distancia, de algún modo ha sido el puntal que ha impulsado la evolución de la tecnología de la educación. Luego, la implementación de nuevas tecnologías como audiovisuales, y ahora materiales interactivos mediante el uso de computadoras, la Internet que ha dado el paso de aparición de aulas virtuales.

"El salto dado por la nueva tecnología educativa es el equivalente al dado en el transporte, "...de la mula al avión". Con la fusión de la informática en las comunicaciones (la teleinformática), ha convertido al computador en un fabuloso apoyo para el docente; gracias a sus diversas aplicaciones como la producción de acetatos a color, la edición multimedia o la comunicación simultánea de voz, datos y vídeo, es ya una verdadera revolución"¹¹.

4.1. Historia de la convergencia digital para la educación virtual

En 1977 el japonés Koji Kobasyashi anunció en Estados Unidos que el futuro desarrollo de su compañía (Nec Corporation) se haría por medio de la combinación de las comunicaciones con los computadores, facilitada por los nuevos dispositivos semiconductores a larga y alta escala de integración.

En su teoría de C y C indica el permanente aceleramiento de los métodos de difusión de señales: los métodos analógicos y los digitales. Inicialmente ondas senoidales, luego por transmisión digital, finalmente los datos, el vídeo y la voz. Mientras se desarrollaba el famoso computador ENIAC.

¹⁰ Duart, Joseph, Aprender sin distancias/México, 2002

¹¹ Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Argentina, 2002

En 1980, afirmó Kobasyashi "Mi sueño, es crear una vida social y cultural más plena para toda la gente en todas partes y hacerlo con sistemas de información que cualquiera pueda usar".

En 1986, establece un nuevo concepto de los sistemas de comunicación y educación "apoyar las actividades de producción del pensamiento - actividades intelectuales en forma integrada... a fin de comunicar sus sentimientos, el hombre utiliza la boca para hablar, el dedo para calcular, los ojos para leer y todas estas actividades están integradas en su conciencia.

Por consiguiente, en caso de mayor información entre un hombre y su sistema, las actividades intelectuales del hombre deben apoyarse no en forma individual, sino en forma integrada". Este cambio se radicalizó con el sistema y la cultura Modem¹².

4.2. La Teoría de C & C llevó a nuevos escenario educativos virtuales¹³

Estructurados en cinco premisas fundamentales:

- Facilitar un proceso enseñanza-aprendizaje compatible con el entorno de trabajo, investigación del educando.
- El pedagogo interactúa efectivamente entre educador-máquina-alumno mediante interfaces visualizadas gráficamente por el cerebro.
- Poseer medios de autoaprendizaje y estrategias de automotivación, para que los alumnos encuentren por sí mismos las respuestas a los cuestionarios que surgen del autoestudio.
- Crear comunicación alumno-maestro y alumno-alumno a través de la multimedia interactiva para lograr una retroalimentación que enriquezca y complete el proceso educativo.
- Disponer de flexibilidad en los horarios de trabajo educativo, por medio de la grabación de clases por parte de las sedes regionales receptoras.

Como concepción "educación virtual" se discutió de forma relevante, desde hace una década, pero la práctica apenas está llegando a Latinoamérica (1998). Algunas de las pocas existentes "han confundido al público al homologar servicios de correo electrónico con el concepto de capacitación virtual"¹⁴.

La capacitación virtual surge de un proceso evolutivo a partir de la implementación de diferentes estrategias para impartir el aprendizaje. Dependiendo de las variables de espacio y tiempo, se ha alcanzado la solución humana de la ecuación de la ubicuidad, gracias a la convergencia digital y a la innovación del módem. Luego, la educación On – Line y E – learning.

5. Características de educación virtual

Loaiza Alvarez, Roger (2002), en su obra "Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina" describe las características de educación virtual de la siguiente forma:

- Es oportuno para datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la programación periódica de tele clases.
- Es eficiente, porque mensajes, conferencias, etc. en forma simultánea para los centros de influencia.
- Es económico, porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.
- Soluciona dificultad del experto, a que viaje largos trayectos.
- Es compatible con la educación presencial en cumplimiento del programa académico.
- Es innovador según la motivación interactivo de nuevos escenarios de aprendizaje
- Es motivador en el aprendizaje, que estar inculcado en cuatro paredes del aula.
- Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de Internet y sistemas de información.

Por otro lado, María Enriqueta Reyes, describe las dimensiones de la educación virtual:

- Ubicación relativa entre el educador – educando.
- Es instantáneo en el tiempo, pero en diferente lugar.
- El aprendizaje es a distancia, con offline o On-line en tiempo real.
- El aprendizaje es interactivo, tanto de redes y materiales de estudio.
- Es autoeducativos en ambientes multimedia o por módulos impresos, todos ellos centralizados en un mismo lugar, se le denomina sistemas de **autoprendizaje**.

¹² Op. Cit.

¹³ Idem

¹⁴ Ibid, p. 3

- El educando no requiere concurrir al centro de estudio, pero se puede realizar trabajos y debates en comunidades virtuales.
- El educando puede estar en su hogar en **capacitación virtual electrónica**, la cual puede tomar, según el medio que se utilice, las acepciones sobre "**Internet**", "**Intranet**" o "**Extranet**" (capacitación virtual electrónica global).

Por otro lado la educación virtual brinda:

- La utilización de redes de enseñanza.
- El aprende de su casa y en el trabajo.
- Accede a una serie de materiales y servicios mediante las telecomunicaciones.
- Tiene a disposición materiales standard como base de datos.
- El educando se comunica e interactúa con el tutor.
- El educando interactúa y se comunica con otros. Crea ambientes del compañerismo.
- Crea irrelevante el lugar y el tiempo de acceso.

Finalmente, tenemos los principios de educación virtual con el que se está fundamentando la enseñanza: configurando como una herramienta de gran utilidad porque presenta productos formativos:

Interactivos, los usuarios pueden adoptar un papel activo en relación al ritmo de aprendizaje.

Multimedia, ya se incorpora a textos, imágenes fijas, animaciones, videos, sonidos.

Abierta, permite una actualización de los contenidos y las actividades de forma permanente, algo que los libros de textos no poseen.

Sincrónicos y asincrónicos, los alumnos pueden participar en las tareas y actividades en el mismo momento independientemente y en cualquier lugar (Sincrónico). O bien, la realización del trabajo y estudio individual en el tiempo particular de cada alumno (asincrónico).

Accesibles, no existen limitaciones geográficas ya que utiliza todas las potencialidades de la red de Internet, de manera que los mercados de formación son abiertas.

Con recursos ON-LINE, que los alumnos pueden recuperar en sus propios ordenadores personales.

Distribuidos, no tienen porque estar centrado en un solo lugar, sino accesible en cualquier lugar del mundo, los recursos y materiales didácticos.

Con un alto seguimiento, el trabajo y actividad de los alumnos, ya que organiza tareas a tiempo a remitir.

Comunicación horizontal, entre los alumnos, ya que la formación y colaboración parte de las técnicas de formación.

6. Metodologías de educación virtual

La metodología responde al cómo enseñar y aprender. Y en cada modelo de educación virtual se destaca la metodología como base del proceso. A continuación se desatacan tres métodos más sobresalientes: el método sincrónico, asincrónico y aula virtual – presencial.

6.1. Método sincrónico

Son aquellos en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento.

Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el alumno que estudia en la modalidad a virtual no se sienta aislado. Son: Videoconferencias con pizarra, audio o imágenes como el Netmeeting de Internet, Chat, chat de voz, audio y asociación en grupos virtuales¹⁵.

6.2. Método asincrónicos

Transmiten mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requieren necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje.

Son más valiosos para su utilización en la modalidad de educación a distancia, ya que el acceso en forma diferida en el tiempo de la información se hace absolutamente necesaria por las características especiales que presentan los alumnos que estudian en esta modalidad virtual (limitación de tiempos,

¹⁵ Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Argentina, 2002

cuestiones familiares y laborales, etc.). Son Email, foros de discusión, www., textos, gráficos animadas, audio, Cds interactivos, video, cassettes etc.

6.3. Polarizando ambos métodos (asincrónico y sincrónico)

Al unir ambos métodos, la enseñanza aprendizaje de educación virtual se hace más efectivo. Como se describe en el siguiente:

- Es el método de enseñanza más flexible, porque no impone horarios.
- Es mucho mas efectivo que las estrategias autodidactas de educación a distancia.
- Estimula la comunicación en todo el momento e instante.
 - Celebración de debates.
 - La asignación de tareas grupales.
 - El contacto personalizado con los instructores.
 - Audio videoconferencia.
 - Pizarras electrónicas.
 - Compartimiento de aplicaciones.
 - Contenidos multimedia basados en web.
 - Conversaciones privadas, charlas y otras funciones de este tipo.
- Los instructores controlan las presentaciones, formulan preguntas a los alumnos, los orientan y dirigen la comunicación durante la clase.

7. Elementos esenciales que componen el aula virtual

Scangoli, Norma (2001)¹⁶, describe los elementos que componen en un aula virtual, surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregan adelantos tecnológicos accesibles a las mayorías de los usuarios, y en la que se reemplazaran factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos.

Básicamente el aula virtual debe contener las herramientas que permitan:

1. Distribución de la información.
2. Intercambio de ideas y experiencias.
3. Aplicación y experimentación de lo aprendido.
4. Evaluación de los conocimientos.
5. Seguridad y confiabilidad en el sistema.

En cuanto al educador, los elementos esenciales para el uso del profesor componen:

- Facilidad de acceso al aula virtual o página web
- Actualización constante del monitoreo.
- Archivo y links de materiales disponibles.
- Tiempo en el que los materiales estarán disponibles.

8. Educadores virtuales

Ser educador virtual será una de las opciones más cotizadas en el siglo XXI. No todos los docentes están dispuestos a renunciar a sus clases magistrales, así que el educador virtual, además de desarrollar una de las profesiones con más futuro en la Nueva Economía, si está convertido en el ente más buscado por universidades y escuelas de negocios.

Josep María Bricall, Rector de la universidad de Barcelona, afirma: "la introducción de las nuevas tecnologías en la educación no supone la desaparición del profesor, aunque obliga a establecer un nuevo equilibrio en sus funciones"¹⁷.

Sandra Asencio, sistematiza las características de un Educador virtual de la siguiente manera¹⁸.

- Es una persona interesada en las posibilidades de las nuevas tecnologías.
- Tiene voluntad de aprendizaje, reciclaje y superación continua, y con ganas de enseñar.
- Plantea nuevas formas de enseñar en la interacción del conocimiento
- Ofrece mayor tiempo para reflexionar y las clases virtuales sean concretas y eficaces.
- No enfatiza el papel de emisor, sino de tutor en el proceso de enseñanza.

¹⁶ Scagnoli, Norma "El aula virtual: usos y elementos que la componen" USA, 2001

¹⁷ Acosta, Willman, Diseño de cursos virtuales, Venezuela, 2002: monografias.com

¹⁸ Sandra Asencio Muniesa www.eMagister.com, "eMagister.com --> Formación en la Red "

- Se dedica a orientar y enseñar de modo personalizada.
- Se ajusta al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
- Se actualiza y cambia constantemente el contenido y los materiales.
- Transforma de libros, apuntes, revistas a un formato de red digital.
- Aprovecha lo máximo las posibilidades de la red (foros, E-mails, Bibliotecas virtuales, videoconferencias etc.).
- Tiene proyecciones y actualización de conocimientos continuas y permanentes.

9. Ventajas y desventajas de educación virtual

Ventajas de la enseñanza virtual para los educandos	Ventajas de la enseñanza virtual a nivel institucional
- Se sienten personalizados en el trato con el docente y sus compañeros. - Puede adaptar el estudio a su horarios personal. - Puede realizar sus participaciones de forma meditada gracias al a posibilidad de trabajar off-line. - Podrá seguir el ritmo de trabajo marcado el profesor y sus compañeros del curso. - El alumnos tiene un papel activo que no limita recibir información sino que forma parte de su propia formación. - Todos los alumnos tienen acceso a la enseñanza, no viéndose perjudicados aquellos que no pueden acudir periódicamente a clases por motivos de trabajo, la distancia... - Existe feed-back de formación, de manera que el profesor conoce si el alumnos responde al método y alcanza los objetivos fijados inicialmente. - Se beneficia de las ventajas de los distintos métodos de enseñanza y medios didácticos tradicionales, evitando las inconvenientes de los mismos. - Existe mejora de la calidad de aprendizaje. - Optimización del aprendizajes significativos: al mismo tiempo asimila otro tipo de aprendizajes. - Ahorro de tiempo y dinero. El educando no tiene que centrarse al centro de estudio. - Las clases y el estudio se acomodan al horario de cada estudiante. - Promueve la interacción del compañerismo. - El estudiante es protagonista de su propio proceso formativo. - El estudiante recibe una instrucción más personalizada.	- Permite a la universidad ofertar formación a las empresas sin los añadidos que suponen los desplazamientos, alojamientos y dietas de sus trabajadores. - Permite ampliar su oferta de formación a aquellas personas o trabajadores que no pueden acceder a la clases presenciales. - Permite superar las clases presenciales. - Aumenta la efectividad de los presupuestos destinados al a educación: en muchos países los presupuestos de educación están congelados aunque la demanda aumenta ... los gobiernos piden niveles más altos y mayor relevancia del factor "profesionalizador" de los cursos. - Responsabilidad del sistema educativo: los gobiernos no solo esperan del coste – eficacia, sino también justifiquen el uso del dinero público que se invierte. - Mejora de la eficiencia en la institución educativa debido al avance tecnológico, que permite desminuir costos fijos y aprovechar algunas economías de escala. - Mejora el desempeño del docente, por cuanto parte del tiempo que antes se dedicaba a la clase, se invertirá en un mejor diseño curricular e investigación. - Ampliación de cobertura, la cual mejora el acceso a la educación, eliminando las barreras de lugar y tiempo, características de la educación tradicional. --- Desarrolla la creatividad del estudiante, motiva a este tiene que buscar la información por sí mismo.

Las desventajas de la educación virtual pueden ser:

- El acceso desigual en la población.
- Limitaciones técnicas: desconexiones, imprecisiones.
- Fallas técnicas que pueden interrumpir las clases.
- La comunicación de red y la vía excedente de los alumnos puede desviar la atención de los alumnos.
- Alto costo del material de los equipos y de la producción del material.
- Falta de estandarización de las computadoras y multimedias.
- Falta de programas en cantidad y calidad en lengua castellana, aunque existan muchos en lengua inglesa.
- Puede ser lenta y por lo tanto desmotivadora.
- Los materiales pueden no estar bien diseñados y confeccionados.
- Puede ser que el educando se aísle y no planifique correctamente sus actividades y horarios.
- Se utilizan canales unidireccionales de comunicación con el alumno.
- No se ofrece el mismo contacto persona a persona así como las calases presénciales.
- Se requiere un esfuerzo de mayor responsabilidad y disciplina por parte del estudiante.
- No todo se puede aprender del Internet.
- Escasez de docencia, a nivel mundial, sólo un tercio de profesores que dictan clases virtuales han sido entrenado para enseñar por Internet.
- Muchas universidades ofrecen programas que no están acreditados por entidades autorizadas, ni utilizan correctamente los parámetros de la educación virtual.

Bibliografía

Gámez Rosalba, ¿La Educación Virtual es Real? Google.com México 2002
Banet, Miguel, Paradojas en los entornos virtuales, 2001
Loaiza Alvarez, Roger Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, Colombia, 2002
Duart, Joseph, Aprender sin distancias/México, 2002
Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Argentina, 2002
Scagnoli, Norma "El aula virtual: usos y elementos que la componen" USA, 2001
Acosta, Willman, Diseño de cursos virtuales, Venezuela, 2002: monografías.com
Sandra Asensio Muniesa www.eMagister.com

Trabajo enviado por:

A. Eliseo Tintaya

eliseotintaya@hotmail.com,

eliseotintaya@yahoo.es

Universidad Mayor de San Andrés – Ciencias de la Educación - Bolivia