

## **Educación en valores en ambientes virtuales**

### **Values education in virtual environments**

**Ingrid Camacho**

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.

Email: [ircamacho03@gmail.com](mailto:ircamacho03@gmail.com)

#### **Resumen**

El siguiente artículo tiene como finalidad demostrar la importancia de las relaciones socio afectivas dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje como principal aspecto en los procesos de enseñanza y aprendizajes gestados en dichos espacios, derivado de los cambios sociales y de la implicación de la Sociedad del Conocimiento y Sociedad de la Información, asimismo poder establecer los roles que deben cumplir cada uno de los entes del procesos educativo en la virtualidad. Aunado a ello se describe la participación de una nueva generación de internautas envueltos en las tecnologías y las posibilidades de mayor o menor uso de las TIC en la educación, de acuerdo a su perspectiva de las mismas, hablese de tecnofobia o tecnofilia. Otro aspecto relevante revisado en el artículo, es el estudio de las Redes Sociales como un posible espacio en los procesos de aprendizaje, debido a las bondades que ofrece en cuanto a las diversas herramientas y a las posibilidades de interacción en masa. Siendo estos entornos ricos en recursos didácticos y de interacción, sería imposible pensar en una educación en los actuales momentos sin valores y por qué no, hacer uso de las TIC para ello, el tutor virtual como un ente importante puede generar vivencias y experiencias relacionadas con la Educación en Valores, de igual manera se

considera el valor de implementar una gestión de calidad en estos procesos a fin de evaluarlos de forma constante e ir de la mano con tendencia al mejoramiento continuo.

**Abstrac:**

The following article is to demonstrate the importance of affective social relations within the Virtual Learning Environments as main issue in the teaching and learning in such spaces, derived from social changes and the involvement of the Knowledge Society and Information Society and also to establish the roles they must meet every entity of the educational processes in the virtuality. Added to this, it is described the involvement of a new generation of Internet users involved in technologies and the possibilities of greater or lesser use of ICT in education, according to their perspective of themselves, of technophobia or technophilia. Another important aspect reviewed in the article, is the study of social networks as a possible space where the learning process could take place, because the benefits offered about of mass interaction. As these environments rich in learning resources and interaction would be impossible to think of education at the present time without values and why not make use of ICT for this, the virtual tutor as an important entity can generate experiences and experiences Values Education, just as we consider the value of implementing quality management in these processes to evaluate constantly and go hand in hand with a tendency to continuous improvement.

**Palabras Claves:** Educación en Valores, Entornos Virtuales de Aprendizaje, Redes Sociales y TIC

**Key Words:** Values Education, Learning Virtual Enviroments, Sociel Network and ICT.

### ***De la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento***

Durante los últimos tiempos el mundo ha experimentado una diversa gama de cambios, producto de los vertiginosos avances en materia científica-tecnológica, es decir, hoy por hoy, las sociedades están inmersas en una constante transformación que procura el tratamiento efectivo de la gran masa de información que se genera, a diario, por los millones de personas que habitan en los diferentes países del mundo y que a su vez componen, en su mayoría, el universo productivo del planeta. Esto, es lo que en palabras de Marqués (2007) se denomina la sociedad de la información, la cual está caracterizada por una incesante competencia del saber, buscar, valorar, seleccionar, estructurar y aplicar, la información con el objetivo de hacer posible y práctica dichas teorías en la solución de problemas de la vida real.

En virtud de lo anterior, el hombre ha procurado la sistematización de todos los procesos del quehacer cotidiano a los fines de optimizar los recursos a su alcance y así garantizar la eficiencia y eficacia de los procedimientos, en aras de una mejor calidad de vida. Al respecto, Cabero (2008) precisa que la Sociedad de la Información se gesta por las múltiples formas acceder a ésta y su difusión, gracias a los continuos avances tecnológicos, llevando a una globalización económica y cultural. En base a lo expuesto por el autor, se deriva que en esa búsqueda incesante, del hombre, por controlar y perfeccionar los quehaceres del mundo productivo, surge una cadena de hechos con marcadas implicaciones en todos los contextos de la vida, propiciando el desplome de las barreras

comunicacionales a escala mundial, lo que supone el acercamiento de las sociedades mediante el sencillo y rápido acceso a los sistemas de comunicación.

Por su parte, con la sociedad de la información se ha dado un impulso notorio a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), las cuales han sido pieza clave, a través de la informática, del tratamiento de la inmensa masa de datos que se produce constantemente. Por consiguiente, la incursión de las TIC, en casi todos los ámbitos de la vida del ser humano fortalecen el acceso a la información de manera casi inmediata; asimismo, generan cada vez más espacios de interacción a través de la súper autopista de la información, permitiendo a todas las personas el intercambio de saberes en una atmósfera centrada en la pluriculturalidad y la multidiversidad. Partiendo de esta premisa, se comienza a acuñar el término Sociedad del Conocimiento, que el Grupo de Estudios Prospectivos Sociedad Economía y Ambiente – GEPSEA (2010), define: *Es una sociedad con capacidad para generar, apropiar, y utilizar el conocimiento para atender las necesidades de su desarrollo y así construir su propio futuro, convirtiendo la creación y transferencia del conocimiento en herramienta de la sociedad para su propio beneficio. (P. 01)*

De acuerdo a lo expuesto en la cita anterior, el término sociedad del conocimiento implica procesos de reflexión profundos y la activación del pensamiento a los fines de procurar acciones que atiendan a las necesidades de desarrollo de las sociedades, enmarcados en un clima de sustentabilidad que abogue por el progreso equilibrado de las personas en pro de un futuro mejor. En tal sentido, la tarea no es aislada o individual, por el contrario, debe fortalecerse mediante la actuación y/o participación colectiva de los miembros de las

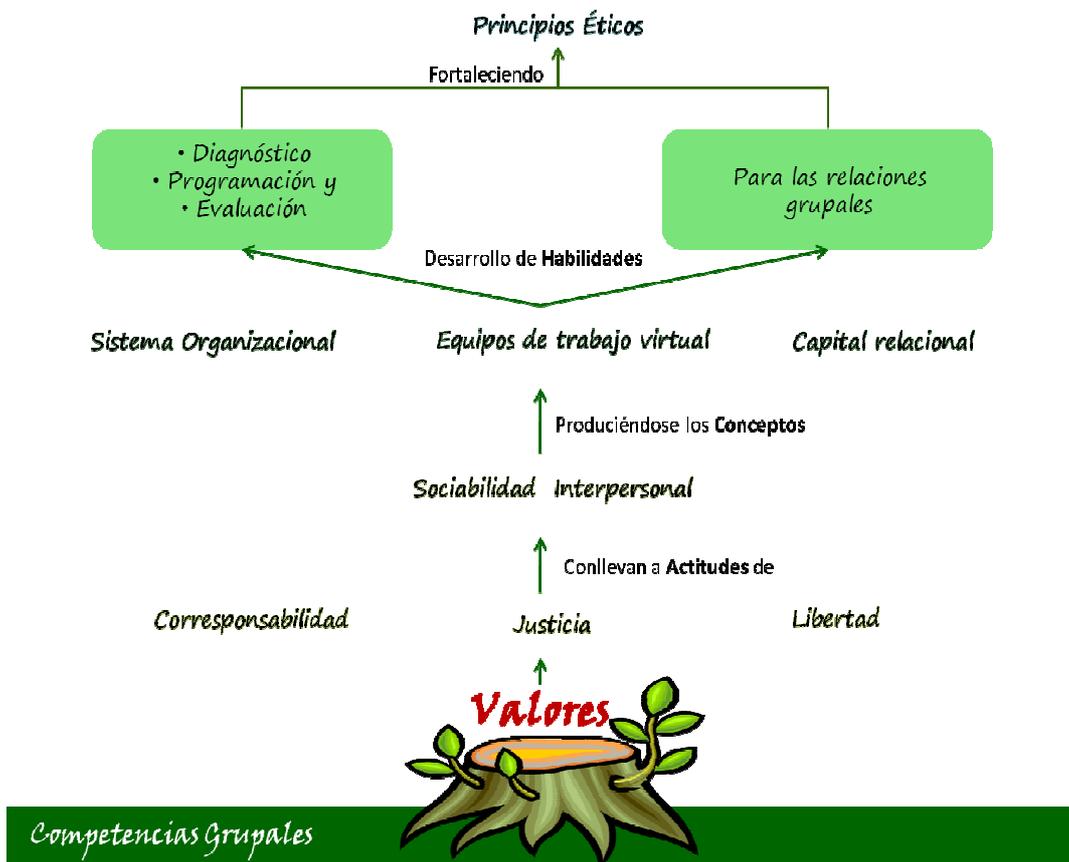
comunidades y grupos culturales. En relación a esto, Tubella, Vilaseca y Requena (2005) añaden que *Una de las características fundamentales de la sociedad del conocimiento es que las funciones y procesos determinantes se organizan en redes, que constituyen la nueva morfología social de nuestras sociedades. Su lógica de conexión e interconexión modifica de manera sustancial los procesos de producción, la experiencia, el poder y la cultura. Eso provoca que, fortalecido por el nuevo paradigma de las tecnologías de la Información y de la comunicación (TIC), el poder de los flujos tenga prioridad sobre flujos de poder.*(p. xi)

Es evidente, que para esta sociedad resulta imperante que el colectivo se constituya en redes sociales dotadas de mecanismos de comunicación e interacción apoyados en las TIC, en aras de apropiarse del conocimiento y así incrementar la calidad de todos y cada uno de los contextos de la vida, sentando las bases para el fortalecimiento de las sociedades y nuevas relaciones de poder en múltiples direcciones, donde el conocimiento no esté en poder de una sola persona sino que sea parte de un colectivo que pretende resolver sus necesidades y/o vicisitudes a través de respuestas centradas en la lógica generando el respeto hacia la integración social y sin detrimento alguno hacia la humanidad.

Entonces, la sociedad del conocimiento, requiere de amplios dotes de principios y valores tendientes al fomento y activación del trabajo en equipo, ya que los fundamentos sociales de cualquier actividad tienen su esencia en los valores. En base a esto, Azuela, (1995), afirma que *La sociedad-es un ser moral cuyos miembros tienen unidad de orden, unidad moral, formada con relaciones. Pasamos, en consecuencia, de un ser físico y substancial a un ser moral o social...la unidad de lo social, no es una unidad física ni orgánica, es una unidad*

*que nace del orden que la relación establece de los sujetos, se la llama unidad moral. (p. 232)*

Se puede apreciar, que el hombre en su esencia forma parte de un colectivo que maneja códigos éticos de acuerdo a sus costumbres y tradiciones, repercutiendo directamente en los aspectos socio-técnico-cultural dando paso a las configuraciones propias de la sociedad que impulsa el ser como parte de un clima cultural organizacional, en donde las relaciones y el conocimiento son motores claves de la evolución del capital humano y los sistemas organizacionales en función a un cúmulo de competencias que deben fortalecerse en los grupos sociales (ver figura 1) para la optimización y buen desenvolvimiento de los colectivos en esta sociedad.



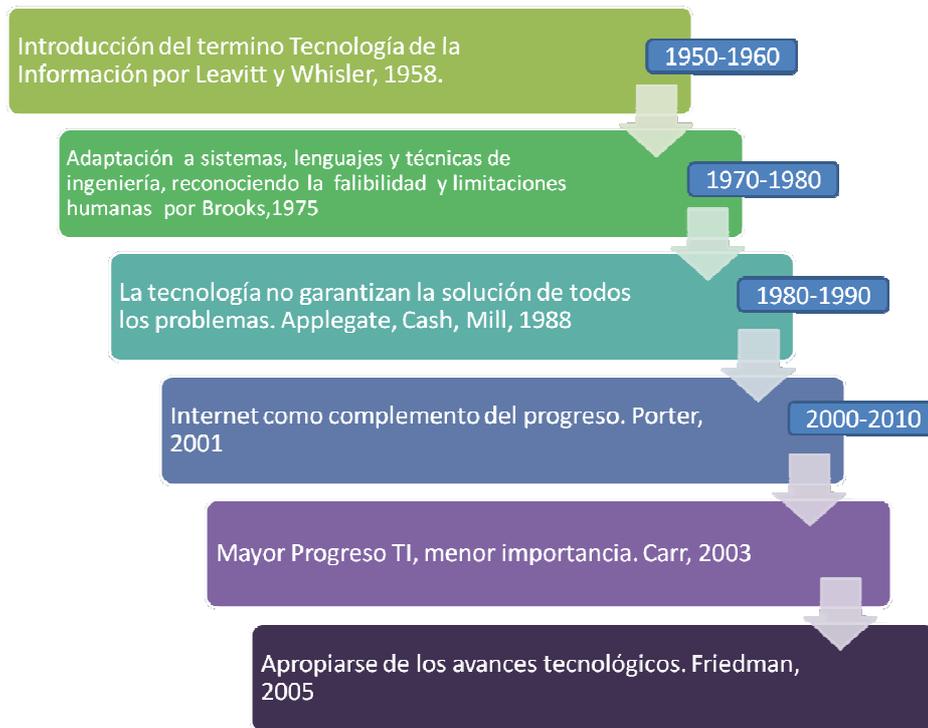
**Figura 1. Competencias de Grupos en la Sociedad del Conocimiento.**

En función a lo expuesto a través de la Figura 1, se aprecia la relevancia de los valores como puentes conducentes a la sociabilidad interpersonal propiciando el trabajo grupal efectivo mediante el desarrollo de habilidades centradas en competencias socio-técnicas-culturales tendientes al fortalecimiento de los principios éticos de esta sociedad del conocimiento.

### **Tecnofobia vs Tecnofilia**

Desde sus inicios las TIC han traído grandes cambios a las distintas formas de transmitir, procesar y clasificar la información, repercutiendo en los modos de interactuar adaptados a los cambios sociales. Por consiguiente, la educación no escapa de esta realidad; es por ello, que el qué y el cómo aprender también se han visto involucrados en esta esfera tecnológica-comunicacional, aportando significativos beneficios a los procesos educativos. En relación a esto, Cabero (2008), expresa: “Las TIC no sólo ayudan a optimizar los procesos de enseñanza sino también a cuestionarlos y buscar nuevas formas de abordarlos, diseñarlos y desarrollarlos y, desde esa perspectiva, su valor como dispositivo de calidad se puede ver altamente reforzado” (p. 219). El referido autor, hace especial énfasis en la relevancia de las TIC desde la óptica criticidad y la creatividad para la activación de procesos educativos de calidad.

Por su parte, la incursión de la tecnología en la sociedad ha registrado una evolución significativa, tanto así, que desde mediados del siglo XX ya algunos autores visionaban el potencial de las TIC en el ámbito educativo y su influencia en la sociedad. (Ver Figura 3)



**Figura 3. Evolución de la visión de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones.**

En la Figura 3, se induce a la apropiación de las tecnologías con el propósito de sacarle el mayor provecho para beneficio de la sociedad; En tal sentido, una definición más precisa a cerca de las TIC la propone Cabero (2000), en alusión a todos aquellos instrumentos técnicos que giran en torno a la búsqueda de la información. Asimismo, la incorporación de éstas tecnologías en la educación ha generado múltiples términos en relación al comportamiento de los individuos, sobre todo en los espacios virtuales, entre estos tenemos: los Nativos Digitales, expresión que acuñada por Marc Prensky (2001) citado por: García y otros (2008), para definir a todas las personas nacidas bajo estas tecnologías,

cuya característica principal es la capacidad que desarrollan éstos para manejar cualquier herramienta tecnológica con facilidad. Al respecto García y otros (2008) mencionan lo siguiente: *Hay quien sostiene que el crecimiento en este entorno tecnológico puede haber influido en la evolución del cerebro de aquellos individuos. En concreto, se investiga el efecto de los juegos electrónicos en algunas habilidades cognitivas y la generación incluso una nueva estructura neuronal en los individuos. Sin duda, su actividad con la tecnología configura sus nociones sobre lo que es la comunicación, el conocimiento, el estudio/aprendizaje e, incluso, sus valores personales. (p. 8)*

En atención a lo expuesto por el autor, se puede mencionar que el desarrollo cognitivo de esta generación “Nativos Digitales” va mucho más acelerada en relación a otros individuos, que de alguna manera no han tenido ni tuvieron en sus respectivas épocas un contacto directo con el uso de dispositivos técnicos. En consecuencia, sus actividades diarias van íntimamente ligadas con las tecnologías, lo que implica una dependencia directa con muchos de estos recursos. Este tipo de comportamiento para algunos pudiera representar síntomas de adicción, lo cual ha permitido ahondar, desde la perspectiva socio-emocional, las conductas, tendencias y posturas del hombre ante las tecnologías, destacándose los planteamientos referidos a la Tecnofobia y Tecnofilia.

En base a lo anterior, Sardelich (2006) plantea que “La tecnofilia y la tecnofobia son actitudes radicales. Esas actitudes están basadas en una noción ingenua del desarrollo tecnológico. La ingenuidad se origina en la creencia de que los caminos del desarrollo tecnológico no dependen de la participación ciudadana” (p. 8). El autor, resalta el valor que le da cada individuo desde su punto de vista a

ambas definiciones, subestimando el papel participativo del hombre ante el progreso de las tecnologías.

En virtud de lo anterior, se hace imprescindible para esta sociedad ligarse y/o familiarizarse con el término Tecnofilia, asociado con la simpatía, pasión, amor o ansiedad hacia la tecnología, es lo que hace pensar a la autora la relación directa con esta generación de Nativos Digitales; individuos con alto grado de afinidad con los entornos virtuales, ya que se satisfacen y ven en las tecnologías un amplio camino a la solución de sus propias necesidades educativas, al respecto Ortega y Fuentes comentan (2003)

*...plantea el profundo convencimiento de que los artilugios electrónicos de última generación son la solución a todos los problemas pedagógicos; por ello, en las escuelas bien dotadas de tecnologías cuyo docentes tienen una adecuada formación y con alumnos motivados, los aprendizajes se realizarían de forma cuasimágica. (p. 65)*

De acuerdo a lo señalado en la cita anterior, se extrae que las TIC son el camino hacia una educación electrónica, dinamizadora de las acciones didáctico-pedagógicas, tendientes a la inserción de las personas en el mundo virtual, acentuándose así la familiarización del hombre con el mundo tecnológico. No obstante, contradictorio a estos planteamientos, emerge la tecnofobia, mejor conocida como el miedo o el rechazo de las personas al uso de las tecnologías, lo cual a juicio de las personas que asumen esta postura, convierte los recursos técnicos novedosos en una amenaza para los valores sociales y sus costumbres.

Sin duda, a través del tiempo, la Tecnofobia, ha sido una barrera para los avances tecnológicos, en especial, en el contexto educativo; ya que en su mayoría los tecnófobos asumen una conducta que los hace detractores de los avances tecnológicos. Este tipo de actitud, específicamente en los docentes, es común, aun cuando autores como Marqués (2008) establecen las competencias del docente de hoy, en el marco de las TIC, a saber: (a) Adoptar una actitud positiva en su uso; (b) Estimular la familiarización de las TIC en el ámbito educativo; (c) Aplicar las TIC en su área de estudio. Los docentes deben tener la capacidad de hacer buen uso de los recursos tecnológicos en su campo de conocimiento; (d) Desarrollar habilidades para el manejo de los recursos tecnológicos; (e) Desarrollar una cultura orientada al uso de las TIC en su planificación curricular. (f) Aprovechar la interactividad de los recursos multimedia para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes; y (g) Evaluar los procesos en aquellas actividades con soporten en las TIC.

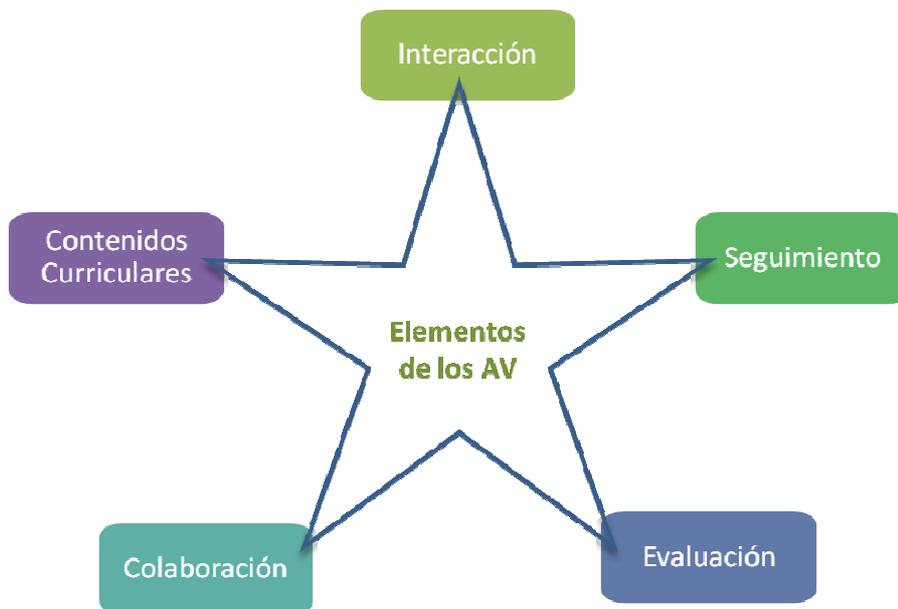
Dichas competencias no son del todo agradables para el docente que se considere tecnófobo, ya que su miedo al uso de estos recursos tecnológicos imposibilita obtener el mayor provecho de ellos, y si nos encontramos con una generación de estudiantes que en su mayoría (adolescentes y jóvenes) Nativos Digitales, esto sólo generará un choque entre ambos actores del proceso educativo. No obstante, pudiera afirmarse que de poseer el docente una visión de apertura hacia el uso de las TIC, éste adoptará una actitud crítica ante las limitaciones de éstas tecnologías a sabiendas de las potencialidades y los verdaderos beneficios que aportaría desde el seno de la calidad de los procesos de aprendizaje.

En consecuencia, una persona que sienta miedo hacia las tecnologías (tecnófobo) no podrá desempeñarse con eficiencia dentro de los entornos virtuales de aprendizaje y el caso opuesto de aquellas personas con cierta afinidad o simpatía hacia las TIC (Tecnófilas), deben tener en cuenta que existen necesidades humanas a nivel de las relaciones socio-afectivas, que deben ser cubiertas. En ambos casos las relaciones de afectividad enmarcadas en valores deben ser el punto central para que la comunicación e interacción entre los individuos que participan en los entornos virtuales de aprendizajes sean lo más firme posible y de esta manera se gesten los conocimientos y objetivos planteados.

### ***Ambientes Virtuales***

Un contexto o ambiente virtual de aprendizaje, en palabras de Espíndola, M. (2010) es concebido como un espacio de comunicación que se compone de un amplio conjunto de materiales y recursos diseñados y desarrollados para facilitar y mejorar los procesos de aprendizaje de los participantes, basado en técnicas de interacción mediadas por computadoras.

De acuerdo con el autor, son ambientes diseñados para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes a través de la virtualidad, haciendo uso de las herramientas que ofrecen las TIC, la correlación entre estos términos es lo que caracteriza la educación virtual, como el producto de la colaboración en línea entre sus usuarios. Entonces, los Ambientes virtuales están constituidos por varios elementos que son el resultado de la organización y relación entre ellos (véase Figura 4).



**Figura 4. Elementos de los Ambientes Virtuales.**

Como elemento principal se encuentra la *Interacción* gestada desde el intercambio comunicativo entre los actores del proceso, la cual se puede dar en varios niveles: (a) sólo compartir la información; (b) para tratarla y procesarla; y (c) generar una nueva.

Aunado a ello, el *seguimiento*, es fundamental sobre todo porque el docente moderará el desenvolvimiento de sus estudiantes durante las actividades expuestas, propiciando en los participantes garantías de seguridad por el acompañamiento.

Además, la *Evaluación* vista como un proceso de valoración que permite a los participantes el incremento de habilidades para forjar sus propios aprendizajes, por medio de la interacción y el acompañamiento oportuno.

También, los *Contenidos Curriculares*, son todos aquellos recursos que diseña y pone a disposición el docente para sus estudiantes, estos en diferentes

formatos para hacer más atractiva e interactiva la búsqueda y procesamiento de la información.

Finalmente la *Colaboración*, elemento que se encuentra presente durante todo el proceso de aprendizaje dentro de los Ambientes Virtuales, siendo uno de los más significativos, ya que a través del compartir experiencias, conocimientos y emociones, los estudiantes entrelazan, en la mayoría de los casos, relaciones de afectividad lo cual garantiza un estado de satisfacción y tranquilidad dentro de dichos entornos.

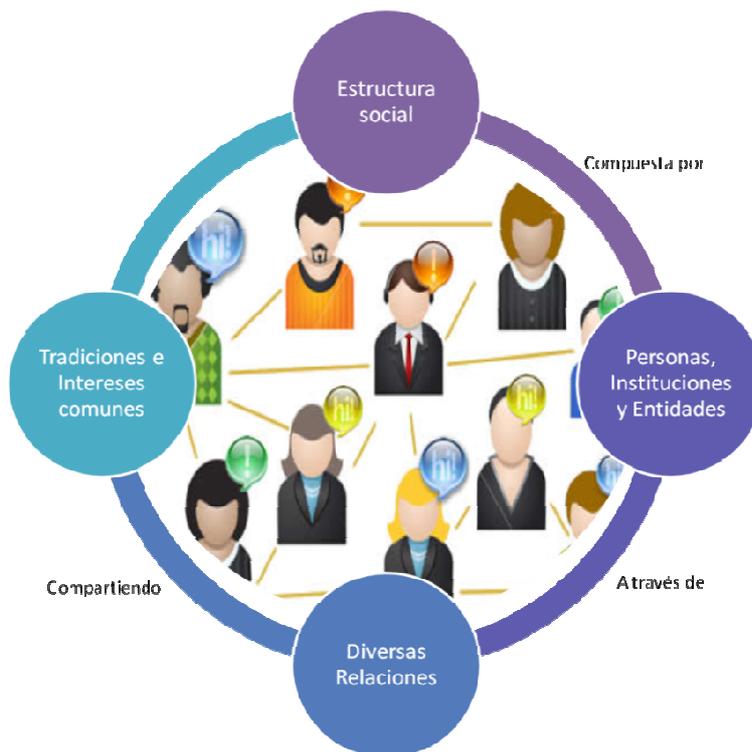
### ***Trabajando sin Límites***

Un mundo sin fronteras, en donde no existen barreras de espacio ni de tiempo, un mundo que definitivamente está al alcance de todos, viajando a través de la red miles de datos que se transforman para unos en información y para otros en nuevos y diversos códigos de comunicación, siendo la manera más cómoda e interesante para optar a diferentes culturas, hábitos, experiencias y emociones a partir de la interacción con sus semejantes.

Medios que por la necesidad del hombre se han adaptado a la sociedad actual, desarrollándose espacios abiertos para el intercambio de la información con un propósito, “generar nuevos y abundantes conocimientos” por medio del trabajo de un grupo de personas, con un sentido colaborativo; dichos espacios se definen como Redes Sociales. En torno a esto, Vila (2010), comenta: “Un sitio web en el que los usuarios no son anónimos e interactúan, es decir, se relacionan para ampliar su círculo de contactos y poder compartir intereses” (p.15). Formando una

estructura social con gran diversidad de culturas “Multiculturalidad” donde persona e instituciones hacen vida.

Desde esta perspectiva, se desprende que las relaciones de las estructuras sociales están compuestas por personas, instituciones y entidades quienes se vinculan a través de diversas relaciones signadas por el compartir de tradiciones e intereses comunes profundizando los lazos relacionales, dando paso a las redes sociales. (Ver Figura 5).



**Figura 5. Las Redes Sociales.**

En torno a las relaciones sociales, Méndiz (2009), menciona que el origen de este fenómeno se debe a la Teoría de los Seis grados de separación, en la cual

Friggyes plantea que cualquier individuo podría comunicarse con otro a través de una cadena de conocidos no mayor a cinco intermediarios, suponiendo que el número de conocidos va ir en aumento exponencial por el número de enlaces, y sólo un pequeño grupo de enlaces sería suficiente para que ese conjunto de conocidos se transforme en una población entera, pudiendo comunicarse con cualquier persona del planeta, en tan solo seis pasos, ya que esta teoría se fundamenta en la duplicidad de la información.

Las relaciones que se manifiestan en una Red social no tendrían un mayor sentido si no se determinan los ejes fundamentales que definan la función principal de dichas Redes sociales, autores como Lozano y Burgos (2010), Gutiérrez, J. y Penny, R.(2009) y Méndiz A. (2009), señalan las siguientes características:

- *Aprendizaje en comunidad:* Estructura constituida para cumplir las metas y objetivos planteados y la que se desarrolla una cultura organizacional a través de las ideas, valores y conductas de sus miembros.
- *Se establecen poderosos canales de comunicación e interacción,* debido a diversidad de aplicaciones que ofrecen (salas de chat, foros, juegos entre otras)
- *Se basan en la participación del usuario,* siendo ellos mismo los que tienen el control de dirigir y sustentar los contenidos que publican
- *Se generan vínculos,* ya que los contenidos expuestos son visitados por los contactos y a su vez por los contactos de otros contactos, masificándose la información
- *Se desarrollan tres actividades básicas, llamadas “3Cs”,* Comunicación, poner en común los conocimientos; Comunidad, permitir integrar comunidades y Cooperación, la realización de tareas a por medio de la colaboración de otras personas.

Se puede apreciar de lo antes expuesto que las Redes Sociales no sólo se basan en comunicar o crear el clima propicio para el surgimiento de nuevas amistades, va mucho más allá, en cómo se desarrollan las relaciones, vivencias y emociones entre las personas que la integran. Dichos espacios no escapan de la posibilidad de ser usados en ámbito educativo gracias a su fácil acceso y a los procesos de interacción y comunicación que allí se constituyen.

Existen ventajas y/o fortalezas que se optimizan a través del uso de las Redes Sociales en la educación, en torno a esto, De Haro, J. (2008), señala:

- *Permite centralizar en un único sitio todas las actividades docentes, profesores y alumnos de un centro educativo.*
- *Aumento del sentimiento de comunidad educativa para alumnos y profesores debido al efecto de cercanía que producen las redes sociales.*
- *Mejora del ambiente de trabajo al permitir al alumno crear sus propios objetos de interés, así como los propios del trabajo que requiere la educación.*
- *Aumento en la fluidez y sencillez de la comunicación entre profesores y alumnos.*
- *Incremento de la eficacia del uso práctico de las TIC, al actuar la red como un medio de aglutinación de personas, recursos y actividades. Sobre todo cuando se utilizan las TIC de forma generalizada y masiva en el centro educativo.*
- *Facilita la coordinación y trabajo de diversos grupos de aprendizaje (clase, asignatura, grupo de alumnos de una asignatura, etc.) mediante la creación de los grupos apropiados.*
- *Aprendizaje del comportamiento social básico por parte de los alumnos: qué puedo decir, qué puedo hacer, hasta dónde puedo llegar, etc. (s/p)*

Con relación a lo expuesto por el autor se puede concluir que la Redes Sociales cómo espacios sin límites comunicacionales, capaces de traspasar las fronteras y llegar al lugar más inaudito del planeta, permiten el establecimiento de vínculos afectivos entre sus usuarios debido a las relaciones sociales que allí se establecen y a la diversidad de medios, culturas y actividades de interacción que lo hacen más atractivos para todas las personas que deciden por alguna razón u otra crear un perfil en cualquier Red Social de Internet.

### ***Enseñando y Aprendiendo en la Virtualidad***

Todo proceso educativo está compuesto por docentes, estudiantes, contenidos, estrategias y recursos, en la virtualidad se mantienen estos actores, la diferencia radica en primer lugar el cambio de entorno, pasando de la presencialidad a la virtualidad, en base a lo expuesto Sangrá (2001), comenta lo siguiente: *Educación y virtualidad se complementan en la medida en que la educación puede gozar de las posibilidades de creatividad de la virtualidad para mejorar o diversificar sus procesos y acciones encaminados a la enseñanza y al aprendizaje, mientras que la virtualidad como sistema se beneficia de la metodología de trabajo educativo y de comunicación, necesaria en aquellos casos habituales en los que la finalidad de la relación en la red sobrepasa la de la búsqueda de información.*(p.3)

Del texto anterior, se extrae que la virtualidad está presente como un medio para facilitar los aprendizaje gracias a las diversas y atractivas herramientas a disposición de docentes y estudiantes, y las posibilidades de comunicación e interacción que se encuentran en los entornos de aprendizaje.

No cabe duda, que son muchas las ventajas y los beneficios de la virtualidad, ya la educación no puede ser vista sólo desde las aulas de clase, por el contrario, para esto se describen diferentes modalidades de educación virtual, entre ellas se mencionan : e-learning, b-learning, m-learning, u-learning, entre otras. Es preciso acotar, que con el nacimiento de dichas modalidades de educación virtual, han traído consigo cambios en los roles tanto del docente como el del estudiante.

El docente en la virtualidad, ahora como un tutor de sus estudiantes juega un papel fundamental como mediador, diseñador, facilitador y corrector (vease figura 6), de los procesos de aprendizaje que se desarrollan en ambientes virtuales. La tutoría virtual debe estar orientada a fortalecer las relaciones sociales entre sus participantes, el tutor debe desempeñarse como un agente socializador y ser capaz de dar el acompañamiento oportuno y ser lo más claro y preciso al dar instrucciones. Al respecto Mora (2009) menciona que “La práctica de la tutoría reconoce la inclusión de los afectos en la relación, debe existir un clima afectivo que permita la expresión de sentimientos y la capacidad de comprenderlos y manejarlos adecuadamente en la relación”. (p.15) lo cual evidencia lo imperativo de la afectividad en dichos espacios, a los fines de profundizar los lazos relacionales entre los participantes de los EVA.

A continuación se muestran a través de la figura, las actividades que puede desempeñar un Tutor virtual en sus diferentes estilos.



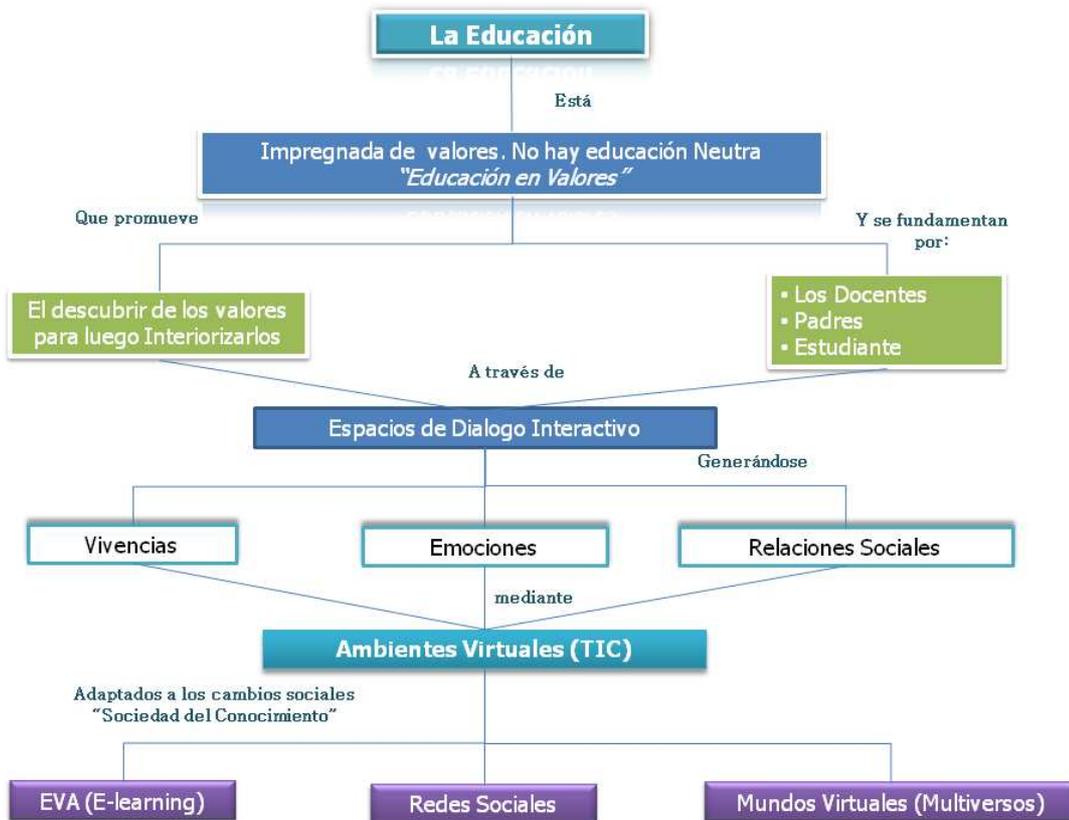
**Figura 6. Estilos del tutor en línea.** Adaptado de Lozano y Burgos, (2010).

Asimismo el estudiante virtual debe adoptar una postura diferente a la que muestra en la presencialidad, esto se debe a las mismas exigencias de los entornos virtuales, el estudiante tiene que desenvolverse desde una perspectiva de trabajo colaborativo, teniendo en cuenta que ahora es él quien está a cargo de generar sus propios conocimientos a partir de la discusión, investigación o construcción de nuevos aprendizajes.

Cabe señalar que Enseñar y Aprender en la virtualidad va más allá que colgar en una plataforma un conjunto de contenidos, es propiciar experiencias

didácticas que ayuden al estudiante a ser consciente de procesar la información que recibe por parte de su tutor virtual.

Todos los procesos educativos, virtuales o no están dados a que sus participantes establezcan empatía, respeto, tolerancia, es decir que dicho proceso esta impregnado de valores, en la cual son varios los responsables en la promoción de eventos asociados a la Educación en Valores. Los entornos virtuales por ser espacios de dialogo interactivo en el cual los estudiantes desarrollan emociones, vivencias, experiencias a través de las relaciones sociales. (Ver Figura 7).



### **Figura 7. Educación en valores en Ambientes Virtuales.**

Duart (2003), apunta a que la educación en valores también puede ser concebida desde la virtualidad. El autor comenta lo siguiente:

*Si los valores se manifiestan abiertamente a través de nuestras sensaciones, de nuestras vivencias, es lógico pensar que también se aprenden a través de ellas. Hablar de educación en valores no es hablar de didácticas específicas o de técnicas para fomentar determinadas maneras de ser o de actuar. Hablar de educación en valores es hablar de la necesidad de crear y de favorecer espacios de vivencias en los que las personas podamos sentir, experimentar, vivenciar algo que sacuda nuestra indiferencia, algo que nos emocione e impacten nuestro interior. (p. 2)*

Ante lo expuesto, se puede afirmar que los Ambientes Virtuales, en sus distintas facetas, tales como los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), las Redes Sociales y los más recientes Ambientes 3D, también se pueden concebir como espacios para aprender en valores, dado que éstos no se enseñan, se aprenden, practican, modelan y demuestran, y en los mundos virtuales la realidad física se presta para accionar todos los mecanismos tendientes a la activación de los canales sensoriales en aras de propiciar el intercambio comunicacional desde el seno de la afectividad y las emociones.

### **Indicadores de Calidad en los Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Hablar de calidad es diseñar condiciones que satisfagan ciertas necesidades y a su vez mantener un proceso de supervisión constante con el

objeto de realizar mejoras posteriores, puesto que toda gestión de calidad encierra una fase de evaluación y otra de mejoramiento continuo.

La calidad de un Entorno Virtual de Aprendizaje viene dada, en parte; por la adaptabilidad a los objetivos que se persiguen con la herramienta, por la fluidez y comodidad con la que el usuario pueda llegar a manejarse dentro del entorno y finalmente, por la efectividad de éste último dentro del proceso de enseñanza virtual.

Es de gran importancia, diseñar instrumentos adecuados a fin establecer indicadores que permitan, en forma acertada, medir los parámetros de calidad del Entorno Virtual de Aprendizaje, constituye un recurso de altísimo valor puesto que brinda una retroalimentación directa y objetiva del EVA.

Dichos entornos también se caracterizan por ubicar a un grupo de personas con un interés en común y estas a su vez entrelazan relaciones socio-afectivas las cuales pueden ser aprovechadas para crear todo un ambiente aprendizaje en cual se desarrollen experiencias didácticas en relación a los valores. De acuerdo a Hoyos y Martínez (2004), tomado de Páez y otros (2008) *Educación en valores es participar en un auténtico proceso de desarrollo y construcción personal. Una participación que en lenguaje educativo consiste en crear condiciones pedagógicas y sociales para que dicha construcción se lleve a cabo de una forma óptima.* Y estos espacios están prestos y condicionados para el buen desarrollo de Competencias que permitan desarrollar un proceso de aprendizaje en Valores, Actitudes, Conceptos y Habilidades. (Ver Cuadro 1)

---

## **Diseño de la Educación Virtual**

## **Competencias**

- |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Diseñar tiempo y espacio para que los estudiantes analicen y reflexionen acerca de los conceptos, habilidades valores y actitudes que están desarrollando o fortaleciendo, tanto de manera individual como grupal</b></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Valores:</b> respeto, corresponsabilidad, honestidad, confianza, libertad y justicia</li></ul>                                                                                                                                                                                       |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Promover el pensamiento de orden superior, que implica tanto un pensamiento creativo como crítico</b></li></ul>                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Actitudes:</b> auto-administrado, aprender a aprender, interpersonales, sociabilidad, servicio, equilibrio social, económico y ambiental</li></ul>                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Crear un sentido de presencia y de comunidad de aprendizaje transformativo</b></li></ul>                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Conceptos:</b> sistemas sociales; administración de recursos tangibles; principios, conceptos, procesos y herramientas de la Administración de Conocimiento desde una perspectiva integral estratégica; formación de equipos de trabajo virtuales y desarrollo sustentable</li></ul> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Contar con la Tecnología de información que permita a los estudiantes trabajar con los materiales, procesar la información y después contextualizar el</b></li></ul>                                                            | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Habilidades:</b> administrar recursos tangible e intangibles, administrar tecnología, administrar información, razonar, pensar creativo, crear nuevas formas de aportación de valor, diagnosticar, programar y evaluar</li></ul>                                                     |

---

**aprendizaje**

las acciones que agreguen valor intangible a nivel individual, grupal y social

---

***Cuadro 1. Características del Diseño de programas de aprendizaje de la educación virtual para desarrollar las competencias del ciudadano de conocimiento.***

Fuente: Lozano y Burgos (2008).

De acuerdo a lo anterior y a los planteamientos de Sebastián y Ortega (2003) se generan los siguientes Indicadores de calidad aplicados a Entornos Virtuales (Redes Sociales) para Educar en Valores, esto último añadido por la autora.

<b>Con relación a los aspectos técnicos</b>
Fácil acceso y navegabilidad
Diseño de una interfaz amigable
Espacio seguro por omisión, es decir, no representa un riesgo para el usuario a menos que brinde o publique información personal.
Pueden contener otras redes sociales
No requiere ni mantenimiento ni actualización por parte del usuario
Muchas redes sociales ofrecen los servicios de chat, mensajería instantánea, blogging, grupos de discusión, carga y descarga de imágenes, video, ficheros MP3, entre otros.
Promueven la interactividad

### **Con relación a la Interacción**

Se generan relaciones socio-afectivas

Los procesos de comunicación pueden darse en tiempo real o no

Se pueden generar sub grupos de discusión

Por ser espacios sociales permite la multiculturalidad

Los diálogos suelen ser abiertos

Mantiene un respaldo con relación a l tiempo y espacio de las comunicaciones y elementos o archivos publicados

### **Con relación a las Estrategias de Aprendizaje**

Es innovador y despierta el interés de sus usuarios manteniéndolos motivados

Permite crear actividades con base en experiencias promoviendo un aprendizaje significativo

Permite generar entornos ricos en debates a través de un foro virtual

Permite llevar un seguimiento de las actividades realizadas

En entorno se encuentra apoyado de diversos recursos didácticos (videos, sonido, etc.) siendo de gran apoyo a la praxis educativa

Permite generar aprendizaje colaborativo

## REFERENCIAS

Aldana, C. (2007). *La Revolución del Sentir: nuestro derecho de transformar el mundo*. España: Barcelona.

Azuela, M. (1995). *Derecho, Sociedad y Estado: Organización, selección de material y elementos complementarios*. España: Universidad Iberoamericana.

Cabero, J. (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España: Editorial SÍNTESIS, S.A.

Cabero J. (2007). *Tecnología Educativa*. Madrid, España: Editorial Mc Graw Hill.

Catalán, R. y Loreto, E. (2004). *Valores, Sociedad y Educación*. LOM Ediciones. Chile: Santiago de Chile.

De Haro, J. (2008). *Las Redes Sociales en Educación*. [Documento en línea]. Disponible: <http://jjdeharo.blogspot.com/2008/11/la-redes-sociales-en-educacin.html>. [Consulta: 2009, Diciembre 15]

Duart, J. (2003). *Educar en valores en entornos virtuales de aprendizaje: realidades y mitos*. La Universitat Oberta de Catalunya. [Artículo en línea]. Disponible: <http://www.uoc.edu/dt/20173/index.html>. [Consulta: 2010, Marzo 25].

Espíndola, M. (2010). *El ambiente virtual de aprendizaje*. [Artículo en Línea]. Disponible: [http://www.e-learning-social.com/article.php?article\\_id=406](http://www.e-learning-social.com/article.php?article_id=406). [Consulta: 2010, Marzo 30]

García, F. (1992). *El Sistema Humano y su Mente*. España: Madrid.

García, F., Portillo, J., Romo, J. y Benito, M. (2008). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article4105> [Consulta: 2010, Febrero 15].

GEPSEA. (2010). *La sociedad del Conocimiento*. [Documento en línea]. Disponible: <http://personales.com/venezuela/merida/gepsea/sc.htm>. [Consulta: 2010, Abril 28]

Gutiérrez J. y Penny R.,(2009). *Redes Sociales*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.slideshare.net/jorluguvi/redes-sociales-2388331>. [Consulta: 2010, Mayo 25]

López, M. (2003). *Somos Fragmentos de la Naturaleza Arrastrados por sus Leyes*. [Texto en Línea]. Disponible: [http://books.google.co.ve/books?id=VglDmQcReQMC&pg=PA193&dq=hombre+m%C3%A1quina&hl=es&ei=NN0pTKSNJoX6lweD3a2kBA&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4&ved=0CDcQ6AEwAw#v=onepage&q=hombre%20m%C3%A1quina&f=false](http://books.google.co.ve/books?id=VglDmQcReQMC&pg=PA193&dq=hombre+m%C3%A1quina&hl=es&ei=NN0pTKSNJoX6lweD3a2kBA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CDcQ6AEwAw#v=onepage&q=hombre%20m%C3%A1quina&f=false). [Consulta: 2010, mayo 21].

Lozano A. y Burgos J. (2008). *Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona*. México: Editorial Limusa, S.A.

Martínez, M. y Prendes, M. (2007). *Nuevas Tecnologías y Educación*. España: Editorial Pearson Prentice Hall.

Marqués, P. (2008a). *Las TICs y sus aportaciones a la Sociedad*. [Documento en línea]. Disponible: <http://peremarques.pangea.org/tic.htm>. [Consulta: 2009, Marzo 30]

Marqués, P. (2008b). *Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación*. [Documento en línea]. Disponible: <http://peremarques.pangea.org/docentes.htm>. [Consulta: 2010, Junio 06]

Méndiz, A. (2009). *Desafíos ético-jurídicos en las redes sociales: triunfo de la socialización, atentados a la intimidad*. Educación, Movilidad Virtual y Sociedad del Conocimiento. Granada, España: Editorial: NATÍVOLA S.L. (p. 159).

Mora, F. (2009). *Tutoría en la Educación*. México: Zacatecas.

Ortega y Fuentes (2003). *La sociedad del conocimiento y la tecnofobia del colectivo docente: Implicaciones desde la formación del profesorado*. Revista: Comunicación y Pedagogía. N°189.

Paéz, H., Arreaza, E. y Vizcaya, W. (2008). *Valores en la Educación Semipresencial*. Revista de Educación en Valores, Universidad de Carabobo. No. 10 pp. 34 - 55. 2008.

Quesada, R. (2004). *Globalización y Deshumanización: dos caras del capitalismo avanzado*. (2da. Edición). Costa Rica: Editorial EUCR.

Rebollo Catalán, M<sup>a</sup>. A., García Pérez, R., Barragán Sánchez, R., Buzón García, O. y Vega Caro, L. (2008). Las Emociones en el Aprendizaje Online. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa (*RELIEVE*), v. 14, n. 1, p. 1-23.

Sangrá, A. (2001). *Enseñar y Aprender en la virtualidad*. Revista: Educar. N°28

Sardelich, M. (2006). *Las nuevas tecnologías en educación: Aplicaciones e innovaciones de las Nuevas Tecnologías en el Desarrollo Curricular*. España: Editorial Ideaspropias.

Tubella, I.; Vilaseca, J. y Requena (2005). *Sociedad del Conocimiento: Cómo cambia el mundo ante nuestros ojos*. España: Editorial UOC.

Vila, J. (2010). Revista digital: *Comunicación y Pedagogía*. Disponible en: <http://www.comunicacionypedagogia.com/cyp.html>. [Consulta: 2010, Junio 06]