

Artículo

# Educación para la virtualidad y la virtualidad para educar

To educate for virtuality and virtuality to educate

Ana María Soriano Rodríguez\*  
asoriano@udb.edu.sv

ISSN 1996-1642, Editorial Universidad Don Bosco, año 8, No.13, Enero-Junio de 2014, pp. 19-31  
Recibido: 20 de noviembre de 2013. Aprobado: 15 de enero de 2014.

## Resumen

El desarrollo constante de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha hecho que los contextos en tiempo y espacio real sean trasladados a contextos virtuales en constante conectividad, ya sincrónicos o asincrónicos. Los roles del educador y estudiante han adoptado nuevas dimensiones y los procesos educativos-comunicativos han adquirido nuevas características dado los ambientes, escenarios y formas de interacción que han proporcionado las TIC. Este ensayo se plantea la necesidad de diferenciar el uso que se hace de la virtualidad con propósitos educativos y la educación que se requiere para ser usuario responsable y creativo de la virtualidad.

**Palabras clave:** virtualidad, redes sociales, interacción, interactividad, cultura crítica.

## Abstract

The constant development of ICT has brought as a consequence that the real contexts of time and space to be moved to virtual contexts which are in permanent –either synchronous or asynchronous–connectivity and interactivity. The teacher's and student's roles have adopted new dimensions and the educational-communicational processes have acquired new characteristics due to the new environment and ways of interaction provided by TIC. This essay poses the need to distinguish between the use of virtual contexts for educational purposes and the education required to become a responsible and creative user of virtual environments.

**Keywords:** virtuality, social networks, interaction, interactivity, critical culture.

---

\* Profesora investigadora del Instituto de Investigación y Formación Pedagógica de la Universidad Don Bosco y estudiante del Programa Latinoamericano de Doctorado en Educación de la Universidad de Costa Rica.

## Introducción

La educación tiene un papel relevante en la configuración de la sociedad y en la formación de los ciudadanos. De igual forma, los aspectos socioculturales influyen en la educación misma. El contexto nacional e internacional condiciona también los contenidos y procesos educativos y dado el desarrollo constante de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), estos contextos han dejado de ser espacios físicos para convertirse en espacios virtuales y la educación no puede pasar por desapercibido este nuevo escenario que día a día cobra más fuerza.

Internet ha llegado a formar irremediablemente parte de la vida cotidiana. Su uso tanto en el aula como recurso para la investigación, información y entretenimiento ha ido en ascenso. El surgimiento de plataformas, aulas virtuales y la misma educación universitaria en línea obliga a repensar la función de la TIC en los procesos educativos y la necesidad del fomento de una cultura crítica y formación pedagógica para el uso, consumo y producción de éstas, tanto por parte de los estudiantes como profesores.

El uso de redes sociales digitales que ha facilitado la web 2.0 es una muestra de cómo la como virtualidad ha trascendido los espacios físicos y las limitantes para la interacción. Además, la abundancia de información a la que actualmente se tiene acceso dado el desarrollo de buscadores para la web hace cuestionarse cual deberá ser el papel del educador y la educación misma frente a esta cuantiosa cantidad de información.

*Educar para la virtualidad y la virtualidad para educar* no se trata de un juego de palabras. La tesis que se mantiene en este ensayo es la interdependencia de ambas dimensiones que deriven en la comprensión de una educación virtual holística que trascienda el limitado uso instrumental de los recursos virtuales y tecnológicos. Tan necesario es utilizar los medios virtuales para educar (portales, blogs, plataformas, redes sociales) como lo es educar para el consumo de la virtualidad bajo una perspectiva crítica creativa e interactiva.

## Hacia una comprensión holística de educación virtual

*Educar para la virtualidad* se refiere, en el sentido de una educación mediática 2.0, a que forme en la recepción crítica de la información; a la formación de un usuario que no sólo consume información, sino que la produce y que además, interactúa de forma responsable y creativa con otros usuarios y ante la información misma.

En cuanto a la *virtualidad para educar*, es decir, el reconocimiento que la educación a través de la virtualidad puede estar requiriendo un nuevo

paradigma educativo en contraste con la educación presencial, tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje, como en la evaluación. La diferencia entre la educación presencial y la virtual reside en el cambio de medio, y por tanto, no se debería tener los mismos procesos educativos en ambos, aunque la finalidad sea la misma, el aprendizaje. El reconocimiento de la diferencia de este medio de comunicación incide el éxito o fracaso de la actividad educativa (Sangrà, 2001). Es decir, una virtualidad para la educación que trascienda el uso instrumental como recursos didácticos complementarios en el aula ya sea educación presencial o no presencial.

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. (Sangrà, 2001, p. 119).

De manera tal, que no se concibe aquí, una educación virtual que sea sinónimo de educación en línea, el uso de plataforma, aula virtual o en el peor de los casos, repositorios de archivos digitales en la web. El autor plantea los elementos y su interrelación de cómo debería comprenderse la Educación virtual.

### **Educación para la virtualidad**

*Educación para la virtualidad*, es decir, una educación que permita al usuario reconocer las bondades de las TIC, particularmente las que son accesibles a través de la web. Es una *educación para la virtualidad* en el sentido que diferencia entre el uso, *consumo* y *producción* de los recursos e información. El uso correspondería a la instrumentalización de los recursos (plataformas, email, aulas virtuales, etc.), es decir, como meros instrumentos o recursos que faciliten el aprendizaje pero que no significan el aprendizaje mismo. El *consumo* se refiere a toda la información, interacción e interactividad que se tiene acceso vía internet (revistas, medios digitalizados, blogs, redes sociales, chats, foros, etc.) y la *producción* se refiere a como diseñar y crear productos digitales puestos en la virtualidad pero que son creados por el usuario (recursos multimedia, blogs, foros, sitios, etc.).



las tecnologías. Internet es un excepcional y eficiente medio para diferentes estudios de mercado, en primer lugar, dado las grandes audiencias que alcanzan, segundo, la facilidad de observar la conducta del consumidor a través de lo que él mismo publica y tercero, el favorecedor efecto viral que logran a través de los mismos consumidores que reproducen la información comercial de productos y servicios. Además, Soren Peterson (en Buckingham, 2010) critica *la producción de contenidos perdidos*, es decir, toda esa producción no remunerada de blogs, por ejemplo, cuyos ingresos económicos favorece a las grandes corporaciones. En el caso de las redes sociales los participantes invierten vastas cantidad de horas creando sus perfiles y grupos, acumulando un capital social y cultural, la cual será imposible migrar si deciden de cambiar de sitio. Todo lo que se produce se convierte en propiedad de la compañía que brinda el soporte tecnológico (llámese facebook, youtube, flicks, etc).

Es decir, es necesario educar para la virtualidad a través de una educación hacia una cultura crítica cuyo problema se ubica en el complejo debate sobre los supuestos y valores que subyacen a los procedimientos del intercambio democrático y su identificación de procedimientos en la toma de decisiones y la vida cotidiana (Pérez, 1998). Una cultura crítica que incluya esos intereses comerciales y económicos que expresa Soren y Buckingham, cuyos planteamientos dejan claro que no se trata solamente de una alfabetización digital centrada el uso instrumentos de los *recursos digitales*.

Habría que tener en cuenta también que la posmodernidad ha traído consigo el fenómeno de la fragmentación impulsada por el desarrollo de las TIC. Esta situación crea un proceso que va a repercutir en el estímulo de la variedad, que impacta en el fortalecimiento de la sociedad de consumo que tiene como propósito satisfacer las necesidades de los seres humanos quienes no solo valoran lo material, sino también su contenido simbólico, dado que “no puede comprenderse un fenómeno social o educativo sin entender las interpretaciones subjetivas de quienes en una u otra forma lo viven” (Pérez, 1998, p. 63). Consumo que se refiere en este caso, no a un producto sino a la información, mensajes a través de la red y los significados simbólicos que a éstos se les atribuye. En la virtualidad se facilita no solamente la venta de un producto tangencial, sino la fácil transmisión de propagandas e ideologías que escapan a la censura de los medios tradicionales.

Por otra parte, la *educación para la virtualidad* estará incompleta si no se incentiva la producción en los estudiantes. Buckingham (2005), es claro en establecer la necesidad de generar audiencias con perspectiva crítica y analítica ante los mensajes difundidos, pero también plantea la necesidad de

educar en la producción, en este caso, de educación virtual, producción de recursos multimedia, sitios web, blogs.

¿Por qué educar en la producción? Para producir es necesario conocer las audiencias a la que se dirigirá, en el caso de la producción multimedia comprender el lenguaje audiovisual, los efectos y sentimientos que comunica, la iluminación, encuadres, diagramación, etc. A manera de ejemplo, aprender lo básico de fotografía le llevará a comprender que una toma cerrada puede hacer ver que hay más personas en un lugar, que un lente de 80mm hará recrear una distancia más corta de la que en realidad existe entre objetos, dos personas podrían parecer más cercanas de lo que en realidad están. Un picado (cámara de arriba hacia abajo) empequeñecerá aun más el objetivo que encuadra. Ante estos aspectos técnicos, habría que cuestionarse el famoso adagio, que “una imagen habla más que mil palabras”, o si es que una imagen habla exactamente lo que el medio o la persona particular que publica, quería transmitir.

Si escribe un blog, crea un portal web, el usuario aprende de los dominios web, distingue la información comercial, publicitaria o educativa. Además, advertirá que la información que allí encuentra puede ser producto solamente de la subjetividad o emociones del escritor, que cualquier persona puede abrir un espacio de estos y por lo tanto la información debe ser cuestionada. Aprenderá a buscar fuentes, contrastarlas y cuestionarlas. Solamente cuando se logra comprender los elementos de una producción, especialmente en los niveles escolares, se comprenderán como los significados pueden ser construidos o manipulados por el productor.

Tal como lo propone Buckingham (2005):

Enseñar a los niños sobre los medios, es decir, capacitarlos para analizar cómo están contruidos los textos mediáticos y para comprender las funciones económicas de las industrias mediática, aparece en este contexto como una manera de fortalecerlos para que puedan rechazar tales influencias. En el proceso, se argumenta, los niños se convertirán en consumidores racionales, capaces de ver los medios una forma crítica y distanciada. (p. 29).

Pero también, la propuesta del autor sobre hacer del estudiante un productor de mensajes resulta muy atinada en el sentido que solamente cuando deje el rol pasivo de consumidor de información y adquiera el rol de productor advertirá lo limitado que resultan los mensajes, de cómo la información debe ser restringida, editada y cuyos significados cambian de acuerdo al diseño y el

color. La producción misma redundará en el desarrollo de la perspectiva crítica hacia la virtualidad y ser actor y no solamente receptor.

### **Redes sociales y la educación para la virtualidad**

Las redes sociales son estructuras cuyos miembros se relacionan entre sí. Estas pueden ser de diferentes tipos como financieros, estudiantiles, religiosos, etc. Las redes sociales en la virtualidad (facebook, youtube, flick, pinttrest) tienen la ventaja de permitir la interacción e interactividad. De acuerdo con Gutiérrez (2005), la interacción es una condición esencial e indispensable en un proceso comunicativo. Se establece una diferencia entre los términos, considera a la interacción como los procesos comunicativos que ocurren en un contexto social y como interactividad a los que ocurren en un contexto educativo, ya sea formal o informal.

En la actualidad crecen las comunidades de internautas quienes a través de estos espacios buscan romper con lo establecido. En internet las posibilidades de ir contra el status quo, ahora son mayores. Esto puede verse en los diferentes sitios que destilan una actitud trasgresora en diferentes campos como la política y la religión. Otros, están orientados a dar su punto de vista claramente confrontativo ante los gobiernos, expresión propia de una sociedad cada vez más fragmentada. En ese sentido, la apuesta es a una educación virtual, para que la intervención en estos espacios incida en una mejor sociedad, que incentiven la participación ciudadana y no que se conviertan en trasgresores con mensajes grotescos sin propuestas de solución.

Rodríguez (2012)<sup>1</sup> expresa con tristeza, la falta de un uso positivo de las redes sociales en los siguientes términos:

A veces me da tristeza que no se aproveche en esos medios para construir (...). Mientras sea positivo, que contribuya al desarrollo de la ciencia, de la educación, del arte, que bueno (...) lo malo es cuando no tienen un objetivo más que el de molestar, a mí no me molestan, pero a otras personas les lastima obviamente y creo que se debe buscar un camino constructivo a las redes sociales.

El consumo vía Internet supone una práctica sociocultural que implica la producción de sentidos. Para Martín Barbero (en Sunkel, 2002), el consumo no es sólo reproducción de fuerzas, sino también producción de sentidos: lugar de una lucha que no se agota en la posesión de los objetos, pues pasa aún más decisivamente por los usos que les dan forma social y en los que

---

1. Entrevista otorgada a un diario digital la Dra. María Isabel Rodríguez, quien fuera rectora de la Universidad de El Salvador (1999-2008) y Ministra de Salud desde 2009 al presente, expresaba la falta de un uso positivo a las redes sociales,

se inscriben demandas y dispositivos de acción que provienen de diferentes competencias culturales. García (1993), por su parte, propone que el consumo constituye procesos socioculturales en que se realiza la apropiación y los usos de los productos. El consumo sería una práctica sociocultural en la que se construyen significados y sentidos del vivir con lo cual este comienza a ser pensado como espacio clave para la comprensión de los comportamientos sociales. De tal forma que, para educar en la virtualidad deberá advertirse todas las implicaciones el consumo de medios, los procesos socioculturales y la construcción de significados.

De acuerdo con Viche (2010), los espacios socializadores tradicionales han sido superados por una nueva red de comunicación, estructuras de contacto e interacción que la virtualidad ha facilitado. En este contexto, las identidades individuales y colectivas se desarrollan a partir de nuevas estructuras espacio temporales (sincrónicas, asincrónicas), estructurados a partir de los nexos que determina Internet. Estos nuevos grupos sociales, formados por comunidades virtuales, foros, chats, grupos colaborativos, movimientos sociales interactuando en red, dan lugar a la afirmación y desarrollo de nuevas identidades individuales, nuevos contextos socioculturales y en definitiva, nuevas identidades que se estructuran a partir de vínculos de amistad, proximidad, solidaridad, afinidad, intereses comunes, prácticas cooperativas o usos compartidos de la Red. Viche (2010) afirma que no sólo son espacios transgresores, nuevos espacios de comunicación participación y colectividades:

Es esa capacidad de creación de nuevos espacios en red, la que permite no solo el desarrollo del mercado globalizado, sino una nueva posibilidad de intervención para los movimientos sociales, las colectividades virtuales, las individualidades, posibilidad que va a permitir una redefinición de las prácticas comunicativas, de análisis de la realidad, de la participación, la cooperación, la solidaridad y el desarrollo de lazos comunitarios, prácticas propias de la educación sociocultural. (p. 6).

### **La virtualidad para la educación**

El segundo componente, que forma parte de una conceptualización holística de educación virtual es la *virtualidad para la educación*. Ésta entendida, uno, como el uso de la virtualidad en ambientes presenciales como recursos didácticos o medio de comunicación entre los actores del aprendizaje; dos, la virtualidad como un medio para la educación no presencial.

El uso de los recursos tecnológicos, y actualmente de la virtualidad, con fines estrictamente didácticos, ha sido la dimensión más conocida. A partir del

desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación e información, la *tecnología educativa*, llegó para quedarse dentro y fuera de los salones de clases, desde el uso de un proyector de imágenes que sustituyó al proyector de acetatos, hasta el actual uso actual de plataformas virtuales, recursos multimedia, redes sociales, foros y blogs.

Esta abundancia de recursos obliga la alfabetización digital del educador y el alumno, entendida esta, no solamente como el aprendizaje técnico e instrumental de los recursos, sino las implicaciones e impactos que éstas puedan tener en los estudiantes y el aprendizaje. Una virtualidad integrada en el currículo y no un currículo adaptado a las tecnologías. Una integración de las TIC, de la virtualidad, que permita,

reforzar la contribución de los trabajos pedagógicos y didácticos contemporáneos, puesto que permiten crear situaciones de aprendizajes enriquecedores, complejos, diversificados, con la ayuda de una división del trabajo que ya no hace descansar toda la inversión en el profesor, puesto que de la información así como la dimensión interactiva se encargan los productores de instrumentos. (Perrenoud, 2004, p. 119).

Así, un aula virtual, como complemento de una clase presencial, no será un depositario de archivos digitales, sino un espacio que permita la interacción con todos los actores involucrados en el proceso educativo y que genere aprendizajes significativos. Una integración en el aula que facilite la comunicación y diálogo con los estudiantes y que transforme la forma de pensar, decir y desarrollar los procesos de enseñanza con énfasis en el aprendizaje.

En cuanto a la virtualidad como medio para la educación no presencial, debe tenerse en cuenta que los modelos virtuales no serán exitosos si limitan a replicar los modelos presenciales. Sangrá (2001) explica, en el caso de la universidad virtual, se trata de llevar la universidad a casa del estudiante, por lo que debe centrarse en una educación flexible, cooperativa, personalizada, interactiva y organizada.

Para eso necesita flexibilidad. La flexibilidad para adecuarse a la realidad personal, profesional y familiar del estudiante, para que se adapte a la necesidades del estudiantes (no al revés); la cooperación entre los estudiantes que están en el mismo proceso educativo virtual y un grupo de tutores; la personalización que permita el trato individual con el alumno durante su proceso de aprendizaje en tanto que los materiales multimedia y otros recursos didácticos tratan de forma personal al estudiante y sus necesidades formativas. Así mismo, la interactividad es la base en la que se establecerán las relaciones formativas. Una interactividad e interacción entre estudiantes, docentes y administrativos.

Además, de acuerdo con Sangrá (2001), la educación virtual deberá estar organizada de manera tal que la tecnología sea un medio, un valor agregado, pero nunca la finalidad en sí misma. Cada asignatura que se ofrece en línea, además de contar con su entorno virtual que facilite el acceso a los materiales educativos, deberá disponer de una serie de posibilidades como debates, foros, mensajes electrónicos, enlaces. Todos los recursos y materiales de aprendizaje deberán permitir la interacción y la construcción colectiva del conocimiento.

Interacción e interactividad son palabras claves para la educación virtual. Gutiérrez (2005) afirma que interacción e interactividad debe ser un proceso conocido por los diseñadores de cursos virtuales, así, los objetivos de aprendizaje también considerarán los posibles patrones que suceden en los espacios virtuales. Un sistema educativo virtual debe procurar que la interacción, como base de una mediación pedagógica, derive y desarrolle la interactividad como un proceso de enseñanza-aprendizaje que no limite al estudiante a hacer cosas, sino que se constituya en la mejor oportunidad para el intercambio, diálogo, comunicación y aprendizaje. Para ello, deberá estudiarse los procesos comunicativos en los espacios virtuales, desde la perspectiva del comportamiento del alumno.

Otro aspecto necesario a considerar en la virtualidad para la educación es la evaluación de los aprendizajes. Tal como se menciona anteriormente, un medio diferente, requerirá procedimientos diferentes, por lo que las estrategias de evaluación deberán reconsiderarse.

El diseño instruccional de los cursos debe tener un hilo conductor que enlace objetivos y actividades de aprendizaje y evaluación. Dado que la educación virtual privilegia la interacción e interactividad, entonces, deberán contemplarse de la misma forma actividades de evaluación acordes. De acuerdo con Dorrego (2006), el uso de las tecnologías virtuales ofrecen facilidades que no están disponibles en los ambientes educativos presenciales, tales como el nivel de inmediatez, la interacción, las posibilidades de acceso a los cursos desde cualquier lugar y tiempo y la capacidad de retroalimentación a comentarios y discusiones que contribuyen a la construcción de aprendizaje por el propio alumno. Por tanto, todas esas facilidades deben aprovecharse y ser coherentes con los procesos y estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Además, las evaluaciones en contextos virtuales deben considerar el conocimiento de los contextos de los alumnos, así como sus percepciones sobre las actividades evaluadas. Las evaluaciones formativas y sumativas pueden tener lugar en los ambientes virtuales, pero deben estar enlazadas para motivar, generar diálogo para que el estudiante obtenga una visión de sus avances.

Al mismo tiempo, ya que la naturaleza de la educación virtual favorece la interacción e interactividad a través de recursos como los foros, webchats y blogs, la evaluación colaborativa debería ser considerada. Barberá (2006) afirma que la colaboración educativa virtual se evidencia en plataformas e-learning, foros, debates. La tecnología misma facilita además de evaluar el producto colaborativo per se, evaluar también el proceso. "Este hecho es significativamente diferente del que ocurre en las prácticas presenciales que resulta de mucho interés para una verdadera evaluación formativa" (Barberá, 2006, p. 9). Con el trabajo colaborativo virtual, el docente a través de la organización de grupos virtuales, puede ofrecer seguimiento individual a cada estudiante para concretar un producto final, además tiene la posibilidad de visualizar con exactitud cómo interactúan y que aporta cada uno al trabajo grupal.

Por otra parte, debe cuidarse que la evaluación virtual no se centre en los instrumentos de evaluación, que las mismas tecnologías han facilitado (eportafolios, test mecanizados, etc.), sino más bien en los procesos psicoeducativos involucrados en la evaluación del aprendizaje. Igualmente requiere diferenciar entre participar e interactuar. La participación se mide comúnmente con el número de mensajes en un espacio virtual, mientras que la interacción supondría un cambio en los niveles cognitivos y sociales y provoca una reacción virtual conjunta y compartida. Debe evitarse la contabilización de las intervenciones sin tener en cuenta la calidad de la interacción que involucre a maestros y alumnos. Todo contexto de enseñanza y aprendizaje virtual requiere de un sistema de evaluación complejo que incluya criterios, juicios, decisiones educativas, retroalimentación para el desarrollo de un aprendizaje progresivo, sólido y complejo (Barberá 2006).

### **A manera de conclusión**

Las tecnologías que han posibilitado la virtualidad, han facilitado el acceso a la información, pero esto no implica necesariamente que se genere o aumente conocimiento en una sociedad. En el campo de la educación el uso de TIC deberá trascender la función de transmisión de datos y generar la capacidad autocrítica para valorarla. La tecnología en sí misma, no puede garantizar el éxito o el fracaso de un proceso educativo y la formación del estudiante. La comunicación, creatividad, pensamiento crítico, capacidad de aprender a aprender debe estar inmerso en el uso de estas tecnologías.

Los contextos educativos han cambiado, los accesos a estos también, la virtualidad ha roto espacios y distancias y en este caso, la esencia educativa debe trascender hacia esa educación virtual que forme personas que críticas

ante el consumo de la información sepan diferenciar entre publicidad, hechos científicos y opiniones personales, que sean gestoras de su propio aprendizaje. A la vez, que el educador advierta constantemente como los cambios socioculturales continuarán influyendo en su práctica educativa. No será lo mismo educar a estudiantes cuya comunicación se da cara a cara que a un grupo que educa virtualmente con la ayuda de recursos digitales ya sean sincrónicos o asincrónicos. No será lo mismo educar a estudiantes que han migrado a las nuevas tecnologías, a estudiantes que nacieron cuando las tecnologías ya tenían su apogeo.

La educación virtual vuelve a poner sobre el debate *el diálogo* que tanto énfasis hizo Pablo Freire en los años setenta. Un diálogo que permita el conocimiento del otro y el aprendizaje, que se logrará a través de la interacción e interactividad de calidad en esos ambientes no presenciales mediados por la tecnología.

Finalmente, ¿Por qué apostar a una educación virtual entendida holísticamente? Se busca una educación que conlleve aprendizajes significativos que trasciendan las aulas de clase. El uso de la red va en aumento y los años escolares y universitarios tienen caducidad, sin embargo la virtualidad para la educación o para *consumo personal*, permanecerá a lo largo de la vida de los ciudadanos.

## Referencias

- Barberá, E. (2006). Aportaciones de la tecnología a la e-valoración. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 5(6), 1-13. Consultado en <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Buckingham, D. (2010). *Do we Really Need Media Education 2.0? Teaching Media in the Age of Participatory Culture*. En Drotner, K. & Schroder, K (eds) *Digital Content Creation. Practices And Perspectives. New literacies and digital epistemologies* 46. (pp.287-304). New York: Peter Long.
- Buckingham, D. (2005). *Educación en Medios, Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Castell, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza Editorial. S.A
- Dorrego, E. (2006). *Educación a distancias y evaluación del aprendizaje*. *RED Revistas de Educación a Distancia*, 6.
- García, N. (coord.) (1993). *El consumo cultural en México*. México: Grijalbo, CNCA.
- Gutiérrez, A. (2005). *La Comunicación Didáctica en los espacios electrónicos de aprendizaje de la educación a distancia*. México: CREFAL
- Pérez, A. (1998). *La Cultura Escolar en la Sociedad Neoliberal*. España: Ediciones Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona: Graó.

- Rodríguez, C. (2012, noviembre). Nunca me he puesto a pensar cuántos años tengo. *Diario Digital La Página*. Recuperado de <http://www.lapagina.com.sv/nacionales/73241/2012/10/31/Maria-Isabel-Rodriguez>
- Sangrá, A. (2001). Enseñar y aprender en la virtualidad. *Educación* 28. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Educacion/article/viewFile/20746/20586>
- Sunkel, G. (2002). *Una mirada otra. La cultura desde el consumo*. En Mató, D. (comp). Estudio y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder. Venezuela: CLACSO.
- Viche (2010), Viche, M. (2010). La educación sociocultural. *Revista semestral para animador@s socioculturales y educador@s sociales* 11, 1-9.

