

¿Cómo citar el artículo?

Lacerda Viera, D. Guzmán Pizarro, S. Y Muñoz Florez, S. (agosto - diciembre, 2023).
Estudiante virtual en educación superior, un nuevo rol, una nueva pedagogía. Revista
Reflexiones y Saberes, (19), 67 – 79

Estudiante virtual en educación superior, un nuevo rol, una nueva pedagogía

Virtual student in higher education, a new role, a new pedagogy

Débora Vieira Lacerda

Estudiante de Psicología

Fundación Universitaria Católica del Norte

dvieira@soyucn.edu.co

Santiago Guzmán Pizarro

Estudiante de Psicología

Fundación Universitaria Católica del Norte

sguzmanp@soyucn.edu.co

Sara Inés Muñoz Flórez

Estudiante de Psicología

Fundación Universitaria Católica del Norte

simunoz@soyucn.edu.co

Resumen

En este artículo de reflexión académica se abordan las características del estudiante virtual en educación superior, el cual se desarrolla en ambientes de aprendizaje diferenciados de los tradicionalmente establecidos por la educación presencial y requiere del uso de las TICs de forma asertiva para que contribuyan a su proceso formativo. Se resaltan también algunas de las circunstancias más comunes que caracterizan la vida de los estudiantes virtuales en educación superior, como asumir diferentes roles a la vez: ser estudiante, ser trabajador, ser madre cabeza de hogar, tener su propio negocio, etc. y cómo estas circunstancias hacen parte igualmente de su proceso formativo ya que conllevan determinadas situaciones y llevan a la toma de decisiones con relación a horarios de estudios, local de estudio, priorización de tareas, organización de las actividades, entre otras que configuran la habilidad más importante que un estudiante virtual puede tener: la autogestión.

Palabras-clave: estudiante virtual; educación superior; TICs; autogestión; ambientes virtuales de aprendizaje; proceso formativo

Abstract

In this article of academic reflection, the characteristics of the virtual student in higher education are addressed, which revolve around the development in different learning environments from those traditionally established by face-to-face education and requires the use of ICTs in an assertive way so that they contribute to their formative process. Some of the most common circumstances that characterize the lives of virtual students in higher education are also highlighted, such as assuming different roles at the same time: being a student, having a job, being a mother and the head of the household, having your own business, etc. and how

these circumstances are also part of their learning process since they entail certain situations and lead to decision-making in relation to study schedules, study location, prioritization of tasks, organization of activities, among others that configure the most important ability that a virtual student can have: self-management.

Key words: virtual student; higher education; ICTs; self-management; virtual learning environments; formative process

Introducción

En la historia, la pedagogía ha construido modelos y tradiciones con distintas caracterizaciones del rol del estudiante. Se resaltan por ejemplo tres escuelas pedagógicas: (1) la liberal, donde el estudiante es un ser natural, único, al que debe respetarse su proceso adaptativo, relacional y autónomo sin esquemas ni ideas impuestas sino más bien conocimientos experienciales; (2) la conductista, que ve el estudiante como sujeto moldeable en su conducta por medio de reforzamientos positivos y negativos; y (3) la constructivista, que entiende al estudiante desde sus capacidades mentales superiores (lenguaje, pensamiento, aprendizaje) unidas a las inferiores (memoria, atención, percepción) en una especie de base humana, que necesitan del docente, la escuela y la relación sociocultural, para jalonar sus capacidades y desarrollar su zona próxima de aprendizaje (Sosa, 2022).

En la virtualidad, por su parte, el rol del estudiante es autónomo e independiente, además requiere un contacto más cercano con las tecnologías y con materiales digitales. Para definir el estudiante virtual basta con comprender primero que el estudiante es el sujeto y la virtualidad marca parte de sus roles, es entonces el sujeto que ocupa parte de su tiempo en actividades

académicas con diversas herramientas tecnológicas, que a simple vista puede tocar, palpar, observar, disfrutar y ser creativo a su manera aunque sin duda alguna no olvida la realidad en la que habita pero que traspasa las barreras de las distintas conexiones de redes permitiendo que llegue a su vez el mensaje que también comparte con otros seres conectados a la virtualidad.

De alguna manera, la virtualidad se integra en una cadena que une cada eslabón con el conocimiento, las experiencias, las enseñanzas y los distintos modelos de aprendizaje donde el tiempo y el deseo de hacer posibilitan lo intangible que entregarán como un producto a la humanidad. Ahora bien, no se puede dejar de un lado el concepto del estudiante virtual sin que se complemente con la importancia del papel docente, el conocimiento de los demás seres que le rodean y las experiencias que hacen del sujeto el estudiante y de la virtualidad el estudiante Cyborg. Vale aquí citar que hoy existe una gran cantidad de herramientas tecnológicas, las cuales permiten que el aprendizaje virtual evolucione de una forma rápida a través de plataformas educativas, o también llamadas aulas virtuales, como son WebCT, eCollege, Moodle, Claroline, Manhattan Virtual Classroom, Learning Space, entre otras (Cruz & Aguilar, 2022, p. 250).

Ser estudiante virtual es un nuevo rol dentro de la historia de la pedagogía, implica conocer nuevas formas de aprender, de relacionarse, de comportarse e, incluso, de identificarse en el mundo. En la actualidad, las universidades enfrentan el reto de no solo diseñar un currículum generador de competencias profesionales que implica cambios tanto en los paradigmas de enseñanza y aprendizaje como en los roles que asumen estudiantes y tutores, y el logro de la formación en competencias genéricas y específicas” (Rodríguez, 2015, p. 4).

Dicha realidad virtual implica un proceso de construcción de nuevas formas de interactuar con otras personas, consigo mismo y con su propio proceso de aprendizaje y adquisición de conocimiento. Gracias a la virtualidad, se ultrapasan las fronteras territoriales, rompiendo las nociones de espacio y tiempo, el espacio es digital y el tiempo es asincrónico, y por ello hay una nueva forma de relacionarse, no solamente debido al material y objeto de estudio, sino también a la comunicación con las demás personas que participan en el proceso: colegas de clase, docentes, coordinadores, auxiliares, etc. Todo lo anterior conlleva a un comportamiento diferente en el mundo.

Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que allí se aprende no es simplemente una copia o reproducción del aprendizaje en otros ambientes; ese entorno se presenta con cambios sustanciales en las formas de ser y habitar la red (Rozo-Sandoval y Fagua-Fagua, 2011, p. 48). En ese orden de ideas, ser estudiante virtual implica asumir una nueva identidad y posición en el mundo. Las características principales del estudiante virtual que se pueden resaltar son: su identidad cyborg, su autogestión, autodisciplina, autoaprendizaje, análisis crítico y reflexivo, y trabajo colaborativo (Rodríguez, 2020).

De acuerdo a las diferentes actividades de enseñanza y aprendizaje también se debe incluir diferentes aspectos que le sirvan de ayuda y orientación, tanto para su realización, como para saber la forma en la cual debe cumplimentarla y presentarla, así como también para que conozca los criterios que se manejarán para su evaluación y calificación. (Cabero y Palacio, 2021. P. 178).

Desarrollo

Identidad Cyborg.

Se puede observar que en la medida en que el ser humano es consciente de su limitación biológica, su mente se expande a analizar y considerar su propia necesidad de mejoramiento y adaptación al conocimiento progresivo del mundo, lo que permite el surgimiento del *cyborg*, que se desarrolla principalmente a través de la virtualidad y a partir de la creación de espacios digitales, diferentes de la realidad física, configurando así una segmentación que permite la coexistencia de la ciudad moderna de la sociedad industrial con la ciudad virtual de la sociedad posindustrial y cibernética, según lo que plantea Daniel López Salort (como se citó en Vives-Rego y Mestre-Naval, 2012, p. 5).

La identidad *cyborg* es de forma general el resultado del empleo de las tecnologías a la rutina de los individuos, es decir, cuando éstos hacen uso de aparatos u objetos y recursos tecnológicos diversos para llevar a cabo sus tareas o para tener una mejor calidad de vida, lo que inevitablemente influye en su manera de ser y de relacionarse con el mundo a su alrededor. «Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción» (Haraway, 1995: 253); el «*cyborg* puede ser poshumano, transhumano o semihumano» (Yehya, 2004: 87-88) (como se citó en Bonachera-García, 2017, p. 56).

Hablar de *cyborg* implica tener en cuenta 2 elementos: una *realidad cyborg*, es decir, la percepción de espacios digitales en contraposición con los espacios físicos; y una *identidad cyborg* que caracteriza el ser y expresarse en la virtualidad, que hace referencia a la comunicación y a las interacciones mediadas por la virtualidad y que construyen la identidad

del individuo. En otras palabras, hablar de cyborg requiere pensar en individuos que se desarrollan simultáneamente a través de dimensiones físicos y virtuales, reales y ficcionales.

En otras palabras, el estudiante cyborg podría pensarse como aquel individuo que se desarrolla simultáneamente a través de dimensiones físicos y virtuales, reales y ficcionales. Para fortalecer el presente enunciado se piensa en el concepto de virtualidad antes que el prototipo del sujeto se entienda que virtual es “una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (Lévy, 2001, p. 12, como se citó en Escobar-Arango et al., p. 220), que hace referencia a la desterritorialización de un espacio, ya que no existe un lugar físico donde sucede la experiencia.

El estudiante virtual es ciborg en la medida en que, desde su casa, de su local de trabajo, del bus o del carro, del avión o del metro, de su país o en el exterior, puede conectarse a su clase, acceder al material que debe estudiar, buscar información que aporte a su conocimiento y comunicarse con sus compañeros y docentes, de forma sincrónica o asincrónica. Además, puede reflexionar sobre cómo expresar cierta duda a su docente o cómo sugerir algo a su compañero de clase con relación al trabajo que están haciendo a través de un mensaje o correo digital antes de apretar el “enviar”; también puede dar respuesta a un mensaje o correo recibido cuando le parezca más oportuno o conveniente o cuando ya haya logrado encontrar la información que necesitaba para responder.

Además, el estudiante virtual cuenta con nuevas formas de demostrar y de adquirir conocimiento. No necesariamente tiene que estar en todas las clases de una asignatura 5 veces a la semana durante todo el semestre y hacer dos evaluaciones objetivas para comprobar su conocimiento, como es más común en la modalidad presencial; en cambio en la virtualidad puede estar presente en clases con menos frecuencia, elegir cómo quiere aprender lo que debe

aprender, cuándo y desde dónde lo va a hacer, teniendo en cuenta los plazos y requisitos de la institución educativa al cual está matriculado/a. Asimismo, incluso la forma de presentarse en la virtualidad es diferente. No hay siempre la necesidad de encender la cámara, no hay una etiqueta específica de cómo vestirse.

Por otro lado, en el contexto de la virtualidad también se logran encontrar otras características las cuales son importantes a tener en cuenta en el modelo educativo citado por González et al. expone características como el nivel de comprensión de un tema, estilos de aprendizaje, gustos del usuario a la hora de aprender, características psicológicas como el estado de ánimo, las metas y por último su entorno como el clima y su estrato (2008, p. 201)

Todo lo anterior se refleja en más libertad para *ser*, para *interactuar* con los demás, y para *obtener conocimiento*, más libertad para hacer uso de las tecnologías en el momento que más le convenga, que se sienta más dispuesto, que haya logrado terminar otras actividades, que se encuentre en un sitio más tranquilo, etc. Libertad incluso para asumir los diferentes roles de su vida, ya que el estudiante en la virtualidad tiene más flexibilidad para desempeñar otras labores en la vida cotidiana, como cumplir con una jornada laboral, atender situaciones personales, familiares y del contexto social.

Ahora bien, es posible afirmar que la virtualidad en el área educativa trasciende los fines académicos permitiendo otros alcances, como por ejemplo la adquisición de competencias esenciales para la vida laboral teniendo en cuenta los cambios tecnológicos que van surgiendo que van surgiendo y que en conjunto con los avances de la ciencia el ser humano en sus diferentes profesiones hace una integración más a fin con sus competencias y en el mundo laboral poder desarrollar habilidades como la gestión y optimización del tiempo, convirtiéndose en un ser multifuncional si desde su conciencia logra integrar las tecnologías sin que ésta afecte

su modo de vida, es decir encontrar beneficios en lo virtual y en las distintas profesiones sin que esto afecte su calidad de vida.

La Autogestión

La autogestión es una característica esencial del estudiante virtual y se puede expresar como una experiencia de libertad, flexibilidad, autonomía, pero también de responsabilidad, compromiso y disciplina en el manejo de horarios y en el control de la voluntad para la ejecución de las actividades. El estudiante virtual necesita de por lo menos un recurso básico (la internet) y una herramienta básica (una computadora, una tableta o un celular) para estudiar, lo demás depende de sus condiciones y de las circunstancias del contexto, que lleva el estudiante a organizar, priorizar y establecer metas para sí mismo a través de preguntas como: ¿dónde voy a estudiar? ¿necesito silencio completo o puedo concentrarme con otros ruidos? ¿por cuánto tiempo logro estar mirando la pantalla sin distraerme? ¿cuántas pausas necesito hacer? ¿cuánto tiempo al día/ a la semana/ al mes necesito dedicarme para alcanzar mis objetivos formativos? ¿qué otras herramientas o recursos puedo utilizar para ayudarme a absorber información / organizar el tiempo / cumplir plazos / aprender de forma significativa / comunicarme con mis compañeros y docentes / etc.?

“Somos todos investigadores por naturaleza, sólo necesitamos fomentarla sin dejar de hacerlo buscando siempre la aplicación de los resultados de dicha investigación” (Santos Hernández, 2009, p. 5). Se puede pensar entonces que los seres humanos son investigadores natos, que por naturaleza buscan el conocimiento para su beneficio y comprensión de la realidad. Este fenómeno es el combustible para el autoaprendizaje, que posibilita un empoderamiento a través de la aplicación de teorías para la resolución de problemas y demás actividades de la vida cotidiana.

Los autores Fernández Aedo, Carballos Ramos y Delavaut Romero (2008) proponen un modelo de autoaprendizaje del conocimiento con base en el modelo de otros autores afirmando que éste se da a partir de la determinación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, la disponibilidad del entorno, del posicionamiento del saber en la materia y del diagnóstico estratégico sobre la preparación individual para enfrentar los desafíos de la carrera profesional, vida social universitaria y del barrio (p. 144). Dicho modelo se encuadra en la autogestión por la cual se debe responsabilizar al estudiante virtual.

Por ello es importante que los estudiantes en la virtualidad se autoanalicen, identifiquen y reconozcan sus fortalezas y debilidades frente a su proceso formativo y cómo su contexto puede o no favorecer en su desarrollo académico. Además, el estudiante virtual debe comprender cómo beneficiarse del trabajo colaborativo con sus compañeros de clase, vinculándose por medio de intereses en común y afinidades en proyectos y logrando reconocer que la interacción con el otro hace parte de la formación de su conocimiento y no puede ser eliminada por la autonomía que requiere la virtualidad.

Conclusiones

El estudiante virtual requiere de capacidad de análisis y de crítica para apropiarse del conocimiento que debe adquirir en su formación; debe tener la disposición para hacerse preguntas sobre el conocimiento adquirido para aplicar sus conclusiones en acciones individuales y colectivas; necesita de habilidades de autogestión y autonomía para organizar su tiempo, responsabilizarse de sus actividades y manejar su autoaprendizaje.

Todo lo anterior conlleva un comportamiento diferente en el mundo, ya que el estudiante virtual no se traslada necesariamente a un espacio físico virtual en determinado horario para

estar presencialmente con los demás, sino que se conecta desde cualquier lugar a cualquier hora para acceder a su material de estudio y comunicarse con los demás, aunque no siempre de forma simultánea. Es un proceso de construcción de nuevas formas de interactuar con otras personas, consigo mismo y con su propio proceso de aprendizaje y adquisición de conocimiento.

Finalmente, caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que allí se aprende no es simplemente una copia o reproducción del aprendizaje en otros ambientes; ese entorno se presenta con cambios sustanciales en las formas de ser y habitar la red. (Rozo-Sandoval y Fagua-Fagua, 2011, p. 48)

El estudiante virtual debe tener como objetivo transformar su propia realidad a través de sus nuevas características de *cyborg* para adaptarse al mundo de las TICs y afrontar su proceso formativo en ambientes virtuales de forma asertiva, teniendo en cuenta todas las variables que puede influenciar en su proceso: condiciones físicas, contexto cultural, circunstancias específicas, vida social, red de apoyo, recursos, herramientas, entre otras. Así que el estudiante virtual es un *cyborg* que asume diferentes roles y papeles en su realidad, la cual a su vez asume diferentes dimensiones (físicas o digitales) de acuerdo al contexto.

En forma amplia, el estudiante virtual requiere más atención - para sí mismo y su proceso formativo y para el mundo a su alrededor - a la vez que cuenta con más estímulos distractores, por ello debe adquirir nuevas habilidades y transformar su mundo para poder adquirir nuevas formas de lidiar con toda la información que debe manejar. Para ello es

necesario que sepa flexibilizarse para lograr los cambios y objetivos que se propone y conocerse bien para entender sus limitaciones, usar sus fortalezas a su favor y trabajar en sus debilidades.

Referencias

Bonachera-García, A. I. (2017). Vida artificial: el cibernético, representación posmoderna de nuestras ansiedades. *Revista de Filología*, 35, 51-72.

Cabero-Almenara, J. y Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 24(2), 169–188. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>

Cruz, C. L., & Aguilar, P. P. (2022). Transición al aprendizaje virtual y sus efectos: tecnoestrés en estudiantes universitarios en el contexto de la COVID-19 <https://doi.org/10.21555/rpp.vi34.2581>

Escobar Arango, F., Florez Torres, A. M., Estrada Jiménez, M. J., & Agudelo Valencia, A. (2022, septiembre-diciembre). Panorama de las intervenciones psicológicas virtuales en Hispanoamérica y España antes de la pandemia COVID-19. Revisión documental. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (67), 217-248.

Fernández Aedo, R. R., Carballos Ramos, E. y Delavaut Romero, M. E. (2008). Un modelo de autoaprendizaje con integración de las TIC y los métodos de gestión del conocimiento. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 11(2), 137-149. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427209007.pdf>

- González G., Héctor M., Duque M., Nestor D., Ovalle C. y Demetrio A. (2008). Modelo del Estudiante para Sistemas Adaptativos de Educación Virtual. *Revista Avances en Sistemas e Informática*, 5(1), 199-206.
- Rodríguez, D. (2015). La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/397710/TRADR1de1.pdf>
- Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6, 28-37.
- Rozo Sandoval, A. C. y Fagua Fagua, A. P. (2011). Aprendizaje en la educación virtual: análisis desde un contexto situado. *Tesis Psicológica*, 6, 36-51.
- Santos Hernández, J. J. R. (2009) Investigar: Un quehacer innato del ser humano. *Umbral Científico*, (15), 5-6. <https://www.redalyc.org/pdf/304/30415144001.pdf>
- Sosa, E. V. (2022). *Componentes del diseño de modelos pedagógicos*. Esmeraldas, Ecuador: In BLue.
- Vives-Rego, J. y Mestre-Naval, F. (2012). La convivencia con los cyborgs y los robots: consideraciones filosóficas, ético-morales y sociopolíticas. *Ludus Vitalis*, XX(38), 215-243.