



EDITORIAL

Cuando una persona piensa en educación virtual la mayoría de las veces tiene una postura que está entre estos dos extremos: le encanta y ve en esta modalidad un abanico increíble de posibilidades o la critica firmemente y ve en ella un sinnúmero de dificultades.

Quienes se adhieren a la primera postura consideran que tiene posibilidades inmensas, ya que abre las puertas a más personas para una educación de alta calidad; incrementa las posibilidades de colaboración y crecimiento; induce a desarrollar cada día mejores herramientas para hacer las cosas de maneras que antes no se podía; permite aumentar competencias y facilita la generación de soluciones creativas promoviendo la innovación.

Por su parte, quienes se acercan a la segunda perspectiva presentan como críticas más recurrentes el hecho de que de manera virtual no se desarrollan las mismas habilidades que de forma presencial; que los procesos son más fáciles y por eso la calidad resulta inferior y que en el ámbito virtual el formador no tiene cómo darse cuenta de que la persona que hizo el curso es realmente quien dice ser.

Y a propósito de esta discusión se presentan a continuación dos imágenes que sugieren una reflexión sobre algunos de los enunciados referentes a las dificultades que se asegura ostenta la educación virtual.

Figura 1. ¿Hago lo mismo de forma virtual?



Fuente. <https://educacionvirtualuniquindio.wordpress.com/la-educacion-virtual-en-colombia/>

Figura 2. ¿Innovación?



Fuente. <https://aidaivars.wordpress.com/2010/10/19/no-existe-la-involucion-tampoco-en-educacion/>

La primera imagen nos lleva a pensar sobre dos de las críticas mencionadas antes y surgen las siguientes preguntas: ¿la mujer quiere mejorar sus técnicas para tejer mientras usa el video juego?, ¿la mujer quiere tejer o quiere hacer algo nuevo haciendo uso de habilidades que ya tiene?, ¿la persona que creó el juego estaba pensando en que fuera utilizado por alguien que sabe tejer o por una persona que no teje? En este sentido puede considerarse como cierto que a través del proceso virtual no siempre se pueden desarrollar las mismas habilidades que mediante el proceso presencial; por ello, si el objetivo del juego es practicar para tejer mejor y dentro de la propuesta, quien juega nunca toma un par de agujas y lana, muy seguramente no va a mejorar, pero si la intención es hacer que la mujer adquiera nuevas habilidades para poder compartir con sus nietos en un torneo de video juegos, la probabilidad de que la propuesta sea exitosa es mucho más alta.

Lo expuesto antes permite inferir que el diseño de propuestas de educación virtual no es sencillo, es necesario ser muy meticuloso, estratégico y creativo. En realidad, esto no es algo que difiera mucho de las características de un buen diseño de una propuesta de educación presencial, pero al disponer de más herramientas a la mano, la tarea se convierte en algo ligeramente más complejo si se quiere hacer bien.

Esto nos lleva a la figura 2. Innovar no consiste únicamente en hacer uso de herramientas nuevas. ¿Qué se gana al incluir tecnología y nuevos medios en educación si en esencia vamos a seguir desarrollando las mismas propuestas formativas? El arte está en emplear los nuevos y extraordinariamente potentes recursos, pero llevando a que la mentalidad, tanto de quienes son formadores como de quienes se encuentran en formación, también se preste a nuevas posibilidades en el uso y dinámica de sus propias y personales posibilidades. La herramienta no produce las mejoras, estas surgen del pensamiento y las decisiones de quienes la utilizan.

Y con el propósito de aportar elementos de reflexión en estos aspectos, este número de la revista *Virtu@lmente* trae una selección de artículos que permiten un recorrido por nuevas herramientas

y habilidades que es necesario desarrollar para la construcción de contenidos para la educación virtual, como es el caso del artículo «Herramientas de autor que apoyan la creación de contenido web con propósito educativo en Colombia»; por nuevas propuestas metodológicas para desarrollar competencias que tradicionalmente sólo se han explorado para ser desarrolladas mediante procesos presenciales, como es el caso del artículo «Implementación de prácticas de laboratorio en la educación virtual de los programas de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones»; por propuestas que permiten ahondar en nuevas formas de comunicación en educación por medio de herramientas digitales, como es el caso de los artículos «Produções Textuais em Espaços Digitais» y «Fortaleciendo el vocabulario de la lengua extranjera —Ingles — en infantes de tercer grado de primaria usando flashcards digitales».

Finalmente, esta edición concluye con un par de artículos que resaltan la educación virtual como una alternativa más humana al permitir atender todo tipo de comunidades, incluyendo aquellas que no pueden acceder a procesos presenciales, y al brindar nuevas formas de retroalimentación; estos artículos son «Nuevas secuencias didácticas para trascender limitaciones contextuales de los estudiantes» y «Humanización del acto de la retroalimentación en la educación virtual».

De esta manera los invitamos a leer y disfrutar de este número, a formular preguntas, a crear hipótesis y sobre todo a abrir la mente a nuevas posibilidades.

Adriana Maldonado Currea
Carolina Mejía Corredor