

TENSIONES COMUNICATIVAS EMERGENTES EN ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO¹

EMERGING COMMUNICATIVE TENSIONS IN COLLABORATIVE
LEARNING STRATEGIES

TENSÕES DE COMUNICAÇÃO EMERGENTES EM ESTRATÉGIAS
DE APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Miguel Ezequiel Badillo Mendoza

Magister en Comunicación Estratégica, Universidad Andina Simón Bolívar, Bolivia. Comunicador Social, Especialista en AVAS. Estudiante del Master, De la sociedad de la Información a la sociedad del conocimiento, UNED. Docente Asistente de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD- Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades -ECSAH- Palmira, Colombia.

miguel.badillo@unad.edu.co

RESUMEN

El siguiente artículo presenta los resultados de la investigación, *Tensiones comunicativas emergentes (TCE) en el uso de herramientas de software libre y redes sociales, en estrategias de aprendizaje colaborativo*, realizada durante el desarrollo de un taller en pedagogía para profesionales no licenciados, en el 2012. La metodología fue cualitativa, con un alcance descriptivo. Como técnica se utilizó la encuesta virtual al grupo de asistentes, compuesto por 18 personas pertenecientes a municipios del Valle del Cauca (Colombia). Se identificaron la presencia de tensiones en tres categorías de análisis: el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la comunicación. Se concluye que las TCE parten de nuevas configuraciones y modos de relacionamiento de la comunicación en los entornos virtuales y que su incidencia puede afectar en modo negativo los propósitos formativos esperados.

PALABRAS CLAVE

Comunicación, escenarios virtuales de aprendizaje, TIC, competencias tecnológicas, tensiones comunicativas.

ABSTRACT

The following article presents the results of the research study titled "Emerging communicative tensions (ECT) in the use of free software tools and social networks in collaborative learning strategies," which was carried out during the development of a Pedagogy Workshop for Unlicensed Professionals in 2012. The methodology was qualitative in nature with a descriptive scope. The technique used was a virtual survey of the group of attendees composed of 18 people belonging to the municipalities of Valle del Cauca (Colombia). The presence of tensions was identified in three categories of analysis: learning, collaborative work, and communication. It is concluded that ECTs arise from new configurations and modes of relating of communication in virtual environments and that its incidence can have a negative impact on the expected educational outcomes.

KEYWORDS

Communication, virtual learning scenarios, ICT, technological competencies, communicative tensions.

Fecha de recepción: 23 - 10 - 2012

Fecha de aceptación: 13 - 12 - 2012

RESUMO

O seguinte artigo apresenta os resultados da pesquisa, *Tensões de comunicação emergentes (TCE) no uso de ferramentas de software livre e redes sociais em estratégias de aprendizagem colaborativa, realizada durante o desenvolvimento de um Workshop em Pedagogia para profissionais Não Licenciados em 2012. A metodologia foi qualitativa com um alcance descritivo. Como técnica foi usada uma sondagem para o grupo virtual de assistentes composto por 18 pessoas pertencentes a municípios do Vale de Cauca (Colômbia). Foi identificada a presença de*

tensões em três categorias de análise: a aprendizagem, o trabalho colaborativo e a comunicação. Concluímos que estas (TCE) partem de novas configurações e modos de relacionamento de comunicação nos ambientes virtuais e que sua incidência pode afetar de modo negativo os propósitos formativos esperados.

PALAVRAS-CHAVE

Comunicação, cenários virtuais de aprendizagem, TIC, competências tecnológicas, tensões comunicativas.

Introducción

Los escenarios virtuales de aprendizaje son en esencia potentes dispositivos de comunicación. Si bien su uso se centra como gestores de conocimiento y procesos de formación, no son estructuras aisladas de las dinámicas propias que conllevan los usos de las tecnologías en la actualidad: interactividad, hipertextualidad, convergencia y diversidad de lenguajes articulados para disímiles fines.

Una descripción que amplía el rango la plantea Osuna (2011), cuando define sus características como plataformas tecnológicas y de participación ciudadana, integrando el concepto de ciudadanía sobre los vectores tradicionales y digitales.

Pero realmente esa dimensión no es la que se concibe en los sistemas educativos actuales, quienes continúan basados en un enfoque tecnoeducativo, donde los dispositivos tecnológicos son asumidos como simples artefactos, sobre los cuales se genera un continuismo en cuanto a práctica y conceptualización.

De la misma forma en que se ha caído en el error de trasladar la práctica educativa presencial a los formatos digitales y virtuales, la comunicación ha sido afrontada de manera igual, pretendiendo, sobre los modelos y las formas tradicionales dinamizar estos escenarios de formación, desconociendo ámbitos, características y las formas propias en las cuales los sujetos desempeñan su quehacer comunicativo.

Así, los docentes y estudiantes esperan comportamientos similares. Lograr entablar diálogos con los mismos parámetros de los encuentros interpersonales o mediatizados propios de la sociedad contemporánea: radio, TV y medios impresos. Al no sucederse, al no generar o que aparezcan dichas acciones, se producen sentimientos contradictorios, un vacío, una sensación de enfrentarse a un muro, similar a la escena de *The Wall*² cuando el personaje principal, PINK (Bob Geldof) se enfrenta a una pared gigante, acerca sus oídos y se escucha "hay alguien allí afuera". De esta misma forma, ¿qué significa sentir que no me escuchan? O ¿sentir que a quien busco como interlocutor no me responde? ¿O lo hace de formas que no son cotidianas?.

Desde este circuito se utiliza la metáfora de la *Tensión*, como constructo que parte de la teoría y de la experticia, dirigido a conceptualizar, describir o integrar las realidades que un sujeto vive en una acción comunicativa a través de estos escenarios virtuales de aprendizaje. Es una indagación que pretende trascender la teorización e investigación sobre los modelos y formas de interacción, para trasladar a lo que Rueda (2005) plantea como investigar en las porosidades que las redes virtuales ofrecen, no tanto centrarse en los usos sino en lo que sucede tras, sobre y las incidencias culturales de esos usos.

Relativo a esta perspectiva surge la postura para el artículo, desde la cual los procesos de formación y aprendizaje virtuales son ámbitos de comunicación desconocidos, enmarcados en la incertidumbre y el caos, que exigen nuevas miradas, complejas, no

líneales y similares comunicativamente a la estructura del laberinto. Desde esta mirada se perciben como *tensionantes y emergentes*.

El siguiente trabajo comprende dos instancias que se han denominado intersticios, retomando el concepto de la Real Academia de la Lengua que los define como hendiduras o espacios por lo común pequeños, que median entre dos cuerpos, en tanto se considera que estas posturas son ello, una franja, una grieta entre un marco conceptual y empírico sostenido por una ideología y un comportamiento establecido.

El primero presenta una inmersión en el concepto de la Tensión Comunicativa, el cual antes de basarse en la lógica constructiva surge de un proceso que se denomina *desfundamentación*, sobre la base de que para reconstruir hay que inicialmente deconstruir. Y el segundo, en el cual a través de una investigación aplicada durante el desarrollo de un taller se identificaron dichas tensiones, sus impactos y las respuestas por parte de un grupo de profesionales no licenciados, que participaron de un Diplomado en Pedagogía.

1. Primer intersticio: bases conceptuales

Pretender identificar qué sucede cuando un sujeto se enfrenta a una plataforma virtual de aprendizaje, desde la comunicación, es una discusión que implica el cómo se hace, lo que debería ser y lo que se propone.

En ese primer marco es viable ubicar, que lo normal de las plataformas de aprendizaje virtual ha sido el responder a sistemas tradicionales sobre los cuales el ser humano es asumido y abordado desde un sistema hegemónico. Parece un ejercicio desmedido, el relacionar a una persona en cualquier lugar del mundo frente a una pantalla de un computador, o un celular con un ejercicio político, pero ello es un referente fundamental, en tanto la educación responde y es parte de un proceso de control.

Así, el modelo desde el cual la educación es un sistema tradicional de transmisión de conocimientos, propio de modelos de la escuela clásica, simplemente retomó el uso de los medios de comunicación desde la teoría funcionalista donde de forma esquemática y sobre un modelo "telefónico" una persona emitía, otra receptaba y se utilizaba un canal, un medio y un código.

El problema no es que se haya configurado un marco relacional de esta forma, el inconveniente es que aún es común. Así la inclusión de la tecnología en la educación tomó como base ese modelo difusionista, técnico, más dirigido a informar, y simplemente se impuso sobre los distintos espacios académicos. Aparici (2011) aborda este problema de la siguiente manera:

Las tecnologías digitales y las redes sociales han hecho visibles las prácticas comunicativas que imperan en la educación: transmisivas y reproductoras, donde las aulas actúan como si se tratara de un medio de comunicación masivo, un emisor y decenas o cientos de receptores. En muchas ocasiones se utilizan tecnologías para la conectividad pero para repetir las viejas concepciones pedagógicas de la reproducción y el aislamiento (p. 4).

Entonces sobre una estrategia modernizante, totalmente adaptada y visualizada como un bien de consumo, Correa y Fernández (2002) afirman que la educación adopta la tecnología y si poco reflexiona sobre la pedagogía y estos nuevos escenarios de aprendizaje, menos lo hace sobre la forma en la cual los actores del proceso interactúan. Navarro (2009) sobre este enfoque determina,

(...) de alguna manera, este es uno de los grandes retos del sistema educativo, a saber: asumir la tecnología como una realidad gestada a través del sistema simbólico de la cultura en su conjunto, abandonando la concepción utilitarista de la tecnología como mero instrumento (p.142)

Lamentablemente, ese componente tecnológico educativo que igual ha impactado las aulas, tuvo un ámbito diferente, en tanto fue algo muy distinto el uso de televisores, CD rom, multimedia educativas, a las implicaciones que ha conllevado el surgimiento del Internet y su presencia en la educación y la comunicación. Este despliegue, nadie a excepción de las grandes corporaciones encargadas del desarrollo tecnológico, pudo imaginárselo. Pero sí hay que aceptar que la respuesta frente a estas dinámicas en los campos educativo y comunicativo ha sido tardía. Silveira (2003) diagnostica la realidad de la educación y su ausencia de procesos y acciones tendientes a formar a los sujetos en la globalización y acuña el concepto de que la Educación siempre llega tarde y sobre la comunicación, ha sido una réplica del modelo presencial a los esquemas virtuales. Aparici (2011) complementa al describir cómo las

escuelas han heredado una tradición libresca ligada a los saberes institucionalizados generando que los estudiantes jueguen una doble moral, al interior de la escuela conviven en una cultura oficial y fuera, una cultura popular.

¿Pero qué se puede perfilar en estos ámbitos? La comunicación en los escenarios virtuales de aprendizaje tiene un carácter complejo, no es simplemente dotar de herramientas sobre las cuales interactúan los actores. Es importante, antes de cerrar este punto, partir de la siguiente reflexión de García (2001).

La tarea de generar estrategias integrales para un aprovechamiento didáctico de todo lo que de positivo tienen los medios de comunicación y los sistemas de información, resulta absolutamente prioritaria en la nueva escuela y también es prioritario el que los responsables de contenidos trabajen de forma sistemática a favor de la educación. Para ello es preciso recuperar el concepto de servicio público en todos los medios y sistemas públicos y privados. (p.11).

Desde esta instancia se vislumbran una serie de acciones, que generan tensión en los actores, de lo que implica un proceso de aprendizaje virtual. Una aproximación al concepto sería, *aquellas circunstancias, emociones, sensaciones y perspectivas que surgen en los instantes en que un sujeto interactúa a través de un escenario virtual*, y se presenta como un eje reflexivo por construir, por enriquecer, más cercano a la idea de una metáfora, en el cual se identifiquen esas circunstancias y que sobre la investigación se vaya consolidando.

Cuando se plantea la necesidad de la deconstrucción, es porque asumir que existen estas tensiones es realizar una lectura crítica al modelo tradicional de comunicación, permearlo y problematizarlo, confrontando su esquema gráfico y conceptual perfecto y simple, con el funcionamiento real y las formas contemporáneas en que los sujetos hoy día se comunican. Partiendo de la teoría, se pueden identificar las siguientes *tensiones emergentes*.

1.1. LA INTERACCIÓN

Un primer ámbito de tensión brota de las nuevas relaciones que surgen en el aula virtual. La interacción implica actuar, ser parte de, no simplemente transmitir.

La interacción implica, como lo plantean Martín García y Del Dujo Ángel (2003), diálogo y argumentación, que permita un intercambio de puntos de vista, negociación de perspectivas y reconstrucción de significados, o en un análisis que parte desde la teoría vygostkiana, la cognición situada de Brown y la cognición distribuida de Salomón, donde se construye la idea de que las nuevas tecnologías se conceptúan como reorganizadoras del funcionamiento mental, dotando de significado la relación enseñanza-aprendizaje y posibilitando el principio básico de transferencia del conocimiento a situaciones de la vida.

Otra línea para abordar las manifestaciones sobre esta tensión se encuentra en Downes, quien mencionado por Altamirano, Becerra y Nava (2010, p.24), da pistas para dicha tarea, cuando define que para conformar un conocimiento conectivo se tienen en cuenta los siguientes componentes: autonomía, diversidad, apertura y conectividad/interactividad.

1.2. LA RETROALIMENTACIÓN

Un segundo punto de tensión parte de la ruptura de los modelos de comunicación. Aparici y Silva (2011) retoman un aspecto fundamental al criticar la retroalimentación. Básicamente durante un buen tiempo la retroalimentación se ha visto como la acción comunicativa que cierra el ciclo, en el cual el receptor deja la pasividad para afrontar un nuevo rol como emisor. Pero nuestro sistema define que la realimentación no es útil, en tanto no sea una reafirmación de lo que los demás desean escuchar. Ha sido la tradición, hasta el surgimiento de la Web 2.0. cuando la reconfiguración de la internet brindó espacios en los cuales los usuarios comenzaron a generar nuevos usos. Por ejemplo, en los ambientes virtuales de aprendizaje es tradicional la queja de los docentes sobre la escasa participación de los estudiantes en foros, el desgaste de los docentes en escribir correos, enviar información, o de los mismos estudiantes en los grupos colaborativos sobre la saturación o ausencias de mensajes, la obligación de colocar fotografías y comportarse virtualmente sobre el esquema tradicional.

Los avances de la internet han dimensionado otros aspectos que determinan el comportamiento comunicativo en este tipo de escenarios.

1.3. NUEVOS MODELOS DE COMUNICACIÓN

El modelo Emerec³, (emisor-receptor) que trastorna completamente el esquema funcionalista de la comunicación, en la cual todos son emisores y receptores, genera una alta tensión en tanto existe el hábito comunicativo de esperar la respuesta y desarrollar la interacción sobre un esquema lineal, en el cual me contacto con una persona y esa persona espero se contacte conmigo.

Otra tensión surge desde el esquema del Proconsumer (productor- consumidor) el cual se contextualiza en los principios del siglo cuando se genera una reacción de control sobre los usos del internet en contra de la propiedad intelectual, como la guerra de las corporaciones contra Napster por el sistema de distribución de música gratuita, que detonó un surgimiento de nuevas condiciones y visiones sobre el uso y consumo de información. Radios gratuitas, diarios en internet contruidos por periodistas de todo el mundo que no necesitaban ser periodistas, surgimiento de las redes sociales que redimensionan la presencia y participación en los medios, Facebook se convierte en un fenómeno sociocultural, Youtube en un repositorio gigantesco de la cultura audiovisual global, los artistas rompen el esquema de comercialización, la banda Radiohead publica su música en la red e invita a sus seguidores a que decidan cuánto pagan por ella. En sí, la producción, la distribución y el consumo se modifican.

De esta manera surge el concepto de proconsumer, un sujeto que tiene la capacidad de producir y consumir información sin tener una lógica establecida o un orden definido, sino básicamente las características propias de lo contemporáneo, información que fluye, convergente, contraria a lo tradicional, la información estática.

El modelo "Feed-Feed", es una instancia en la cual se genera una reacción hacia el esquema emisor-receptor-realimentación, en tanto la realimentación en el esquema tradicional de la comunicación, parte de la perspectiva de lo que el emisor quiere, desea y considera debe ser o quien controla el acto de la información (Aparici y Silva, 2011). Sobre este patrón se propone el modelo feed-feed, en el cual sobre la dinámica de los dos expuestos con anterioridad, todos los sujetos en acción comunicativa forman parte del proceso como un acto de construcción y conexión donde no se establecen divisiones de ninguna naturaleza (Aparici, 2011). Según Aparici y Silva (2011),

(...) con los nuevos medios, nos encontramos con un ecosistema comunicativo e informacional de otra naturaleza donde todos los individuos potencialmente son emisores, están en una situación continua de crear contenidos y de interrelacionarse a partir de la participación conversacional que establecen los participantes en y con las diferentes herramientas de la comunicación.

1.4. LAS NARRATIVAS DIGITALES

Un punto fundamental es la forma en la cual se construyen los relatos, tanto a nivel de forma como de contenido. Es importante que estos modelos de comunicación, estas posibilidades de interacción hayan sido aprovechadas por sectores sociales en constante crisis y dinámica. Así, el internet ha generado nuevos discursos, las voces de muchos ya han tenido espacio, se han modificado los roles, el discurso único y establecido del poder encuentra en estas herramientas, en especial, las que son producto de la Web 2.0, un surtido de posibilidades de expresión, gracias a la convergencia de los medios y las tecnologías.

Pero mucho más profundos son los nuevos esquemas en los cuales los sujetos apropian y se acercan a una serie de contenidos que rompen el esquema lineal de la narración. Sobre las posibilidades del hipermedio y la hipertextualidad, los sujetos construyen sus dinámicas comunicativas, ya el poder y la información no solo se ubican en los medios estáticos, sino que al igual la multimedia propone nuevas formas de construir sentido.

Desde allí se consolidan dos tensiones determinantes. Una hacia el sistema hegemónico, que ve amenazado su discurso y sus posturas imperantes, el control sobre las posibilidades de expresión y una segunda hacia la acción comunicativa, en tanto el sentido se cimenta desde otras formas, las reglas de construcción lingüística son reconfiguradas o adaptadas a nuevos lenguajes, lo que Rodríguez (s.f.), describe con una evolución del poder de la palabra, en tanto no desaparece en el uso de estas formas discursivas sino que progresa, ensanchándose espectacularmente: imágenes de síntesis, realidades virtuales, hipernovelas, videojuegos, juegos de rol, sumándose a otras formas "tradicionales": la narración oral escénica, novela, cuento, cine.

1.5. ALFABETIZACIÓN

Finalmente, una tensión parte del vacío que el sistema enfrenta ante toda esta nueva estructura comunicacional. La alfabetización digital y la tecnológica, pensada la primera como una instancia de sentido y la segunda de acercamiento y manejo, son herramientas fundamentales para el desarrollo (no se precisa si correcto o no), vivencia y devenir del sujeto en este escenario de globalización y de nuevas formas de relación con el entorno. De acuerdo con Gutiérrez (2012),

(...) la alfabetización, entendida en relación con las ideas expuestas, supone la adquisición de las destrezas básicas para, entre otras cosas, negociar la propia identidad. Una comprensión crítica de la cultura de los medios requiere que los estudiantes desarrollen la capacidad para interpretar los significados de los medios y que comprendan de qué manera consumen y se implican afectivamente con ellos.

Sobre ello el vacío es amplio, en tanto la tecnología es abordada desde la instrumentalización, los escenarios virtuales aún contienen cantidad de dinámicas conductistas instruccionales, a pesar de perspectivas teóricas que abonan la necesidad de una mirada sociocultural a este tipo de espacios de aprendizaje.

2. Segundo intersticio: la investigación

Este segundo intervalo pretende encontrar esta construcción conceptual en la práctica. En el 2012, en la ciudad de Palmira, se participó en el desarrollo de un Diplomado dirigido a Profesionales No Licenciados, a través de un módulo donde se pretendía realizar un acercamiento de los asistentes a la educación virtual y la población eran adultos con una experiencia heterogénea en procesos de formación y provenientes de sectores urbanos (ciudades pequeñas, intermedias y rurales del departamento del Valle del Cauca, Colombia).

Con miras a lograr un ejercicio de mayor profundidad, se decidió, en el Grupo de Investigación FISURA de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, a la par del desarrollo del taller, realizar una investigación que

permitiera profundizar sobre las dinámicas y las formas en que los participantes realizaran dicho acercamiento a los procesos tecnológicos, pero con un interés sobre las dinámicas comunicativas. Este estudio se desarrolló en el marco del Máster que realiza actualmente el autor en la UNED España en los cursos Escenarios Virtuales de Aprendizaje y Educación y Comunicación en el Ciberespacio.

2.1. OBJETIVO DEL PROYECTO

Identificar diversas tensiones comunicativas emergentes en el uso de herramientas de software libre y redes sociales en estrategias de aprendizaje colaborativo.

La importancia del proyecto se centró en que cada día es necesario profundizar sobre estas líneas de conocimiento. La comunicación, la educación virtual y el uso de dispositivos tecnológicos en las regiones no tienen la misma dinámica de otras zonas y grandes urbes, donde el acceso y las posibilidades de uso de estos medios es mayor. Aún en muchas zonas el internet es un lujo y aspectos como la edad, las competencias tecnológicas y los recursos inciden en las posibilidades de interacción. Además, en diversas instituciones educativas se realizan procesos de inserción en el uso de la virtualidad de formas aceleradas, sin una fundamentación y capacitación adecuada y acorde a los ritmos y vínculos presentes e históricos que los docentes y estudiantes tengan con la tecnología.

2.2. MÉTODO

La investigación es de carácter cualitativa y con un alcance descriptivo. Para comprender la estructura metodológica es importante describir el taller realizado el cual se puede descargar desde el siguiente enlace: <http://especializacionmb.wix.com/educanolicenciados#!>

La metodología para trabajar el modelo de capacitación fue el taller en donde básicamente se diseñaron una serie de momentos, en los cuales a la par de realizar el ejercicio se generaban acciones investigativas.

- **Fase 1:** Donde se generó un espacio colaborativo a través del uso del Googledocs y la Red Social Facebook, aquí los asistentes presentaron Resúmenes Analíticos de una serie de lecturas.
- **Fase 2:** Se generaba una serie de mensajes en el Facebook de cada grupo.

- **Fase 3:** Luego se realizaba un análisis aleatorio de los trabajos, por parte de los grupos participantes a través de una audioconferencia por Skype.
- **Fase 4:** Creación de un e-portafolio a través de un blog

Para la investigación, el método utilizado fue la encuesta virtual aplicada a la totalidad de los asistentes. La población constó de 18 participantes entre los 25 y 45 años de edad, vinculados a entidades educativas formales e informales y diversos sectores productivos.

Para la sistematización en la búsqueda de tipologías específicas o escenarios sobre los cuales emergen las tensiones comunicativas (interacción, realimentación, modelos comunicativos, narrativas digitales, alfabetización) se plantearon las siguientes tres categorías de análisis:

- **Aprendizaje:** El taller plantea la construcción y el uso de diversas plataformas de aprendizaje virtual. En estos escenarios se quiere validar el tipo de tensiones que pueden emerger.
- **Trabajo colaborativo:** Como estrategia fundamental, en tanto los productos parten de la construcción desde la concertación, la diferencia, del consenso y el disenso.
- **Comunicación:** Las plataformas de aprendizaje virtual integran medios y articulan diversas formas (nuevas) sobre las cuales comunicarse y aprender.

3. Presentación de resultados

Los resultados encontrados con la aplicación de la encuesta presentaron una estrecha relación entre las categorías definidas, en las cuales de manera transversal emergieron tensiones representadas en dificultades, la continuidad o ausencia en el curso, en las tareas asignadas, en diferencias al momento de realizar los trabajos, pero igual de tareas grupales que dinamizaron los participantes en el cumplimiento de las metas del taller y que lograron atizar los impactos que dichas tensiones generaron en los estudiantes.

Se identifica en la Tabla 1 que un gran porcentaje de los participantes ejerce la docencia en menos de un año, lo cual indica la posibilidad de que estas temáticas sean recientes y novedosas para ellos.

Tabla 1. Tiempo de desempeño en actividades educativas.	%
De cero a un año	44%
De 1 a 2 años	19%
De 2 a 3 años	19%
De 3 a 4 años	12%
De 4 a 5 años	6%

Fuente: Autor

La pertinencia del proceso es válida en cuanto a la búsqueda de un discurso propio y adaptado a las condiciones de los participantes, de acuerdo con los datos de la Tabla 2.

Tabla 2. Uso de la metodología y desarrollo de pensamiento crítico	%
SÍ	100%
NO	0%
PARCIALMENTE	0%

Fuente: Autor

Las Tablas 3 y 4 permiten identificar cómo los participantes si bien manifiestan con un 62% la pertinencia de estas tecnologías para comunicarse, se asocia con las competencias tecnológicas para usar estos dispositivos, el cual indica que está en un 60%, es decir, el desarrollo de este tipo de competencia genera el conocer su potencial comunicativo.

Tabla 3. Posibilidad de comunicación y aprendizaje a través de una interfaz de computador.	%
SÍ	62%
NO	38%
PARCIALMENTE	0%

Fuente: Autor

Tabla 4. Nivel de competencia en manejo de herramientas informáticas	%
ALTA	60%
BAJA	27%
MEDIANA	13%
NINGUNA	0%

Fuente: Autor

Se siguen evidenciando el aspecto comunicativo y el manejo de los equipos, en este caso en relación con las dificultades que se presentaron en el proceso, de acuerdo con la Tabla 5.

Tabla 5. Dificultades presentadas durante la realización del trabajo asignado.	%
Comunicación	36%
Manejo del computador	22%
Acceso a internet	16%
Comprensión del tema	16%
Participación de los integrantes	10%

Fuente: Autor

Los datos de la Tabla 6 evidencian el desarrollo de acciones autónomas, investigación, interacción y exploración y uso de los recursos disponibles.

Tabla 6. Acciones realizadas al instante en que emergieron situaciones desconocidas y/o dificultades

Trabajo individual en la actividad
Trabajo colaborativo
Lo tengo proyectado para el seguimiento a los procesos internos en la compañía
Asesorías, uso de material tecnológico
Primero reforcé con las ayudas de las mismas herramientas o con información en google sobre el tema, luego a través de la práctica
Investigar con los compañeros y buscar instructivos e información en internet, además de consultar con el profesor durante las clases
Leer instructivos en video llevar a cabo las indicaciones del docente que fueron muy claras
Lecturas, buscar videos sobre cómo utilizar los programas o páginas en las que se debía trabajar, preguntar al profesor o compañeros por el correo.
Leí las instrucciones del uso de los programas, observar lo videos donde se explicaba el uso de las herramientas digitales.
Buscar la información a través de tutorías, videos, para comprender el tema
La comunicación e interacción virtual con compañeros y profesor
El sistema siempre nos brindó posibilidades, así que las aproveché al máximo.
La comunicación. Se facilitó entre los mismos compañeros y el profesor cuando se desconocía alguna actividad, gracias a la herramienta social de facebook, donde se creó un grupo llamado taller No. 1 y allí interactuábamos todos
Utilicé el proceso de ensayo y error. Hasta adquirir una mayor práctica.

Fuente: Autor

Las Tablas 7 y 8 recogen la perspectiva de que si bien se logran los resultados con un 53%, hay una lectura de que los procesos y las estrategias implican una dificultad y no se alcanza una satisfacción total sobre el resultado.

Tabla 7. Percepciones sobre la calidad de los resultados del trabajo realizado	%
Efectivo	53%
Medianamente efectivo	47%

Fuente: Autor

Tabla 8. Razones que argumentan la decisión

Efectivo porque se cumplió con el fin de la manera más organizada, de acuerdo con lo requerido por el docente.

Permite simplificar el proceso de aprendizaje complementario de los estudiantes.

Las herramientas descritas y la dinámica de su operación dictada por el profesor se configuran como un excelente recurso para facilitar la labor del educador.

Se trabajó a tiempo y con claridad en el tema.

Porque permitió que cada uno trabajara a su ritmo de aprendizaje, pero a la vez se cumpliera en equipo con las actividades propuestas

Porque la metodología fue interesante debido a que hubo no solo contenido teórico sino también práctico

Mediante el curso, el aprendizaje con herramientas de educación virtual fue muy buena, se ampliaron conocimientos y se realizaron a conciencia los talleres, fue muy enriquecedor.

Este trabajo me ha permitido conocer muchas herramientas que puedo aplicar en mi profesión, fortalecería mi desempeño y el de mis estudiantes. Trabajar en grupo sin necesidad de estar presentes en el mismo sitio.

Realmente si bien se logran cosas importantes, considero que lo presencial da mayores garantías.

Es una buena estrategia porque facilita el buen manejo del tiempo, además permite la interacción de los integrantes y realizar el trabajo de manera rápida y sin complicaciones.

Los trabajos en grupos fueron efectivos, cada uno se apropió de los temas asignados, además por ser conceptos nuevos daban mucha expectativa.

Muy buena colaboración y eficacia de cada integrante de los grupos.

En varios momentos es difícil, realmente lo de los grupos virtuales fue complicado, se hizo el trabajo pero no como se esperaba

Es una herramienta que permite acceder a la información de manera clara y dinámica, aunque toca buscar mucho y eso dificulta.

Creo que las herramientas de comunicación digital facilitaron la realización de mis actividades, a pesar de que no todos los manejan y eso complicó y retrasó el trabajo.

Cada uno planteó el tema y luego se desarrolló el trabajo con la ayuda de todos.

Fuente: Autor

Las Tablas 9 y 10 presentan la perspectiva comunicativa, en la primera se considera que si bien se logró una facilidad para el trabajo, con un 55%, se dificultaba la expresión escrita en este tipo de herramientas.

Tabla 9. El uso de herramientas de comunicación digital facilitó la realización del trabajo.	
	%
SÍ	55%
NO	45%

Fuente: Autor

Tabla 10. Valoración sobre la escritura en las plataformas utilizadas (Googledocs, Skype, Facebook, Blogger).	
	%
Compleja	49%
Fácil	21%
Diferente	24%
Brinda alternativas	6%

Fuente: Autor

Tabla 11. Diferencias en los usos de este tipo de herramientas.

Velocidad no importan las distancias. Accesibilidad.

Manejo de tiempo.

Se distingue con facilidad la diferencia entre el uso de las redes como alternativa de ocio y su uso como herramienta para compartir el conocimiento.

Son de aprendizaje y conocimiento.

Con respecto a la educación tradicional: es mejor recibida por los estudiantes, es más fácilmente evaluable y es más efectiva.

Es más enriquecedor porque te aporta con respecto al aprendizaje de conocimientos.

En el uso pedagógico: motiva al estudiante a los procesos, a participar en procesos educativos, crea mayor compromiso del estudiante y mejora y agiliza el acceso a la información.

En el uso pedagógico el objetivo es comunicar, aprender conocimientos, generar debates, trabajar temas en común. En el uso social el objetivo es conocer, relacionarse con otras personas.

Si totalmente, pues el uso de la internet y de estas herramientas ha sido para otras metas diferentes a las pedagógicas.

Sí, hay que mejorar los procesos fomentando el uso correcto de la Internet. Los docentes son los ejes de este proceso para el tránsito de la enseñanza al aprendizaje.

Lo presencial y el acompañamiento de un tutor permanente.

Presenta obligatoriedad, compromiso, responsabilidad y resultados. Ya que se está utilizando para el aprendizaje-enseñanza de estas herramientas.

Fuente: Autor

Tabla 12. En relación con la escritura en este tipo de medios.	
	%
Se realizaron correcciones de forma.	60%
Se centraron en los contenidos.	40%

Fuente: autor

Tabla 13. Sensaciones sobre la interacción.

Describa lo que sintió en estos instantes (en caso de haber estado en alguna de estas situaciones)

- Cuando algún compañero no contestaba.
- Cuando algún integrante escribía mal una palabra.
- Cuando sus compañeros se reunieron y usted no pudo participar.
- Cuando verificó su desconocimiento del proceso o del manejo del software.
- Cuando usted se conectó en la hora acordada del chat y algún compañero(a) no ingresó.

Sentí que había fallado al tener faltas de ortografía en cuanto a tildes.

No sentí nada. Todo es un proceso de aprendizaje continuado.

Realmente lo del grupo en google fue complicado porque algunos compañeros hablaban por el chat y a la vez aparecían los colores de los otros escribiendo para poder trabajar nos organizamos y cerramos el chat.

Cuando algún compañero no contestaba. Sentí pesar de que mi compañero no hubiera podido asistir a esta clase.

Falta de conocimiento y práctica frente a los temas tecnológicos y este tipo de medios.

Impotencia, estrés, preocupación.

Se siente angustia al saber que era difícil estar en contacto para realizar los trabajos debido a la disponibilidad de tiempo de los demás. También se experimenta frustración al no saber como manejar las herramientas y quedarse rezagado en el proceso.

Sensación de impotencia ante la innegable necesidad de aplicar pasos o procesos y no tener el conocimiento previo. O simplemente sentir que no se está al mismo nivel de conocimiento tecnológico del grupo.

Quedamos en reunirnos a una hora, me conecté y uno de mis compañeros no apareció, le dejamos mensajes, y nada, no contesto, sentí que era una falta de respeto.

Pues lo del facebook yo lo he usado de otra forma, no supe al principio como manejar el tema de los aportes en los muros, ya que eso va como bajando y se pierde uno.

Me sentí muy frustrada cuando no sabía algunos pasos sobre el manejo del software porque mi deseo era hacer el trabajo lo más pronto posible para ahorrar tiempo.

En el manejo del software, me sentía impotente por no conocer el tema, lo cual me llevó a buscar información.

Pues cada quien tiene autonomía y responsabilidad en lo que le correspondía, algunas veces había ansiedad y frustración por estar desconectado en lo que se iba haciendo.

Normalmente me sentí un poco decepcionado porque mis compañeros en 2 ocasiones me dejaron plantado en el facebook.

Creo que hubo falta de compromiso y responsabilidad con aquellos estudiantes que no ingresaron al chat en la cita acordada, pues con antelación se habló de un día y hora específica favorable para todos y sin embargo algunos no cumplieron. Bueno, lo importante es que después pudieron terminar la actividad, pero de forma individual.

Sucedieron estas cosas... Pero a lo último se logró el objetivo.

Fuente: Autor

Tabla 14. Sensaciones al comunicarse por el chat. Fuente: autor

Facilidad.

Nada en especial.

Interés por conocer las respuestas de mis compañeros.

Una comunicación directa y práctica.

Satisfacción porque se vence el impedimento de las distancias.

Es muy bueno pero uno se enreda, porque a la vez que se habla los compañeros escribían, entonces no sabía uno a que ponerle atención.

Fue muy interesante porque significó un reto y un aprendizaje.

Me gustó mucho, fue fácil y en mi grupo el trabajo fue ordenado, fluido y de peso, no fue un chat superfluo, se realizó con seriedad.

Algo de inseguridad, un poco incomoda.

Me sentí muy bien, especialmente en el Skype, porque me permite ver a la persona completamente, es realmente una buena herramienta, por no decir que es la mejor que he visto.

Me sentí bien, segura, debido que ya conocía esta herramienta.

Normal, lo uso permanentemente.

Es agradable, rápido y eficaz.

Aunque ese medio ya es utilizado en nuestro tiempo, no se había tenido en cuenta para uso educativo, para realizar un trabajo o actividad, creo que la experiencia fue buena, pues a veces no se le da la real utilidad que se debe.

Ya lo había hecho antes. Me parece agradable.

Fuente: Autor

Tabla 15. Necesidad de un interlocutor para el desarrollo de acciones.	%
SÍ	27%
NO	33%
PARCIALMENTE	40%

Fuente: Autor

Tabla 16. Opiniones sobre posibles modificaciones en los roles de docente y/o estudiante con el uso del computador como mediación.

No...siempre va a ser necesario un guía de aprendizaje ya sea virtual o presencial en cualquier área de la academia

Sí

Depende mucho del compromiso del estudiante

Sí por que facilita el aprendizaje de nuevas herramientas de trabajo frente a la educación tradicional

Es mucho más claro el mensaje que se quiere dar

Sí, debido a la autonomía, responsabilidad y compromiso con su propio aprendizaje que debe tener el estudiante

No

Cada uno sigue asumiendo su papel.

Considero que se modifica en el estudiante porque es el responsable directo de realizar las actividades y enviarlas en su momento oportuno. Para el docente genera que maneje su tiempo y espacio, logra ser un mediador para el aprendiz.

Continua en la siguiente columna

No, siempre que haya una comunicación constante entre docente-estudiante no modifica su desempeño.

Para nada, al contrario lo facilita mucho más.

Siempre y cuando se desarrollen las actividades de manera irresponsable, es necesario.

La presencia del docente, por lo contrario es un buen sistema de trabajo pedagógico ya que el aula encasilla y por el computador hay menos presión.

No lo considero, aunque el estudiante debe de tener un 80% de compromiso y responsabilidad ante esta nueva tendencia educativa. Hay que estar a la par con la tecnología, visualizar las cosas desde otro punto de vista, este mundo gira y gira y para estas actividades todos iremos en el futuro.

No. Antes facilita y se demuestra el interés por aprender.

Fuente: Autor

Tabla 17. Factibilidad de uso de estas tecnologías para el desarrollo de un proceso de aprendizaje.

Sí claro...empieza a ser un medio fundamental para el aprendizaje.

Claro, lo facilita y lo hace mas interactivo, aunque se necesita dedicación y compromiso.

Sí porque te exige mucha dedicación así como el desarrollo de otras competencias.

Sí, porque genera compromiso, autonomía y genera criterio.

Totalmente, hoy en día es importante avanzar en este campo, ya que ofrece grandes posibilidades.

Totalmente de acuerdo, ya que nos permitió entender y practicar los procesos sobre el manejo de las tecnologías, para facilitar la enseñanza en las instituciones.

Totalmente, se aprenden y enriquecen los conceptos, nuevos procedimientos, con las TIC, son cambios constantes que nos sirven en diversos procesos de nuestro vivir.

Siempre.

Completamente de acuerdo.

Sí lo permite, aunque reitero que debe existir un mayor compromiso y responsabilidad por parte del estudiante.

Sí... Pero como dije antes, hay que tener un interés por aprender.

Fuente: autor

Tabla 18. Diferencias determinantes de esta experiencia con sus procesos de formación tradicionales.

Donde trabajo nunca aplicamos programaciones virtuales, nunca tuvimos consultas virtuales, nunca se nos pidió enviar trabajos así, es decir, nunca nos explicaron cómo hacerlo, pero simplemente lo teníamos que hacer.

Manejo de tiempo efectividad de los archivos complementarios (visual, auditivo, sensitivo).

Innovación y acceso a la información en tiempo real, flexibilidad en los horarios.

Tecnología, internet y autodomnio del tiempo.

En la parte de elaboración de exámenes, en la forma de interactuar con los estudiantes en el apoyo que se puede recibir de las comunidades.

Manejo del tiempo, presencia del docente y especificidad en las actividades de los cursos.

Continua en la siguiente página

Mayor compromiso, alto grado de exigencia, tecnología y procesos precisos de información.

Tiempo, método e interacción.

1. Ya no es necesario el uso del tablero. 2. No es necesario que el docente permanezca totalmente en el aula de clases. 3. El estudiante capta los conocimientos y el docente actúa como el guía en el proceso de aprendizaje.

La importancia de profundizar de tema y la vinculación de la teoría con la práctica.

Mayor autonomía, responsabilidad y compromiso.

Se emplea el tiempo de manera mas efectiva, acorta distancias en la parte de los recursos y también hay un beneficio.

Fuente: Autor

herramientas que cada plataforma ofrecía, acudieron a sus grupos colaborativos, generaron indagaciones en la red buscando tutoriales, lecturas e instructivos de apoyo que les permitieran avanzar. Se destaca cómo se reseña que los mismos dispositivos presentaban las opciones de solución a las dificultades, lo cual indica que hubo exploración sobre las alternativas y la estructura comunicativa y formativa de cada plataforma.

La evaluación de los resultados, si bien consideran es satisfactoria, se identifica en los argumentos que esta falta de la competencia tecnológica dificultó la interacción y generó retrasos y percepciones de logros no positivos.

4. Discusión de resultados

La discusión de los resultados se desarrollará sobre las tres categorías definidas, a partir de los resultados, el desempeño y los comentarios de los asistentes al taller.

4.1. APRENDIZAJE

En relación con el aprendizaje, los participantes consideran que el uso de este tipo de herramientas les permitió adquirir y lograr los objetivos trazados en el módulo y de manera especial señalan la posibilidad de apropiar y desarrollar un análisis crítico de los contenidos trabajados.

La percepción sobre estos dispositivos en el aprendizaje es celebrada y señalada como algo fundamental y que si bien implica nuevas competencias, significa además un deber por parte de los estudiantes en cuanto a participación y cumplimiento de los compromisos. De manera similar se presentan diferencias con las formas de educación tradicional, donde se indica la importancia de aspectos como el nuevo rol del docente, el cual debe operar como un guía y el uso de nuevas tecnologías que significa mayores y mejores recursos para el aprendizaje.

Se identifica una dificultad que parte de la falta de una competencia tecnológica que les facilite el ejercicio y así, no invertir tiempo en el desarrollo de la competencia y al mismo tiempo abordar procesos de formación a través y con el uso de los dispositivos. Frente a cómo se resolvió esta situación, se evidencia un logro de los parámetros del aprendizaje a través del uso de TIC y es el ejercicio autónomo; los participantes utilizaron las

4.2. TRABAJO COLABORATIVO

El proceso de construcción colaborativa surgió de una situación en la cual ninguno de los grupos de trabajo tiene referencia alguna entre sus integrantes, es decir partieron desde conocerse hasta el definir sus propias metodologías de trabajo. Sobre ello se identifican dificultades en cuanto a:

- Algunos estudiantes no tenían el mismo desarrollo de competencias tecnológicas, lo cual dificultó el trabajo en cuanto no podían avanzar al mismo ritmo.
- Otros señalan la problemática sobre los cumplimientos de los compromisos, en tanto se definieron horas y fechas de trabajo y no se tuvo la participación.
- Se identifica una sensación de impotencia, por ejemplo cuando algún compañero no lograba ingresar a un encuentro virtual, al chat, o a la audioconferencia, y los demás sentían que nada podían hacer y que ese compañero iba a perderse la oportunidad de trabajar con el grupo, lo cual determinó cómo, a pesar del corto tiempo de encuentro en los grupos se generaron sentimientos de compañerismo y solidaridad, a tal punto que se hace necesario que haya alguien con quién interactuar para poder lograr una mejor participación.

4.3. COMUNICACIÓN

Inicialmente se identifica una relación igual, en cómo la falta de la competencia informática incide en las posibilidades de comunicación, lo cual se hace visible cuando se manifiesta que fue el proceso que mayores

dificultades presentó. Aquí se identifica un espacio de debate, como una brecha de análisis compuesta en que si bien se logran resultados y cada grupo cumplió con sus actividades, hay una sensación de insatisfacción, que se concentra en una especie de frustración en no participar de forma positiva y suficiente debido a la dificultad del manejo de los dispositivos de comunicación y tecnológicos.

Las herramientas sincrónicas y asincrónicas utilizadas en la interacción fueron el chat del googledocs, los muros del grupo en Facebook, el chat del facebook y el skype. El proceso consistía en descubrir estas herramientas, cómo usarlas y aplicarlas en el proceso a partir de las guías y la dinámica del trabajo. El uso del texto escrito era necesario en todo el ejercicio, lo cual fue complejo para los participantes en tanto quienes las han usado les daban un manejo social, no estaban en una dinámica educativa, que implicaba un proceso de estudio, lectura, escritura y planificación de actividades académicas.

Los beneficios de las herramientas se comprobaron puesto que todos los asistentes estaban desplegados en diferentes sitios geográficos, la percepción sobre el skype al facilitar la presencia y la escucha del "otro", o el uso de herramientas similares como el Messenger y otros sistemas de audioconferencia, generó una mayor aceptabilidad y manejo de la herramienta sincrónica. La dificultad se hizo manifiesta con aquellas herramientas asincrónicas, en tanto el Facebook rompe con la estructura lineal del texto, entonces el trabajo realizado en esta plataforma se dificultó puesto que no había estructura "lógica" y los aportes y realimentaciones se generaban de acuerdo con la dinámica de las participaciones.

De igual forma, la plataforma del Googledocs si bien permitió el ejercicio sobre una wiki, todos los asistentes participaron y construyeron el trabajo, la dinámica multicanal de estar trabajando en la wiki, comunicándose en el chat y estar editando entre todos el documento generó crisis ya que algunos estudiantes manifestaron que se sintieron agobiados y se bloquearon, e incluso decidieron eliminar algún canal de comunicación.

5. Conclusiones

Sobre el objetivo del trabajo se identifica que las tensiones comunicativas son presentes frente a los tres escenarios planteados.

Una primera tensión surge sobre un aspecto técnico, ante el desconocimiento de estas herramientas, de sus tipologías, de sus características y posibilidades comunicativas. Otra se da en cuanto al uso, ya que son herramientas que se han integrado a la cotidianidad de las personas pero desde un manejo social, sobre motivaciones subjetivas, y en las cuales cada quien decide cómo y cuándo hacerlo. Esto incidió en la interacción, ya que si bien existen los mecanismos, el no saber cómo usarlos o cómo reaccionar ante circunstancias emergentes, propició distanciamiento y generó rezago en algunos participantes

A nivel comunicativo, los foros denotan la necesidad de un docente presencial. Ese vacío de respuestas inmediatas o de ausencias de los compañeros (en tanto algunos estaban presentes en los foros, otros lo hacían de manera circunstancial) y la realimentación sobre los comentarios tomaba tiempo, generaba ansiedad y movilizaba actitudes y competencias más de tipo actitudinal, por ejemplo: algunos actuaron y superaron la situación, buscaron las salidas, otros se bloquearon y asumieron posiciones pasivas, lo cual se evidencia con opiniones como:

“Se siente angustia, al saber que era difícil estar en contacto para realizar los trabajos debido a la disponibilidad de tiempo de los demás. También se experimenta frustración al no saber cómo manejar las herramientas y quedarse rezagado en el proceso”.

“Creo que hubo falta de compromiso y responsabilidad con aquellos estudiantes que no ingresaron al chat en la cita acordada, pues con antelación se habló de un día y hora específica favorable para todos y sin embargo algunos no cumplieron. Bueno, lo importante es que después pudieron terminar la actividad, pero de forma individual”.

Sobre los modelos comunicativos, es definitivo y era claro que sería un punto de alta tensión, puesto que estos medios han tenido una apropiación y uso determinado por lo social. El enfrentarlos desde una instancia tradicional generó rupturas y dinámicas que algunos lograron abordar, interpretar y adecuar. La necesidad de un interlocutor que manifestaron los participantes, es definir la necesidad de otro que escuche, lea, interprete y realimente sobre los resultados, lo cual se verifica en este tipo de comentarios.

“Pues cada quien tiene autonomía y responsabilidad en lo que le correspondía, algunas veces había ansiedad y frustración por estar desconectado en lo que se iba haciendo”.

“Quedamos en reunirnos a una hora, me conecté y uno de mis compañeros no apareció, le dejamos mensajes, y nada no contesto, sentí que era una falta de respeto”.

En relación con las narrativas digitales, de manera específica se presentan estos comentarios de los participantes:

“Pues lo del facebook yo lo he usado de otra forma, no supe al principio como manejar el tema de los aportes en los muros, ya que eso va como bajando y se pierde uno”.

“Es muy bueno, pero uno se enreda, porque a la vez que se hablaba los compañeros escribían, entonces no sabía uno a qué ponerle atención”.

Así, la tensión del uso de diferentes formatos, espacios, convergencia de la imagen, el texto y el audio por ejemplo en el skype, si bien fue muy avalado y generó interés, implicó un esfuerzo para dar ruta y estructura a la comunicación con un fin académico. Además, esta tensión se genera puesto que lo tradicional es que esta comunicación por Messenger (que es el sistema más cercano que se tiene al skype), plantea una interacción entre dos personas, en la cual una escucha y la otra habla, en estos casos eran grupos de cuatro personas en una acción comunicativa determinada, con emociones disímiles por desacuerdos relacionados con los horarios, los compromisos hacia el curso, los cuales se evidenciaron en los comentarios y apreciaciones sobre el ejercicio.

Referente a la alfabetización, una lectura a los asistentes denota un interés sobre los siguientes aspectos: la importancia de este tipo de modalidad, las posibilidades de uso y de aprovechamiento en los estudiantes, los beneficios, al poder superar barreras de tiempo y espacio, el generar autonomía, compromiso y responsabilidad. Pero igual, se hace manifiesta la necesidad de articularse de una forma adecuada al uso de estas tecnologías y modos de comunicación. Se generó tensión al abordar la problemática, al sentir el vacío y la carencia de competencias y las circunstancias.

“Donde trabajo nunca aplicamos programaciones virtuales, nunca tuvimos consultas virtuales, nunca se nos pidió enviar trabajos así, es decir, nunca nos explicaron cómo hacerlo, pero simplemente lo teníamos que hacer”.

“Hay que estar a la par con la tecnología, visualizar las cosas desde otro punto de vista, este mundo gira y gira y para estas actividades todos iremos en el futuro”.

Las tensiones comunicativas emergentes son un espacio de ampliación y construcción permanente. Están ligadas y son propias de la contemporaneidad. Se demuestra, aunque no es el sentido del artículo, que pueden ser una temática a fortalecer.

Para este caso se ha tomado como referencia los procesos de interacción y comunicación. A partir de esta identificación se pueden proponer líneas de profundización, las cuales pueden convertirse en preguntas problematizadoras a esa metáfora que se denominó TCE. ¿Existen más?, ¿Este tipo de tensiones tiene otros instantes en que emergen?. En tanto la población de este estudio contaba con una base pedagógica y tecnológica baja, ¿cómo surgen este tipo de tensiones en sujetos con otras características?, en cuanto al espacio, ¿cómo se vislumbran estas tensiones en otros contextos del ciberespacio? Pueden ser algunos puntos de enfoque.

Este concepto de tensiones permite agrupar las nuevas perspectivas de la comunicación y da bases para profundizar en los distintos modelos, sus aplicaciones, sus realidades y posibles aplicaciones en otro tipo de escenarios, en cuanto aquí se ha analizado en un espacio de aprendizaje.

La dinámica de los estudios sociales tiene estas incidencias, de allí que una conclusión fundamental sea la necesidad de fortalecer los estudios de este tipo sobre una mirada sociocultural.

Echeverría denomina un tercer entorno, al entorno virtual, como diferencia de los entornos naturales y urbanos. Navarro (2009), considera que dicho entorno comprende "la generación de nuevos procesos de aprendizaje, nuevas formas de enfrentar la asimilación de conocimiento y nuevas formas de establecer comunicaciones" (pág. 142).

Desde esa visión, lo fundamental es definir cómo y cuáles serán las formas en las que los sujetos entren en

relación con el entorno virtual, como una tecnología subsidiaria en palabras de Navarro (2009), o con un sentido de mayor amplitud que integre una reflexión de la comunicación y la educación en escenarios virtuales como una construcción política, cognitiva y sociocultural de la realidad, con una diversidad de opciones y de perspectivas por diseñar, explorar y consolidar pero desde sus propios rasgos distintivos.

NOTAS

- 1 Artículo de investigación científica y tecnológica que parte de la investigación, Tensiones comunicativas emergentes (TCE) en el uso de herramientas de software libre y redes sociales, en estrategias de aprendizaje colaborativo, la cual se presentó como parte de las actividades del Master de la sociedad de la Información a la sociedad del conocimiento, proceso aprobado por la ECSAH de la UNAD.
- 2 El filme fue dirigido por Alan Parker basado en el álbum The Wall del grupo británico Pink Floyd. El guión fue escrito por el Bajista del grupo Roger Waters y presenta una crítica a la sociedad y a sus diversos sistemas generadores de opresión y alienación, representados metafóricamente en el Muro. Ver más sobre el tema en: <http://www.thewallanalysis.com/main/>
- 3 Sobre el modelo Emerec se recomienda Cloutier, 2001, L'heure des Technologies numériques d'information et de communications. Paris y el texto, Conectados en el Ciberespacio, Capítulo 2, Modelo Emerec de Comunicación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALTAMIRANO, Edgar, BECERRA, Nelson y NAVA, Atanacio. Hacia una educación Conectivista. *En: Revista Alternativa*. No. 22 (2010) (en línea) Página web. (citado el 25 de agosto de 2012). Disponible en internet: <http://www.revistaalternativa.org/>.
2. APARICI, Roberto. Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0. Organización de los Estados Americanos. *En: La educ@cion: revista digital*. No. 145 (Mayo 2011) (en línea). Página web. (citado el 5 de agosto de 2012). Disponible en internet: http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articles/Roberto_Aparici.pdf
3. APARICI, Roberto y SILVA, Marco. Pedagogía de la interactividad. *En: Revista Comunicar*. No. 38 (2011); p. 51-58. ISSN: 1134-3478
4. APARICI, Roberto. Conectados en el Ciberespacio. UNED: España, 2010.
5. CORREA, Ramón Ignacio y FERNÁNDEZ, María Luisa. Educación y tecnologías: miradas intemporales desde la organización escolar. *En: Revista Comunicar*. No. 18 (2002); p. 96-100. ISSN: 1134-3478
6. MARTIN GARCIA, Antonio Víctor, DEL DUJO, Ángel García. A. V. Caracterización Pedagógica de los Entornos Virtuales De Aprendizaje. *En: Teoría de la educación*. No. 14 (2003); p. 67-92.
7. GARCÍA MATILLA, Agustín. Educación y comunicación en Escuela y Sociedad. Ponencia inaugural de las Jornadas de Formación del Profesorado convocadas bajo el enunciado Lenguajes, comunicación y técnicas. Gobierno de Cantabria. Consejería de Educación y Juventud. Dirección General de Juventud, 2001.
8. GUTIÉRREZ, Aquilina Fueyo. Alfabetización Audiovisual: una respuesta crítica a la pedagogía cultural de los medios. (en línea) Página web. (citado el 9 de julio de 2012). Disponible en: http://www.uned.es/ntedu/asignatu/2_Queli_Fueyo1.htm
9. NAVARRO, María. Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva. *En: Revista Comunicar*. No. 33 (2009); p. 141-148. ISSN: 1134-3478
10. OSUNA, Sara. Aprender en la Web 2.0. Aprendizaje colaborativo en comunidades virtuales. Organización de los Estados Americanos. *En: La educ@cion: revista digital*. No. 145 (Mayo 2011). (en línea). Página web. (citado el 20 de septiembre de 2012). Disponible en internet: http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/index.html
11. REAL ACADEMIA DE LA LENGUA. Recuperado el 05 de septiembre de 2012, de <http://www.rae.es/rae.html>
12. RODRÍGUEZ RUIZ, Jaime. (S.F.). El relato digital: ¿un nuevo género?. (en línea) Página web. (citado el 9 de septiembre de 2012). Disponible en internet: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/
13. RUEDA, Rocío. Apropiación social de las tecnologías de la información: ciberciudadanía emergentes. Ponencia presentada en el encuentro: "Diálogo cultural y tecnologías de la información y la comunicación para el fortalecimiento de los procesos comunitarios". Colombia: Universidad Autónoma de Occidente, 2005.
14. SILVEIRA, Da Pablo. La educación siempre llega tarde. *Pensar Iberoamérica*. *En: Revista de Cultura*. No. 3 (2003), (en línea) Página web. (citado el 10 de agosto de 2012). Disponible en internet: <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric03a04.htm>