



¿Qué valores cifran el éxito de los estudiantes en los programas de formación virtual?

Elisabeth Benítez, Raymon Marquina.
Trayectorias Universitarias, 8 (14), e103, 2022
ISSN 2469-0090 | <https://doi.org/10.24215/24690090e103>
<https://revistas.unlp.edu.ar/TrayectoriasUniversitarias>
Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

¿Qué valores cifran el éxito de los estudiantes en los programas de formación virtual?

What values encrypt the success of students in virtual training programs?

Elisabeth Benítez¹

<https://orcid.org/0000-0002-1643-823X>

elisabeth.benitez@aulaciete.net

Universidad de Los Andes | Venezuela

Raymond Marquina²

<https://orcid.org/0000-0003-1357-4436>

marquina.raymond@gmail.com

Universidad de Los Andes | Venezuela

RESUMEN

Este trabajo tiene por objeto determinar los valores fundamentales requeridos para lograr el éxito académico en las actividades en escenarios virtuales de aprendizaje, a partir de una indagación de las representaciones sociales concurrentes en los estudiantes de pregrado, a los 2 años del inicio forzado de actividades en línea por la pandemia de COVID 19.

Empleando la metodología de investigación cualitativa, etnográfica, descriptiva, aplicando un cuestionario abierto no estructurado vía virtual, a una muestra intencional y no probabilística de la población de estudiantes de la Universidad de Los Andes, se pudo realizar la construcción colectiva mediante la representación gráfica de los valores en una nube de texto, para analizar los resultados y contrastarlos con las posturas teóricas generando una reflexión inherente a la motivación al logro universitario.

ABSTRACT

The purpose of this work is to determine the fundamental values required to achieve academic success in activities in virtual learning scenarios, based on an investigation of the concurrent social representations in undergraduate students, 2 years after the forced start of activities in hotline due to the COVID 19 pandemic.

Using the qualitative, ethnographic, descriptive research methodology, applying an open, unstructured questionnaire via virtual, to an intentional and non-probabilistic sample of the population of students of the Universidad de Los Andes, it was possible to carry out the collective construction through the graphic representation of the values in a text cloud, to analyze the results and contrast them with the theoretical positions, generating a reflection inherent to the motivation for university achievement.

1 Dra. Elisabeth Benítez, Profesora ordinaria de la Universidad de Los Andes – Venezuela. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Medios Audiovisuales. Departamento de Comunicación Social. Catedra de Ética y Legislación. Hermenéutica y Protección de Obras Audiovisuales. Investigadora y escritora. Correo: elisabethbenitez@gmail.com

2 Dr. Raymond Marquina. Profesor ordinario de la Universidad de Los Andes – Venezuela. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Medios Audiovisuales. Departamento de Comunicación Social. Correo: marquina.raymond@gmail.com

PALABRAS CLAVE

Valores del estudiante, virtualidad, educación en línea, representaciones sociales, imaginarios colectivos.

KEY WORDS

Ethics Values, Academic success, Virtual Learning Scenarios, Collective Constructions, Social Representations



INTRODUCCIÓN

Esta investigación se orientó a descubrir los elementos estructurales que constituyen en el imaginario colectivo los valores esenciales para el logro del éxito estudiantil en ambientes virtuales de educación.

Para la realización del estudio se partió de la concepción de la virtualidad como un nuevo escenario de relación donde el carácter social y la función práctica permiten la identificación de un éthos de conciencia colectiva en el cual se avista un redimensionamiento de los esquemas interpretativos de relación, por lo que el cambio de los enfoques tradicionales de abordaje del proceso educativo requiere de la identificación de valores claves para el éxito del proceso de formación.

En tal sentido, los escenarios donde se desarrolla la actividad educativa, vale decir, los escenarios virtuales de formación se conciben como imaginarios para el desarrollo colectivo y cooperativo, donde las percepciones, habilidades, aptitudes y destrezas se modulan mediante el empleo del medio digital, y la permanente innovación tecnológica. Entonces, la mimetización de la realidad que se genera en los escenarios virtuales de formación permite que se conciban imaginarios colectivos los cuales prescriben la necesidad de un conjunto de valores desde la coincidencia del grupo de co – participantes en un lugar común extra-geográfico y a temporal donde se desarrolla la experiencia de formación.

Dentro de esta compleja metáfora, es pertinente ver la perspectiva del semiólogo y filósofo Armando Silvia (2006), en donde se expresa que los imaginarios determinan maneras de ser y de comportamiento, incluidas las formas de uso de los objetos que representan,

reiterando que los imaginarios no existen en un espacio geográfico, sino simbólicos; es por ello que este término hace alusión a las percepciones grupales, manifestándose a través de los deseos, así que esto permite clasificarlos en una categoría cognitiva, por lo cual, los valores son esenciales para el funcionamiento del éthos en desarrollo de la actividad de formación en escenarios virtuales.

Esta investigación versó acerca de la identificación en el discurso narrativo de los valores que los mismos estudiantes participantes en escenarios virtuales de formación, a los 2 años de verse compelidos a participar, han avistado como fundamentales para alcanzar el éxito en sus actividades académicas de pregrado en escenarios virtuales de aprendizaje.

Esta investigación versó acerca de la identificación en el discurso narrativo de los valores que los mismos estudiantes participantes en escenarios virtuales de formación, a los 2 años de verse compelidos a participar, han avistado como fundamentales para alcanzar el éxito en sus actividades académicas de pregrado en escenarios virtuales de aprendizaje.

MARCO TEÓRICO

Los valores

La expresión central de este estudio es el “valor”. De raíz indo europea, la expresión proviene del latín “valor, valōris”, y de manera general se interpreta como la cualidad positiva o negativa que se confiere a un hecho, cosa o persona, mediante el accionar de la valoración ética o estética. La parte de la filosofía que se encarga de estudiar los valores se denomina axiología; griego “ἀξιος” que significa “valioso” y “λόγος” igual a tratado, se le conoce también como la filosofía de los valores.

Los valores son agregados intangibles atribuidos a ese algo, a partir de los cuales se propicia una estimación la cual tendrá por consecuencia la apreciación subjetiva del objeto de esta atribución. Por esta razón, “ los valores no son cosas, ni elementos de las cosas, entonces los valores son impresiones subjetivas de agrado o desagrado, lo que nos producen a nosotros y que nosotros proyectamos sobre las cosas. Se ha acudido entonces al mecanismo de la proyección sentimental; se ha acudido al mecanismo de una objetivación, y se ha dicho: esas impresiones gratas o ingratas, que las cosas nos producen, nosotros las arrancamos de nuestro yo subjetivo y las proyectamos y objetivamos en las cosas mismas y decimos que las cosas mismas son buenas o malas, o santas o profanas” (García Morente, 1992).

A riesgo de sonar contradictorio, los valores no se enseñan, pero sí se aprenden en colectivo, se obtienen del reflejo de la interrelación con el otro, y a través de ésta vinculación se interiorizan.

A riesgo de sonar contradictorio, los valores no se enseñan, pero sí se aprenden en colectivo, se obtienen del reflejo de la interrelación con el otro, y a través de ésta vinculación se interiorizan. “Los valores, en definitiva, son realidades de nuestro interior, personal o colectivo, por las que las personas actuamos de una forma u otra en coherencia con lo que preferimos, con lo que sentimos” (Rockeach, cit por Duart 2017).

La virtualidad

El análisis de la virtualidad pasa por el estudio de la expresión primigenia de la expresión “virtus” para traducir “la dynamis” como la fuerza que en Aristóteles se refiere a algo existente, en algo puede transformarse y llegar a ser algo diferente, lo que en realidad, será “virtus” que en última instancia depende de la voluntad divina, que es quien decidirá si esa “potencia” se convierte en un “acto” (Biosca, 2009)

Desde la expresión “realidad virtual”, acuñada por el informático Jaron Lanier a principios de los años 80, hasta el “Ciberespacio” de Gibson (1984), la virtualidad ha modificado su significado para reducirse a aquello procesado a través de un dispositivo electrónico, no obstante su interpretación más acertada es la de aquel “lugar donde se desarrolla en colectivo”, como lo expresa Lévy (1999), donde “... se genera un contrato que fija nuevas reglas para que se articule el comportamiento del hombre en lo social, lo religioso, lo político, lo económico, lo cultural, lo educativo y lo ético, razón por la cual nos interesa esta acepción.

Los escenarios virtuales de aprendizaje, la educación virtual o la educación mediada por la tecnología

A razón de lo anterior, los escenarios virtuales de aprendizaje, serán espacios para la educación virtual, es decir que, serán el resultado de nuevas maneras de interacción, en innovadores escenarios creados a partir del uso de la tecnología, “para la construcción de mundos comunes” (Ortiz & Castañeda, 2019) en la que los nuevos métodos aunados al avance tecnológico han originado nuevos constructos de elaboración colectiva, donde el imaginario es abonado de representaciones sociales convergentes que generan valores comunes.

Ahora bien, existe otra serie de conceptos que definen los escenarios virtuales de aprendizaje como espacios para la educación mediada por tecnologías, así el E-learning significa aprendizaje e interacción en cual-

quier tiempo y lugar mediado por las tecnologías. El aprendizaje en línea nace desde la formación presencial y empieza trasladando los mismos conocimientos que se dan dentro del aula, pero mediante el ordenador a un nuevo medio tan diferente como es el internet (Guzmán, 2018).

Como factores comunes de todas las anteriores acepciones el surgimiento de todas ellas ha requerido de nuevas metodologías mediadas por tecnologías, sugieren un cambio de paradigma, tanto en los docentes como en los estudiantes y en las instituciones educativas; finalmente, transforman los medios y mediaciones para posibilitar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje.

Las representaciones sociales

Las representaciones sociales son, para el precursor del concepto Moscovici (1979) "un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios".

Éstas representaciones sociales no son acerca de todo el mundo social sino, sobre algo o alguien (Jodelet, 1986) y además son expresadas por un sector social particular. Dentro de estas representaciones sociales encontramos estereotipos, creencias, afirmaciones y valores que ayudan a las personas a orientarse y dominar su medio social, tal como sucede en los espacios electrónicos de interacción, entre ellos redes sociales, comunidades de aprendizaje, etc.

Un elemento fundamental de las representaciones sociales es que proporcionan un sistema de códigos, principios y juicios clasificatorios consolidados de manera grupal acerca los diferentes aspectos del mundo en el que se vive, al tiempo en que instauran las normas y los límites que se encuentran dentro de la conciencia colectiva de los participantes. De allí que poseen un carácter social y una función práctica.

Para Moscovici, la apropiación del conocimiento por medio de las representaciones sociales se basa en la dotación de sentido concreto y simbólico compartidos socialmente, lo que permite que surja el reconocimiento en cuanto a imponer escalas de valores (Bourdieu, 2007) en este sentido son los escenarios virtuales de formación espacios para la representación social.

Los imaginarios colectivos

A su vez los imaginarios colectivos a tenor de lo expuesto por el filósofo Armando Silvia (2006) son categorías cognitivas, a través de las cuales se determinan maneras de ser y comportamientos, que carecen de espacio geográfico determinado y se nutren de percepciones grupales lo que posibilita completamente el surgimiento de imaginarios colectivos en escenarios virtuales.

Gracias a la evolución del concepto del imaginario planteado en sus

orígenes por Emile Durkheim en 1912, preserva el papel preponderante de la sociedad en su consolidación, donde la concepción del imaginario desde el individuo, trasciende y se transforma de acuerdo a sus vivencias, como lo expresa Gilbert Durand (1994), y es este imaginario concebido en la colectividad, el que se entiende por sus propios miembros a través de símbolos, códigos y patrones, como lo expone García Canclini (1997) y por tanto, donde se desarrollan sus valores fundamentales.

Los imaginarios serán entonces: "... verdades sociales no científicas y de ahí su cercanía con la dimensión estética de cada colectividad. Siendo esta construcción de imaginarios algo más que una cuestión caprichosa, obedeciendo el seguimiento de reglas, representaciones, formaciones discursivas y sociales profundas de honda manifestación cultural" (Silva, 2013) y poseerán una inscripción psíquica, una inscripción social y una inscripción tecnológica, que es de especial interés en nuestro estudio.

Nos interesa precisamente la inscripción tecnológica de los imaginarios colectivos dado que plantea la técnica para materializar la expresión grupal, es decir, provee el instrumento mediante el cual materializar los distintos tipos de visión, a lo que, cada inscripción tecnológica modelará de forma singular la expresión material de los imaginarios colectivos como es verificable en cada época histórica, así en la actualidad, el empleo intensivo de medios electrónicos, y en el caso de nuestro estudio, el uso de escenarios virtuales de enseñanza- aprendizaje, va a modelar la estructuración de valores comunes derivada de ella.

Los imaginarios en la educación virtual

Los últimos 2 años, a partir de la emergencia por la pandemia de Covid SARS 19, se requirió intempestivamente el empleo de escenarios virtuales de enseñanza aprendizaje o ambientes virtuales de e-learning para atender a los estudiantes de los distintos niveles académicos y en un amplio número de estudios de pregrado en un gran porcentaje de países, lejos de profundizar en la calidad de estos escenarios, lo imperativo del cambio de paradigma requirió del surgimiento de metodologías disímiles que significaron un cambio de rumbo fuera de los enfoques tradicionales tanto en los docentes, como en los estudiantes y las instituciones educativas, transformando los medios y mediaciones para posibilitar los espacios de enseñanza y aprendizaje idóneos.

Todo lo anterior implicó un redimensionamiento de los esquemas interpretativos del sentido social de la acción educativa que en la actualidad habita en un complejo mundo altamente interconectado, en una dimensión donde las distancias geográficas se redujeron a impulsos electrónicos o clics y donde las mercancías culturales tienen un holgado alcance gracias a las nuevas tecnologías. (Riffo, 2016). (Cegarra, 2012).

Las características de la virtualización

Sabemos que imbricar la educación a la innovación tecnológica debe ir de la mano de la generación de una base de conciencia que propenda al beneficio colectivo, por tanto, orientada al logro de una ciudadanía digital con fundamento ético, tal como lo expone Floridi (2014) cuando se refiere a la forma o fundamento ético de la infoesfera en la cual, según este mismo autor, se aspira proveer los principios que la configurarán. Pierre Levy (1991) presenta tres características principales de la virtualización, las cuales se detallan a continuación y se resumen en la Figura 1:

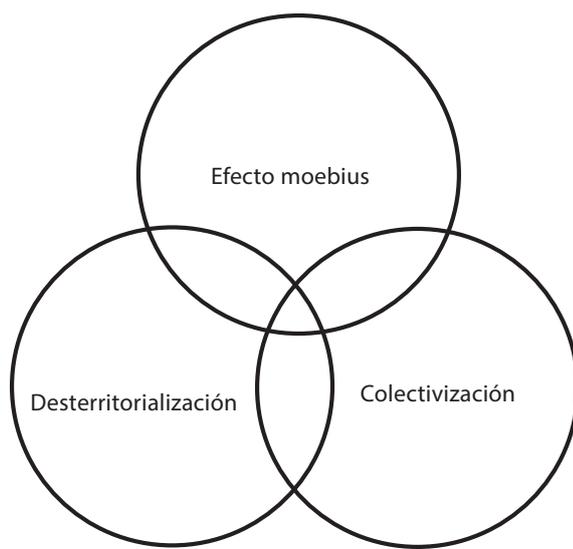


Figura 1. Fuente propia.

En cuanto a la desterritorialización: lo virtual rompe las barreras geográficas y temporales, permitiendo la creación artificial de escenarios de relación. El efecto moebius, hace uso de la metáfora tomada de la cinta de Moebius que la define como una variante bidimensional o un objeto topológico entendido como un espacio total, sin principio ni fin, a razón de lo cual, en la virtualidad existe un permanente intercambio entre de lo real a lo virtual sin fronteras tangibles. Finalmente, la colectivización aparece como consecuencia de lo anterior, dado que se interactúa en la extraterritorialidad y atemporalidad de los escenarios virtuales estando en permanente contacto con miles de personas.

Valores virtuales

La clasificación de los valores virtuales surge de la dicotomía entre valores del objeto y valores del sujeto virtual que según Orozco (2015) se clasifican tomando en cuenta que serán éstos la base ética del desarrollo de las actividades dentro de los espacios virtuales, por cuanto, pueden entenderse desde su dimensión operativa. La conceptualización y dimensión operativa de los valores para los entornos virtuales se discrimina en la tabla 1.

VALOR	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN OPERATIVA	VALORES ASOCIADOS	ANTIVALOR
Responsabilidad	Capacidad de atribuirse y estar consciente de las actividades que se realiza dentro del espacio virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Publicación de datos correcto. • Poseer nombre de usuario. • Nombrar las imágenes. • Bloquear información no adecuada. • No compartir información falsa o no confirmada/verificada. • Respetar autoría de los contenidos y obras utilizados en cualquiera de sus formatos: texto, audio o video. • Proteger su identidad, intimidad y datos, así como los de sus familiares 	Disciplina Compromiso Dedicación Constancia	Irresponsabilidad
Compromiso	Consiste en la obligación moral de dar cumplimiento a las obligaciones o tareas individuales o colectivas	<ul style="list-style-type: none"> • Entregar tareas • Participar en foros de forma personal o validando las opiniones de los compañeros • Participar en wikis • Participar en actividades síncronas: videoconferencias, video llamadas, etc. • Compartir información útil y pertinente 	Convenio Exigencia	
Prudencia	Consiste en calcular los riesgos o realizar un balance de costos-beneficios de las consecuencias de lo compartido en espacios virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> • No compartir información sin verificar • No agregar contactos desconocidos • No inscribirse o registrarse en páginas dudosas. • No realizar transferencia de archivos a destinatarios desconocidos • No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales. 	Disposición Organización	Imprudencia
Respeto	Consiste en considerar tanto los aspectos éticos como los legales, tanto de las consecuencias de las acciones como de los actos mismos.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto a la privacidad de la información y los datos. • Respeto a los derechos de autoría • Respeto a las condiciones de uso • Respeto a la diversidad en todos sus aspectos • No discriminación • No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales. 	Disciplina Adaptación	Irrespeto
Identidad	Garantía de la personalidad con que se ingresa a los escenarios virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de nombre en los usuarios • Uso de imágenes propias en escenarios virtuales • No usurpación de identidad ajena 	Autonomía Motivación	Anonimato
Libertad	Consiste en expresar libremente en los espacios virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Enviar y recibir información • Ingresar a cualquier espacio virtual • Expresarse y compartir libremente información • Utilizar todo tipo de formato y extensión, entre otros. • Realizar cualquier clase de transacción o intercambio de cualquier naturaleza entre los usuarios. • No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales. 	Creatividad	Censura

VALOR	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN OPERATIVA	VALORES ASOCIADOS	ANTIVALOR
Tolerancia	Consiste en comprender las conductas y opiniones ajenas aún cuando no se comparten en algunos o todos sus aspectos.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir las opiniones ajenas • Acceder a páginas cuya agenda es contraria a las opiniones dominantes • Objetividad en la manifestación de las opiniones en espacios virtuales. • Comprensión ante las políticas de seguridad, acceso y limitación de algunas páginas web. • No señalar públicamente errores ajenos. • No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales. 	Paciencia	Intolerancia
Solidaridad	Es un valor que engloba la cooperación y la colaboración entre los participantes de espacios virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir información relevante y útil • Colaborar en la realización de actividades • Colaborar para la realización de procesos técnicos • Responder de manera oportuna solicitudes • Participar en foros de construcción colectiva o wikis • Publicar tutoriales para enseñar acerca de un tema • No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales. 	Apoyo mutuo Liderazgo positivo	Egoísmo
Perseverancia	Consiste en la tenacidad para el logro de los objetivos planteados	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento oportuno de las tareas previstas • Participación activa en las actividades • Validación de las actividades grupales. • Autorregulación de las actividades 	Autorregulación Proactividad Tenacidad	Procastinación

Fuente propia

Valores de los estudiantes en escenarios virtuales de aprendizaje

Investigadores como Duart (2017) son enfáticos al destacar que "(...) la presencia ética en internet no crea nuevos valores", sin embargo, el mismo autor es enfático al destacar que "No debemos olvidar que los entornos educativos, ya sean presenciales (escuelas) o virtuales (campus virtual, por ejemplo) se gestionan. Y la gestión de un entorno educativo, como de cualquier otra actividad, no está exenta de carga valorativa, de ética".

Es así como el rol del estudiante, igualmente marcado por este nuevo enfoque, requiere de la redefinición de sus cualidades, implicando con ello la integración de valores para el cumplimiento de los nuevos roles que delinear al papel del estudiante como actor destinatario del

proceso de formación, las cuales según autores como Rizo (2020) implica entre otras actitudes:

- El rol del estudiante orientado al fortalecimiento de la autodisciplina
- El rol del estudiante orientado al mejoramiento del auto – aprendizaje
- El rol del estudiante orientado al fortalecimiento del análisis crítico y reflexivo.
- El rol del estudiante orientado al mejoramiento del trabajo colaborativo.

En este proyecto de investigación nos propusimos determinar, qué valores implica el cumplimiento de cada uno de estos nuevos roles, a ser asumidos por el estudiante para alcanzar el éxito en los escenarios virtuales de formación.

En este proyecto de investigación nos propusimos determinar, qué valores implica el cumplimiento de cada uno de estos nuevos roles, a ser asumidos por el estudiante para alcanzar el éxito en los escenarios virtuales de formación.

METODOLOGÍA

Tipo de investigación

Metodológicamente se abordó una investigación de tipo cualitativo - etnográfica, con enfoque descriptivo, apoyada en una investigación bibliográfica documental.

Población y muestra

Se aplicó un cuestionario abierto no estructurado que los estudiantes respondieron vía virtual, a la población de estudiantes de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad de Los Andes en Mérida – Venezuela, en el año 2022, en una muestra intencional y no probabilística de los estudiantes pertenecientes 4 secciones de los estudiantes de 2do, 3ero, 4to y 5to año de la carrera, en las cátedras de: Ética y legislación de la Comunicación Social, Métodos de Investigación, Marketing Digital Básico y Fundamentos para la gestión de Medios Digitales, para un total de cincuenta (50) estudiantes, todos los cuales han recibido su formación de manera exclusiva en la modalidad a distancia, a través de escenarios virtuales de enseñanza, desde el año 2020 y hasta el presente año.

Instrumento

El procedimiento de recogida de los datos

Previa la definición de los conceptos valores, se diseñó el cuestionario mediante el cual indagaron:

- Qué valores son fundamentales para alcanzar el éxito en el rol del estudiante orientado al fortalecimiento de la autodisciplina
- Qué valores son fundamentales para alcanzar el éxito en el rol del estudiante orientado al mejoramiento del auto – aprendizaje
- Qué valores son fundamentales para alcanzar el éxito en el rol del estudiante orientado al fortalecimiento del análisis crítico y reflexivo
- Qué valores son fundamentales para alcanzar el éxito en el rol del estudiante orientado al mejoramiento del trabajo colaborativo.

Para lo anterior se definen los conceptos determinantes para identificación de las categorías metas entendidas estas como: 1. Autodisciplina, 2. Auto - aprendizaje; 3. Análisis crítico y reflexivo; 4 Trabajo colaborativo.

Otorgando a las categorías meta, los valores indicadores, según se clasifican a continuación en la tabla 2.

Categoría - meta	Valores indicadores
El rol del estudiante orientado al fortalecimiento de la autodisciplina	Responsabilidad Respeto Compromiso
El rol del estudiante orientado al mejoramiento del auto – aprendizaje	Prudencia Solidaridad Perseverancia
El rol del estudiante orientado al fortalecimiento del análisis crítico y reflexivo.	Identidad Libertad
El rol del estudiante orientado al mejoramiento del trabajo colaborativo.	Tolerancia Solidaridad

Procedimiento de captura de los datos.

Para el análisis lexicométrico se identificó el número total de palabras recaudadas, de las cuales se categorizaron las pertenecientes o asociadas a cualquier a de las tres categorías – meta, todas ellas relativas o inherentes a los valores.

De forma manual se efectuó el análisis, categorización y selección de las palabras que tuvieran una frecuencia representativa superior, es decir, aquellas que se repitieran en el discurso de la totalidad de los participantes.

Procesamiento de los resultados

La aplicación del cuestionario permitió establecer la construcción colectiva mediante la representación gráfica de los valores en una

nube de texto, a partir del análisis de los resultados empleando el software <https://www.wordclouds.com/>

Una nube de palabras, también llamada nube de etiquetas o word cloud, es la representación gráfica de las palabras que más se repiten en un texto. Para su creación se utilizan distintos tipos de fuentes y tamaños que derivan de la frecuencia de su aparición en un texto. Su finalidad es la representación de una descripción visual de la colección de datos tipo texto Viegas (2008)

Consiste en medir la frecuencia de aparición en el texto, de esta manera aparecen destacadas las que más número de veces se ha escrito, generalmente se muestran en mayor tamaño, o también hacen uso de otro tipo de color (Edu 3.02018). Se data el origen de esta metodología a los inicios de los años 90 en la era del constructivismo soviético. (Castillo, 2016)

RESULTADOS

A partir del análisis lexicométrico dentro del corpus de un total de 5.550 palabras, se identificaron 650 palabras asociadas a las cuatro categorías -meta, todas ellas relativas o inherentes a los valores, correspondientes a cada categoría con asociación directa o indirecta.

FRECUENCIA

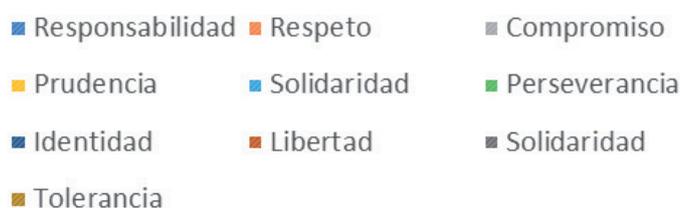


Gráfico 1. Fuente propia

Para la elección de las palabras se efectuó el análisis manual basado en la experticia temática, organizando y agrupando las palabras en cada categoría – meta, esto permitió obtener los grupos de palabras de las cuales se eligieron 150 palabras cuya frecuencia era igual o mayor a tres en cada discurso individual, las cuales se utilizaron para crear una nube (Figura 1) con las palabras más representativas dentro del corpus.

Las palabras se agruparon por frecuencia de aparición en la nube de palabras, a través de los siguientes niveles:

- **Primer nivel:** Responsabilidad y Compromiso
- **Segundo nivel:** Respeto y Perseverancia,
- **Tercer nivel:** Tolerancia y Solidaridad.



Gráfico 2. Fuente propia.

Teniendo en cuenta los resultados, se procedió a realizar la construcción colectiva de una nube de palabras, cuyo objetivo se orientó fundamentalmente a recopilar la opinión de los estudiantes con respecto a los valores esenciales para alcanzar el éxito en el proceso de aprendizaje en escenarios virtuales, siendo éstos, escenarios de representación social, que proporcionan un sistema de códigos, principios y valores que sirven para instaurar las normas y los límites que se encuentran dentro de la conciencia colectiva de los participantes. De allí su carácter social y su función práctica.

La nube de palabras (ver Figura 2) representa los valores esenciales extraídos de los imaginarios colectivos, a través de los cuales los estudiantes ven cifrado el logro de las metas parciales, y que van a coadyuvar para al logro del éxito en los procesos de formación en escenarios virtuales en las cuatro 4 categorías meta previamente identificadas.

Es importante destacar que la cantidad de palabras presentadas para la construcción de la nube de palabras es la totalidad de los valores extraídos luego de ser procesado el cuestionario aplicado y que la cualidad : tamaño, destaca la frecuencia de aparición, por otra parte, el tipo de fuente empleada va a representar datos esenciales relativos al perfil de los entrevistados, lo que permite identificar rasgos distintivos y relevantes de los valores presentes en el discurso en categorías de entrevistados como son el género y grupo etario.

Son múltiples las concepciones que giran alrededor de los valores que cifran el éxito en los ambientes virtuales de formación académica, y dichas concepciones dependen de diversos factores que permean la formación de las representaciones sociales en los imaginarios colectivos que se producen en estos ambientes.

No cabe duda de que el éxito en los ambientes virtuales de formación requiere no solo del fortalecimiento de los valores, sino del desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas, que permitan de forma individual y colectiva adelantar estudios a los distintos niveles de pre – y post grado. Los resultados han dejado claro que es la responsabilidad junto al respeto, compromiso, organización y tenacidad, los valores que los mismos estudiantes consideran fundamentales para alcanzar el éxito en cualquier programa emprendido en escenarios virtuales. Los investigadores se vieron sorprendidos ante la aparición de valores asociados como la perseverancia y la creatividad asociadas al aprendizaje y apropiación de las herramientas tecnológicas para el manejo de las plataformas, junto al trabajo colaborativo y la tolerancia en la exposición discursiva de los participantes.

Los resultados han dejado claro que es la responsabilidad junto al respeto, compromiso, organización y tenacidad, los valores que los mismos estudiantes consideran fundamentales para alcanzar el éxito en cualquier programa emprendido en escenarios virtuales.

Podemos concluir que la construcción colectiva de nubes de palabras es una herramienta útil para la visualización de gran contenido de información textual, máxime cuando las mismas se originan en investigaciones tan sensibles que ahondan en la intimidad de grupos sociales heterogéneos como el analizado.

BIBLIOGRAFÍA

Bourdieu, P. (2007) [1987], *Espacio social y poder simbólico* en: Bourdieu, Pierre. *Cosas Dichas*, Barcelona: Gedisa.

Castariodis, C. (1983) *Institución Imaginario de la Sociedad*. España, Tusquets.

Cegarra, J. (2012). *Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales*. *Cinta de moebio*, 1,13.

Cero, E. t. (2018). *Cómo crear una nube de tags y sus usos en el aula*. Obtenido de <https://revista.educaciontrespuntocero.com/>

Ciceron, (1960) *Tusculanas* ed. G. Fohlen, Les Belles Lettres,

Chica, F. (2009). *La concepción de la entidad virtual desde la perspectiva de la inteligencia*. *Itinerario Educativo* , 157-175.

Cortés, J., Silva, A., & Sandoval, M. (2019). *Aplicación móvil adaptativa a entornos web para la gestión del tiempo y el desarrollo de la autoeficacia en estudiantes de programas en educación a distancia y virtual*. En E. Serna, *Investigación Formativa en Ingeniería* (págs. 13-21). Medellín: Instituto Antioqueño de Investigación.

Deci, E., & Ryan, R. (1985). *The general causality orientations scale: Self-determination in personality*. *Journal of Research in Personality*, 109-134.

Durand, G. (1994). *Lo imaginario*. Barcelona: Ediciones del Bronce, 2000.

Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford, RU: Oxford University Press.

García Canclini, N. (1997) *“Imaginarios Urbanos”* Buenos Aires: Eudeba.

Garcia, M. (1992) *Lecciones preliminares de Filosofía*. Editores mexicanos unidos. ISBN 968-15-0064-4.

Gardner, H. (1998). *A Reply to Perry D. Klein’s ‘Multiplying the problems of intelligence by eight’*. *Canadian Journal of Education* , 96-102.

Gómez, P. (2001). *Imaginarios sociales y análisis semiótico. Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad*. *Cuadernos revista de la facultad de humanidades y ciencias sociales*, 195-209.

Guzmán, J. (2018). *Relacion entre la actitud hacia el aprendizaje en línea y la*

educación virtual. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8316/EDMgumejy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: Universidad de San Agustín Arequipa.

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Ibérica: Barcelona.

Magaz, M. (2008). *La virtualización – Apuntes sobre el libro de Pierre Levy*. Obtenido de <https://bit.ly/2E1gHci>

Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*, Huemal. Buenos Aires. (Trabajo original publicado en 1961).

Moscovici, S. (1981). "On social representation". En J.P. Forgas (Comp.). *Social cognition. Perspectives in everyday life*, Academic Press. Londres.

Moscovici, S. (1984). "The phenomenon of social representations". En R.M. Farr y S. Moscovici (Comps.). *Social Representations*, Cambridge University Press. Cambridge.

Ortiz, K., & Castañeda, G. (s.f.). Obtenido de La transformación de los imaginarios en educación virtual: <https://bit.ly/2E1gHci>

Orozco, J (2015) Valores virtuales. *Horizonte de la Ciencia* 5 (9) diciembre 2015 FE/UNCP. ISSN (Impreso): 2304-4330/ ISSN (En Línea): 2413-936X. 86-94. <file:///C:/Users/profe/Downloads/Dialnet-ValoresVirtuales-5420547.pdf>

Silva, A. (2006). *Imaginarios Urbanos*. Bogotá. Arango editores.

Viégas, F.; Wattenberg, M. (2008) Timelines tag clouds and the case for vernacular visualization. *Interactions*, 2008, vol. 15, n. 4, pp. 49-52.