

Ensayo

Virtualización e inclusión: una revisión a la gestión cultural y la educación en el marco del covid-19

Virtualization and inclusion: a review of cultural management and education in the framework of covid-19

Recibido: 12 de marzo de 2024

Aprobado: 14 de junio de 2024

José Luis Mariscal Orozco
María del Carmen Valenzuela Gómez
Universidad de Guadalajara, Jalisco, México

Resumen

Este ensayo problematiza la premisa de que la virtualización de los servicios educativos y culturales es una estrategia innovadora que permite la inclusión de diversas personas, grupos y comunidades que no pueden ejercer plenamente su derecho a la cultura y a la educación. Para ello se parte visibilizando los supuestos de verdad que sustentan tanto la posición que defiende que las tecnologías digitales contribuyen a la inclusión, como de la posición que argumenta lo contrario. A partir de ello se presentarán diversos ejemplos de prácticas de virtualización analizando sus niveles y las implicaciones que conllevan las diversas formas de presentar los contenidos y su diseño para permitir (o no) la participación. Se concluye que la virtualización de los servicios educativos y culturales no puede ser considerada por sí misma una estrategia innovadora para la inclusión si las opciones virtuales a las que tienen acceso las personas



que se pretende incluir sólo permiten el consumo pasivo de contenidos y los sujetos no tienen la posibilidad de adecuarlos a sus intereses y capacidades, por lo que la clave es generar las condiciones de participación a partir de contenidos y estructuras más flexibles y adaptables.

Palabras clave: virtualización de servicios, cultura digital, educación virtual, inclusión digital.

Abstract

This essay problematizes the premise that the virtualization of educational and cultural services is an innovative strategy that allows the inclusion of diverse people, groups and communities that cannot fully exercise their right to culture and education. To this end, it starts by making visible the assumptions of truth that sustain both the position that defends that digital technologies contribute to inclusion, and the position that argues the opposite. From this, some examples of virtualization practices will be presented, analyzing their levels and the implications of the many ways of presenting the contents and their design to allow (or not) participation. It is concluded that the virtualization of educational and cultural services cannot be considered by itself an innovative strategy for inclusion if the virtual options to which the people to be included have access only allow the passive consumption of content and the subjects do not have the possibility of adapting them to their interests and capacities, so the key is to generate the conditions for participation based on more flexible and adaptable content and structures.

Keywords: virtualization of services, digital culture, virtual education, digital inclusion.

José Luis Mariscal Orozco. Mexicano. Doctor en Antropología Social por El Colegio de Michoacán. Profesor investigador y coordinador de la Maestría y Doctorado en Gestión de la Cultura del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara. Líneas de investigación: gestión cultural, políticas culturales, patrimonio cultural, educación virtual. Correo electrónico: mariscal@udgvirtual.udg.mx. ORCID: 0000-0001-6769-0761

María del Carmen Valenzuela Gómez. Mexicana. Maestra en Gestión y Desarrollo Social por la Universidad de Guadalajara. Profesora docente y coordinadora de programas educativos del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara. Líneas de investigación: gestión cultural y educación virtual. Correo electrónico: carmen.valenzuela@udgvirtual.udg.mx. ORCID: 0000-0002-2463-9082

Introducción

En las últimas décadas hemos sido testigos de un proceso de transformación digital en todos los contextos y ámbitos de la vida: en la economía, en los trámites gubernamentales, en la educación, en las formas de socialización, entre otras más. Esto se debe al surgimiento y apropiación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que no solo son cada vez más accesibles y de uso extensivo en la población, sino también a la adaptación que han tenido éstas en la resolución de problemas cotidianos.

Las medidas de contención y prevención para combatir la pandemia por covid-19, implicaron que millones de personas vivieran la “gran cuarentena”, un periodo prolongado de encierro que limitó el contacto físico y, por lo tanto, las actividades de carácter presencial, entre las que se incluyeron las actividades culturales y las educativas, éstas encontraron en la virtualidad el espacio y el medio adecuado para continuar con las labores de manera contingente.

Sin lugar a dudas, la pandemia nos ha traído diversos aprendizajes y reflexiones como sociedad que aún están por comprenderse del todo, sin embargo, la ampliación del uso de las tecnologías por parte de diferentes sectores de la sociedad (que incluso anteriormente no tenían contacto con éstas o su uso era solo para cuestiones de entretenimiento) ha creado las condiciones para que el uso y apropiación de las tecnologías digitales se utilicen de manera cotidiana como parte de las labores de las personas.

En este contexto, se vuelve pertinente la revisión de los posicionamientos de un debate que se ha venido generando con respecto al uso de las tecnologías digitales y sus potencialidades para la innovación de las prácticas educativas y culturales y, más aún, la posibilidad de atender diversos rezagos relacionados con la inclusión de grupos que, por cuestión de discapacidad, género, edad, económica, condición migratoria, grupo étnico, entre otros, no han podido ejercer plenamente su derecho a la educación y a la cultura.

Si bien es cierto que esa idea precede a la pandemia, hoy en día está presente y ha retomado mayor fuerza como parte de los discursos de los políticos, de las autoridades gubernamentales y universitarias, así como de agentes empresariales. Pero a la luz de las experiencias y aprendizajes de la pandemia nos surge una pregunta: ¿la virtualización de los servicios

culturales y educativos puede ser considerada como una estrategia de innovación e inclusión por parte de las instituciones?

Para responder esta gran interrogante que guía este ensayo, es necesario comprender qué se entiende por virtualidad, y visibilizar los supuestos de verdad que sustentan tanto la posición que está a favor de las tecnologías digitales para la inclusión, como de la posición que argumenta lo contrario. A partir de ello se presentarán diversos ejemplos de prácticas de virtualización (tanto culturales como educativas) analizando su grado de innovación y las implicaciones que conllevan las diversas formas de presentar los contenidos y su diseño para permitir (o no) la interrelación con las personas.

De la virtualidad y sus concepciones

La especie humana ha generado una serie de artefactos que le permiten, en un primer momento adaptarse al medio ambiente en el que habita, y en segundo momento transformarlo de acuerdo con sus necesidades e intereses. Para el culturalismo, la evolución del ser humano ha sido un proceso socio-histórico amplio que ha implicado cambios en la constitución biológica de los individuos como una forma de adaptación al medio ambiente, pero que en esta evolución se ha centrado en el desarrollo de las herramientas que ha construido, ya que éstas representan una extensión del cuerpo humano, de tal manera que lo que evoluciona son esos instrumentos que diseña y utiliza para satisfacer sus necesidades.

La antropología evolucionista consideró a la tecnología como un elemento esencial para comprender la base material de la vida social, y por lo tanto para determinar diferentes fases de desarrollo evolutivo en las sociedades. De esta forma, el nivel de sofisticación de tecnología que alcanzaban (así como sus formas de organización social y sus prácticas culturales) era considerado como un grado de civilización que ocupaba en un trayecto unilineal que llevaba inequívocamente la sociedad europea, la cual por entonces (finales del siglo XIX e inicios del XX) vivió un proceso galopante de industrialización donde la tecnología jugó un papel fundamental en la transformación de las formas tradicionales (y artesanales) de producción, circulación y consumo de bienes, y por lo tanto de la configuración de la organización social de las comunidades.

La relación entre el desarrollo de tecnologías y cambio social ha sido constante en la historia de la humanidad y la valoración de esta relación se da a la luz de los valores y del proceso social desde quien los observa y emite juicios (Herskovits, 1995). En este sentido, cada sociedad en diferentes momentos históricos le atribuirá cierta relevancia a partir de su sistema de valores, y para el caso de la sociedad moderna el progreso es considerado como uno de los valores primordiales e incuestionables (Bury, 1971) ya que esta noción brinda la seguridad de ir evolucionando hacia una mejor sociedad en dos sentidos: a) en la igualdad de los individuos desde una concepción ilustrada, en el sentido de la autorrealización de los seres humanos y el forjamiento de su propio destino; y b) en la generación y aplicación de conocimiento para el desarrollo de tecnologías que contribuyan a la industrialización.

Con la emergencia de las TIC se comenzaron a fraguar nuevos cambios a partir de su desarrollo y uso en los modos de producción, y en la actualidad concretamente de las tecnologías digitales, a lo cual se le ha denominado de manera genérica como transformación digital. Esta trae consigo un proceso de cambio de diversas prácticas de la vida a partir de la apropiación y uso de tecnologías digitales, se encuentra “en todo tipo de actividad humana y que provoca a través de distintas herramientas, un cambio sobre los modos de hacer, un cambio radical en los modos de producción” (Chan y Mariscal, 2020, p. 9), por lo que es un “fenómeno paradigmático que involucra tanto lo económico y lo tecnológico, como lo social y lo cultural” (Delgado, 2020, p. 5).

Esta transformación parte de dos componentes básicos que se interrelacionan de manera recíproca: lo digital y lo virtual. El primero está relacionado con la tecnología que hace posible la generación, almacenamiento, procesamiento e intercambio de datos binarios, de tal manera que estos se transformen en información que puede ser consultada y usada (Venegas, 2020). Por su parte, el segundo tiene que ver con formas de representación y significación de esos datos, pero, sobre todo, con la generación de ambientes que permitan la interacción de los usuarios con los datos y entre los mismos usuarios, por lo que implica una perspectiva sistémica de los entornos y las experiencias que ahí suceden (Chan y de León, 2012). Para los fines de este ensayo nos centraremos en la virtualidad.

Según Krut et al., el término virtualidad era utilizado desde el siglo XIII por Tomás de Aquino, al afirmar que después de la destrucción del alma

y el cuerpo, las partes sensoriales y vegetativas del alma solo permanecen en ella virtualmente como en su origen o raíz, por lo que la virtualidad era considerada como un estado potencial del ser “con un cierto principio activo presente en él y una predisposición a la aparición de ciertos eventos o estados que pueden ser realizados en las condiciones apropiadas. Es decir, no como una realidad, sino como una oportunidad” (2018, p. 371).

Para estos autores, la virtualidad está íntimamente relacionada con la cultura, ya que es una forma de idealización de ésta, sea que esté mediada o no por sistemas informáticos, por lo que proponen tres modelos de entornos virtuales:

1. Modelo tradicional de fantasía: originado en la sociedad primitiva y presente en géneros literarios como cuentos de hadas, fantasía, etcétera, y en juegos de rol.
2. Modelo de contacto directo: asociado con prácticas rituales de magia y culto religioso, como meditaciones y prácticas chamánicas, y se relaciona con el concepto de inconsciente colectivo.
3. Modelo tecnogénico: producto de la sociedad de la información, incluye entornos virtuales creados por tecnologías digitales como películas 3D, juegos en línea, simuladores, entre otros, donde la percepción sensorial-emocional juega un papel fundamental.

Así pues, el modelo tecnogénico surge del desarrollo y uso de las TIC, lo que conlleva a tres nociones de la virtualidad y su relación con la realidad: a) la virtualidad como representación; b) la virtualidad como sustitución; y c) la virtualidad como entorno. La virtualidad tiene que ver con su capacidad de representación, esto es, con la abstracción de elementos de la realidad para percibirlos a través de uno o más sentidos, permitiendo así su comprensión y significación. Dicha representación está siempre ligada a un lenguaje común, ya que son los símbolos, que evocan al objeto representado, los que facilitan su comprensión. La realidad o parte de esta se representa mediante imágenes, dígitos, sonidos, entre otros. Siempre existe un método para representar esa realidad que debe ser compartido por el grupo de personas que le encuentran un sentido común.

Si la realidad puede ser representada por un medio, esto da pie a una segunda noción de la virtualidad, que nos lleva a concebirla como una forma de sustitución del mundo real, la cual puede ser a partir de dos formas: como una reproducción realista y minuciosa para su simulación (como

lo podría ser un simulador de vuelo), o bien a partir de la generación de mundos virtuales alternativos donde los sujetos y entornos tienen características y capacidades diferentes a la realidad, como puede ser un videojuego que se realiza en un mundo virtual donde los personajes son capaces de volar, aparecer o realizar diferentes acciones que no son posibles en el mundo real, en ambos casos su naturaleza es inmersiva.

Estas nociones de virtualización se dan en el contexto de las ciencias computacionales, referidas a procesos de simulación y representación de componentes y procesos informáticos. Sin embargo, en la virtualidad no solo implica procesos de traslado de elementos físicos al plano digital, sino también nuevas formas de interacción a nivel global a través de la apropiación tecnológica en las actividades del mundo social (Muñoz et al., 2019).

Es importante considerar que la representación y simulación de la realidad son solo parte de sus características, para ello será relevante considerar la visión sistémica para comprender la virtualidad como una forma de entorno que se sobrepone y se articula a otros. Echeverría Ezponda (1999) postula que los seres humanos a través de su historia han interactuado y se han adaptado a diferentes entornos, los cuales influyen en la configuración de las relaciones sociales. El primero de ellos es el natural, en el cual da a lugar la relación entre la naturaleza y la humanidad. El segundo es el urbano, donde se da la interacción entre los individuos y los grupos sociales a partir de un territorio físico determinado, desde donde se generan y definen las jerarquías y formas de organización social. Finalmente, hay en la actualidad un tercer entorno, el cual es un nuevo espacio social en constante construcción que se superpone a los otros dos y en éste se da la relación entre humano-humano y entre humano-máquina, relación mediada y potencializada por las TIC, a la cual denomina telépolis, la cual:

modifica profundamente las actividades sociales de los pueblos y las ciudades: la política, la guerra, el derecho, la banca, el comercio, la producción, el consumo, la reproducción, la ciencia, el arte, la religión, la información, la documentación, la comunicación, la enseñanza, la medicina, la lectura, la escritura, el deporte, el espectáculo, el ocio, el sexo, etc. Las tecnologías aludidas modifican la práctica de dichas actividades siempre en un mismo sentido, que puede quedar resumido mediante el prefijo 'tele-', añadible hoy en día a casi todas ellas. (Echeverría, 1998, p. 8)

La virtualidad por lo tanto no solo refleja el traslado de distintas formas de interacción propias de los dos primeros entornos¹, sino que también da origen a nuevas prácticas culturales que únicamente se comprenden y tienen su significación dentro de la lógica virtual, así como prácticas híbridas y convergentes. Por lo que la virtualidad llega a ser un territorio cultural en el sentido de que

el territorio no se reduce a ser un mero escenario o contenedor de los modos de producción y de la organización del flujo de mercancías, capitales y personas; sino también un significante denso de significados y un tupido entramado de relaciones simbólicas. (Giménez, 1999, pp. 31-32)

Así pues, el desarrollo de entornos virtuales basado en TIC forma parte del proceso de transformación digital que ha impactado en las diferentes esferas y ámbitos de la vida social de las comunidades, y que con la irrupción de la pandemia por covid-19 se ha acelerado el proceso de virtualización de diferentes servicios como los educativos y los culturales que permitan a los ciudadanos a ejercer su derecho a ellos. Al ser las TIC una tecnología que permite su reproducción y distribución masiva, las instituciones educativas y culturales al virtualizar sus servicios podrán no solo ampliar su cobertura, sino también, emplearlas como una herramienta para la inclusión de diversas personas y grupos sociales que han sido relegados de estos servicios por su situación económica, geográfica, de discapacidad, de género, entre otros.

Sin embargo, hay posicionamientos que no comparten este optimismo, y desde una visión crítica dan sus razonamientos desde los cuales ponen en duda de que la virtualización de estos servicios genere un cambio para bien. Para revisar estos posicionamientos, consideramos relevante centrarnos en identificar cuáles son los supuestos de verdad que sustentan tanto uno y otro posicionamiento.

Supuestos de la tecnofilia y tecnofobia

A lo largo de la historia de la humanidad observamos que se han generado una serie de desarrollos tecnológicos que han hecho complejas sus herramientas e instrumentos, y que responden a una gran variedad de propósitos y alcances. Desde la invención de la rueda en la antigüedad hasta la creación de la inteligencia artificial en la actualidad, la tecnología ha evolucionado

¹ En ese sentido, es posible observar cómo diversas prácticas sociales del segundo entorno son trasladadas a la virtualidad, ya sea de manera literal o bien con sus respectivas adaptaciones al entorno virtual.

de manera exponencial y ha influido en la forma en que nos relacionamos, trabajamos y vivimos en la vida cotidiana, pero también en la estructura de la sociedad, en la generación de nuevas formas de pensamiento, lo que implica la forma de percibir, de actuar, y de configurar expectativas y visiones del futuro (Cáceres, 2006).

Pero también los cambios en la sociedad han propiciado y demandado nuevas tecnologías que atienden necesidades y demandas emergentes acordes a los nuevos contextos, por lo que la relación entre la tecnología y la sociedad es bidireccional, ya que las innovaciones tecnológicas a menudo surgen como respuesta a los cambios en el entorno social y a su vez impactan en la forma en que las personas se relacionan entre sí y con el mundo que les rodea.

En ese sentido, Tabares Quiroz y Correa Vélez al revisar diversos estudios desde las ciencias sociales sobre tecnología y cambio social identifican de manera general dos tesis sobre la relación entre tecnología y cambio social:

La primera define la tecnología como una variable independiente, con un proceso lineal en el que ésta determina los aspectos sociales y contribuye al progreso de la humanidad. De esta tesis se derivan las corrientes “deterministas”. La segunda plantea una relación recíproca entre la tecnología y la sociedad. Esta tesis busca revestir de elementos sociales y culturales los procesos de desarrollo tecnológico y los dispositivos culturales que subyacen a su producción y consumo, así como también identificar los mecanismos por los cuales la tecnología configura una cultura y formas de proceder y actuar socialmente. Aquí se integran las perspectivas “constructivistas”. (2014, p. 130)

Así pues, teniendo como base una perspectiva constructivista de la relación entre tecnología y sociedad, podemos identificar que se han presentado tensiones con respecto a la aceptación o no de ciertas tecnologías; ya sea a manera de resistencia o bien de su fomento, se desarrollan posturas basadas en ciertos supuestos de verdad que los grupos sociales utilizan para apoyar o refutar el uso de tecnologías. Para el caso concreto que nos ocupa, con respecto a si la virtualización de los servicios culturales y educativos contribuye de manera inequívoca a la inclusión de diversos grupos sociales, de manera general encontramos dos posturas encontradas al respecto: a favor o en contra.

En los supuestos de verdad de la posición a favor respecto a la tesis sobre la virtualidad como estrategia de inclusión, encontramos cinco principios:

1. Principio de descentralización. La tecnología permite llegar a personas sin importar su ubicación geográfica, de tal manera que la descentralización de los servicios educativos y culturales permite una mayor cobertura territorial más allá de la zona de influencia de la instancia que oferta dichos servicios.
2. Principio de democratización. La virtualización permite ampliar los destinatarios de la oferta cultural y educativa, no solamente en cantidad, sino también en diversidad, ya que se propicia la atención a diversos grupos sociales.
3. Principio de redimensión de las interacciones. Los ambientes virtuales pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje o estética de las personas, pues al utilizar diversos medios en el hecho artístico, en la difusión del patrimonio o en la actividad de aprendizaje, se puede lograr un enriquecimiento que permite el cumplimiento de los objetivos.
4. Principio conectivista. El uso y apropiación de las tecnologías de comunicación propicia la generación de comunidades de personas con intereses en común en distintas ubicaciones, ya sea comunidades de conocimiento, de aprendizaje o de redes sociales en el que las personas conectan y comparten información con otros a partir de intereses compartidos de aprendizaje, educativos, estéticos, de consumo, ya sea para la simple socialización o para incentivar a una actuación común.²
5. Principio de sustentabilidad. La digitalización de los productos y los servicios permite reproducirlos y circularlos sin alto impacto ambiental.

La segunda postura, que refuta la virtualización como una estrategia de inclusión, suele tener los siguientes principios:

1. Principio de deshumanización. La utilización de aparatos informáticos implica prácticas individualistas y desconectadas tan-

² Un ejemplo de esto último son las diversas comunidades virtuales del movimiento feminista que socializa información, pero también convoca a movilización social.

to del contexto del individuo como sus relaciones sociales, de tal manera que las personas con un alto uso de tecnologías suelen “perder el piso de la realidad”.

2. Principio de dispersión. En la virtualidad hay distracción, se pierde la concentración y control de la situación, de tal manera que los sujetos no pueden desarrollar un pensamiento crítico ni profundizar en la experiencia de aprendizaje/estética puesto que se suelen realizar diversas actividades a la vez sin el desarrollo total en una.
3. Principio de no inmersión. La experiencia que está mediada por las tecnologías digitales no permite una inmersión total de los sujetos, ya que ésta va a estar determinada por el tipo de medios por el que se diseñó y del acceso a la tecnología para vivir la experiencia.³
4. Principio de anonimato. La virtualidad propicia la participación anónima y, por lo tanto, poco comprometida. No se da una interrelación entre los sujetos que comparten la experiencia de aprendizaje o estética, en su mayoría solo son espectadores, consumidores de productos mediatizados, pero no hay una implicación directa y recíproca con los otros.
5. Principio de simulación. Las prácticas educativas y culturales que se generan desde la virtualidad (al haber dispersión y anonimato) pueden prestarse a la simulación, pues no se garantiza si realmente una persona es la que dice ser y hace lo que dice hacer, pues lo que no está mediado y comprobado por la presencialidad no puede ser observado ni validado.
6. Principio de salud. El uso recurrente de dispositivos tecnológicos genera deterioros en la salud de las personas, no solo en términos fisiológicos, sino también psicológicos y de conducta social.
7. Principio de asequibilidad. El costo para el acceso a dispositivos electrónicos y al internet es alto para numerosas personas.

³ Ejemplos de ello es una exposición de escultura, no se puede apreciar en su totalidad un escultórico solo con mirar sus fotografías, pero la experiencia cambia si ésta se realiza con realidad aumentada o realidad virtual, pero esa tecnología requiere de ciertos dispositivos a los que no toda la sociedad tiene acceso.

Ambas posturas plantean una serie de supuestos que desde la vida cotidiana se utilizan como falacias para poder explicar o fijar un posicionamiento relacionado con la virtualización como estrategia de inclusión. No obstante, debemos mirar más allá de estos supuestos (que no necesariamente son mutuamente excluyentes) y habrá que ponerlos en duda o tela de juicio, observarlos, problematizarlos. Una ruta de indagación para ello es comprender qué entendemos por virtualización y qué entendemos por inclusión y a partir de ahí poner a prueba de nueva cuenta el cuestionamiento que da origen a este ensayo.

De la virtualización y sus prácticas recientes

A partir de lo sucedido durante la pandemia, fuimos testigos de la realización de diversas prácticas de virtualización de los servicios educativos y culturales como una forma de “continuar la vida” durante el encierro obligatorio como parte de las medidas para detener la exposición de contagios. Si bien es cierto que ya se estaban desarrollando procesos de virtualización por parte de diversas instituciones educativas y culturales, este suceso histórico obligó a docentes, estudiantes, artistas, gestores, empresarios, profesionistas, comerciantes, entre otros, a adaptarse a las nuevas condiciones, utilizando y apropiando la tecnología para la realización de sus actividades escolares, laborales y productivas. Algunas de estas prácticas retomaron elementos de un proceso sistemático de virtualización, pero la mayoría fueron realizadas de manera improvisada y con acercamientos sucesivos basados en la prueba y error.

Así pues, elaborando un primer ejercicio de organización, categorización y jerarquización de estas prácticas, podemos identificar cinco niveles de virtualización de los servicios educativos y culturales que van de lo más sencillo a lo más complejo. Veamos cada uno de ellos.

1. Reproducción a través de la transmisión. Tiene que ver con la reproducción de las prácticas educativas y culturales que se realizan en la presencialidad, pero utilizando un servicio de transmisión sincrónica. Ejemplo de ello son la impartición de clases a través de videoconferencias en línea, recreando la experiencia áulica a un ambiente virtual, de tal manera que los roles, actividades y dinámicas que se realizan en un aula, se reproducen y se adaptan a la virtualidad. De manera similar lo observamos en la gestión cultural, con la transmisión de actividades artísticas, regularmente

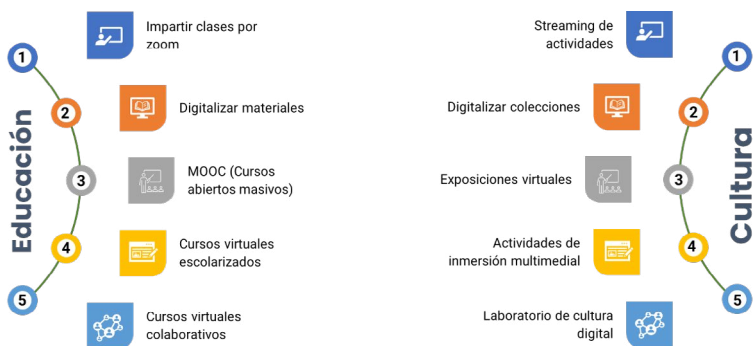
de carácter escénico en el que el hecho artístico se da mediado por tecnologías en vivo y en directo.

2. Digitalización de objetos. Consiste en digitalización de objetos materiales, así como la producción de objetos hechos desde y para la virtualidad. En la educación vemos prácticas como digitalización de materiales didácticos utilizados en el aula, pero también la elaboración de videos educativos, infografías, test, objetos de aprendizaje, entre otros. En la cultura vemos cómo diversas instituciones digitalizaron sus colecciones, servicios culturales o actividades artísticas de tal manera que los públicos pudieran tener acceso a catálogos y galerías fotográficas, audiovisuales y textuales a través de sitios web o bien de servicios de *streaming*.
3. Desarrollo de ambientes virtuales de consumo. Tiene que ver con la generación de diversos ambientes que contienen elementos de referencia de la experiencia presencial pero que desde su concepción son producidos y pensados desde la virtualidad para lograr una socialización masiva pero un consumo individual. Ejemplo de ello son los cursos abiertos masivos (MOOC por sus siglas en inglés de *Massive Open Online Course*) que consisten en un programa de actividades de aprendizaje basado en contenidos albergado y estructurado en una plataforma de gestión del Aprendizaje (LMS, por sus siglas de *Learning Management System*), regularmente están diseñados para su consumo individualizado (Chiappe et al., 2015) y cuenta con herramientas de automatización que son poco flexibles y no permiten la construcción colectiva (Torres-Díaz et al., 2014). En el campo cultural, el ejemplo son las exposiciones virtuales de bibliotecas, museos o galerías, que, a diferencia del nivel anterior, cuentan con un guión museográfico que guía al visitante con una intencionalidad para el goce estético, la valoración, la significación o el aprendizaje.
4. Desarrollo de ambientes virtuales interactivos. Estas prácticas son similares al anterior nivel, la diferencia reside en la interactividad multimedial ya que no solo se centra en consumo de contenidos de manera individual, sino que la experiencia se realiza en relación con otros. Ejemplo de ello son los cursos virtuales escolarizados, cuyo diseño instruccional es más flexible, fomenta la socialización con otros estudiantes y requiere de un acompañamiento y guía per-

sonalizada de un especialista, sea este un tutor o un asesor. Lo mismo pasa en los servicios culturales en donde vemos actividades culturales pensadas desde la virtualidad y para una experiencia multimedial que en ocasiones es inmersiva. Lo anterior, a través de realidad aumentada o realidad virtual, y que es enriquecida con espacios de socialización de las experiencias con otros visitantes de manera sincrónica o asincrónica.

5. Generación de ambientes colaborativos. Son espacios de co-creación que parten de la generación de una comunidad de conocimiento desde donde se comparten intereses en común, pero también actuación compartida, ya sea para el aprendizaje o para la creación. Hay un gran énfasis en la comunicación, en la autogestión y en la resolución de problemas y necesidades a partir del diálogo, la creatividad y en buena parte, la experimentación. Ejemplos de ello son los cursos virtuales colaborativos (Chan et al., 2015) y los laboratorios de cultura digital, o las comunidades virtuales de construcción colectiva a partir de retos creativos (González, 2015).

Figura 1
Niveles de virtualización y ejemplos



Fuente: Elaboración propia.

Si se mira con detenimiento, esta propuesta de categorías analíticas sobre la virtualización de los servicios educativos y culturales, podemos identificar que cada uno de estos niveles implica una forma de interacción e involucramiento de las personas, que va desde el consumo pasivo hasta

la co-creación, lo cual se resume en la generación de condiciones para la participación, un elemento clave para comprender la inclusión.

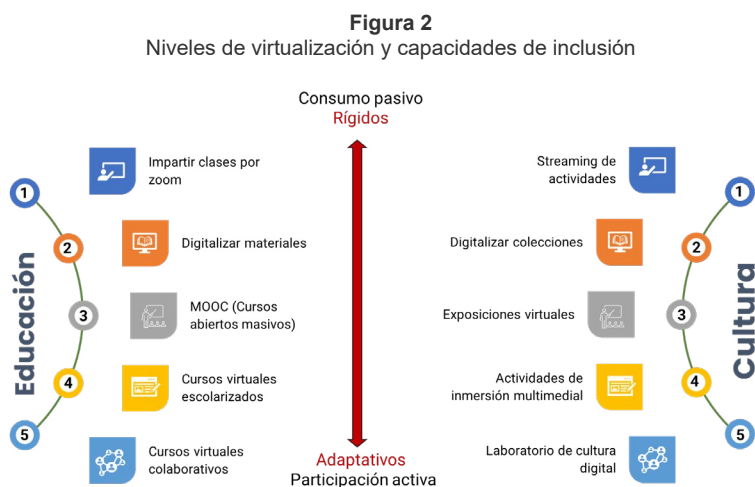
De la inclusión y sus prácticas

Para comprender la inclusión, es importante entenderla en su paradójica dinámica con la exclusión, pues de acuerdo con Mascareño y Carvajal (2016) hay dos ejes a manera de *continuum* sobre los cuales se dan estos procesos de inclusión/exclusión: a) la capacidad de selección de las personas con relación a opciones; y b) la disponibilidad organizacional que hace posible la elección. A partir de ahí se definen las siguientes situaciones:

1. **Autoinclusión/autoexclusión.** Es cuando las personas tienen la capacidad de decidir por ellas mismas si participan o no de un grupo social, una práctica o un consumo cultural, etcétera. Lo cual va a estar determinado por sus intereses y su capacidad para poder acceder o no a esa opción.
2. **Inclusión por riesgo y exclusión por peligro.** Es cuando las opciones de decisión de participación dependen en parte de disposiciones organizacionales que regularmente no consultan a los potenciales afectados, por lo tanto, los afectados son incluidos en las consecuencias, pero excluidos de las decisiones.
3. **Inclusión compensatoria.** Es cuando las instituciones generan ciertas políticas o programas para generar condiciones de acceso a opciones a ciertos grupos que no han podido tener la capacidad de participación por su condición individual, grupal o comunal.
4. **Inclusión en la exclusión.** Es cuando se da una participación acotada y de manera asimétrica de ciertos grupos marginados o subalternos con relación a un grupo dominante; en ese sentido las opciones de elección están delimitadas por condiciones sociales impuestas por el grupo dominante.
5. **Subinclusión.** Es cuando se carece de condiciones institucionales para hacer valer derechos fundamentales, negando la autonomía individual y restringiendo la selectividad de opciones que tienen los individuos o grupos.

Este esquema nos permite ver, que una cuestión relevante de los procesos de inclusión se relaciona con la capacidad de los sujetos a elegir y participar, así como de las condiciones sociales que hacen posible dicha elección y participación. Así pues, en términos del tema abordado en este escrito, la eficiencia de la virtualización de los servicios educativos y culturales como una estrategia de inclusión, está supeditada a que éstos propicien las posibilidades de participación y su adaptación a la diversas capacidades e intereses de los sujetos.

Por ello, la configuración de las prácticas de virtualización de los servicios educativos y culturales juega un papel importante en propiciar solo un consumo pasivo o una participación activa, y a la vez, pueden ser más rígidos o adaptativos. Conforme lo anterior, no se puede hablar de inclusión si las opciones virtuales a las que se tienen acceso sólo permiten el consumo pasivo de contenidos y los sujetos no tienen la capacidad de adecuarlos a sus intereses y capacidades.



Fuente: Elaboración propia.

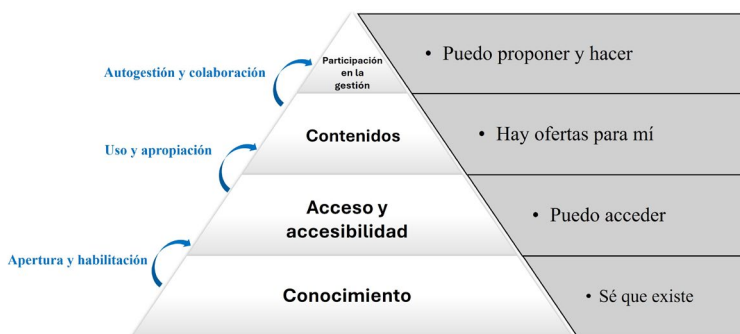
Es relevante tener en cuenta que estos niveles de virtualización son un *continuum* en el que los límites entre una categoría y otra no están del todo definidos. En la realidad, algunas experiencias contienen elementos que las hacen difusas y en algunos casos contradictorias. Sin embargo, es importante que al momento de diseñar e implementar la acción cultural se tenga en consideración el generar las condiciones para que sea posible

la participación activa. En ese sentido, retomamos el esquema propuesto por Mariscal Orozco y Guerra Veas (2022) con respecto a los niveles de ejercicio del derecho a la cultura, que pueden ser considerados en el diseño e implementación de servicios educativos y culturales en modalidad virtual:

1. Un primer nivel está relacionado con el conocimiento, es decir, saber que existe esa oferta cultural o educativa, pues en ocasiones las personas no conocen de su existencia.
2. Un segundo nivel de participación se refiere al acceso y la accesibilidad que las personas puedan tener a partir de sus condiciones individuales, grupales o comunitarias.
3. El tercer nivel tiene que ver con los contenidos; esto es, qué tanto la oferta cultural o educativa es adecuada, pertinente y significativa para cada individuo, considerando rasgos como género, grupo étnico, clase social, identidad, cultura, entre otros.
4. El cuarto nivel está vinculado con la posibilidad de participación en la gestión de las actividades de aprendizaje y culturales, en el que no solamente hay una oferta en términos de contenidos, sino también los participantes pueden proponer y hacer otras actividades, ser un elemento que interviene en la generación de la misma oferta y de otras futuras.

Figura 3

Procesos de participación e inclusión



Fuente: Mariscal Orozco y Guerra Veas, 2022.

Para avanzar del conocimiento hacia el acceso y accesibilidad, es necesario generar las condiciones para ello, esto requiere la apertura de espacios y la disposición para recibir e integrar las diferentes formas, necesidades y condiciones en las que las personas evidencien que se les considere para participar.

Para dar ese salto entre el acceso y los contenidos es importante generar estrategias de uso y apropiación justo para que estos contenidos sean adecuados para este tipo de personas, y el último cambio que va de contenido a participación en la gestión tiene que ver con generar estrategias de autogestión y colaboración del aprendizaje y de la participación cultural.

Conclusiones y retos en clave de inclusión (y virtualidad)

Las prácticas de virtualización de los servicios que se observaron durante la gran cuarentena por covid-19, nos muestran una diversificación de formas de interacción, que va desde actividades rígidas basadas en un consumo pasivo, como la impartición de clases en videoconferencia o el streaming de una actividad artística; a ofertas adaptativas que fomentan una participación activa como los cursos virtuales colaborativos o las comunidades virtuales de co-creación digital.

Sin embargo, la virtualización de los servicios educativos y culturales no puede ser considerada por sí misma una estrategia innovadora para la inclusión, pues el hecho de que se realice en el ciberespacio y no esté limitada a un territorio concreto, no quiere decir que se pueda acceder a ella, que propicie la participación y que se adapte a las personas o grupos, menos aun cuando lo virtual se incorpora como una acción paliativa que sustituye lo presencial y no es intencionado como una alternativa para el desarrollo integral de los individuos y las comunidades.

Los servicios educativos y culturales que solo consideran los primeros dos niveles de virtualización parten de una noción de virtualidad como representación o simulación, pues la interacción se centra en la relación persona-máquina y su capacidad de adaptación está limitada, por lo que sus usuarios solo tienen una forma de participación basada en el consumo. Por su parte, aquellos servicios que consideran los niveles tres, cuatro y cinco, parten de una noción de virtualidad como entorno que facilita la interacción

entre persona-máquina y persona-persona; no obstante son los niveles cuatro y cinco los que generan las condiciones para que se dé una participación activa y su adaptabilidad que estimule la creatividad, la creación colectiva, pero sobre todo, la inclusión a partir de la diversidad de capacidades, intereses y necesidades de las personas y los grupos sociales, no solo en términos del uso de las tecnologías y sus contenidos, sino también de su apropiación y contribución a las mismas a partir de sus propias visiones.

A la luz de los aprendizajes que tuvimos por la pandemia y de la trayectoria con respecto a la educación virtual y a la gestión cultural, observamos y proponemos varios retos que pueden ser atendidos en la siguiente década:

- Generar las condiciones para el ejercicio al derecho a la educación y a la cultura. Es importante identificar cuál es la configuración de las actividades y servicios que se tienen actualmente y reconocer cuál es el grado de participación que promueven en las comunidades que intervienen, y de esta manera hacer los ajustes necesarios para promover prácticas democráticas desde las ofertas educativas y culturales.
- Propiciar la participación activa partiendo de la identificación de necesidades, problemáticas y condiciones concretas de las personas, grupos y regiones. Las ofertas generalistas, masivas o homogéneas no responden a necesidades concretas, y en la mayoría de los casos, reproducen una hegemonía cultural.
- Comprender las lógicas propias de la nueva cultura digital (de, desde y para la virtualidad). Pues en coincidencia con Amaya Trujillo y Chávez Blanco (2022) es una nueva configuración cultural desde la cual se construyen nuevos sentidos y lógicas de pensamiento y actuación. No podemos trasladar de manera automática lo presencial a lo virtual; así como lo presencial tiene sus propias lógicas, también lo virtual las tiene; además, habrá contextos híbridos, por lo que es importante pensar las actividades desde y para la virtualidad, pues justamente eso facilita la participación y la adaptabilidad.
- Desarrollar una visión crítica y propositiva del uso y la apropiación tecnológica. Lo anterior sugiere ir más allá del aprovechamiento de los aparatos hacia adaptar estas tecnologías para desarrollar nuevas formas de gestionar el aprendizaje y la cultura.

- Incorporar en las acciones una visión de colaboración, innovación y pertinencia. Resulta fundamental para el diseño y ejecución de acciones educativas o culturales partir de los elementos de la colaboración y la innovación, entendida como la posibilidad de modificar las condiciones para hacer algo diferente a partir de lo que ya se tiene y considerando las necesidades vigentes. En este sentido, la generación de nuevas ideas responde con pertinencia al contexto que interviene.
- Avanzar hacia la reducción de la brecha digital. Frente a la actual transformación social, es un imperativo avanzar de manera contundente en las estrategias que reduzcan las diferencias en el acceso a las nuevas tecnologías por parte de los individuos y los colectivos.
- Propiciar la gobernanza en los servicios educativos y culturales, de tal manera que la participación activa de las personas se realice desde una perspectiva de ciudadanía digital.

Referencias

- Amaya, J. y Chavez, B. E. (2022). Anclajes epistemológicos de la cultura digital. En B. E. Chavez y J. Amaya (Eds.), *Acercamientos epistemológicos, históricos y metodológicos a la cultura digital* (pp. 12-40). UPB y Universidad de Guadalajara. <https://doi.org/10.18566/978-628-500-072-0>
- Bury, J. (1971). *La idea de progreso*. Alianza Editorial.
- Chan, M. E. y de León, D. J. (2012). Desarrollo de ambientes y gestión de la virtualidad: dos encuentros. En M. S. Pérez (Ed.), *Encuentro Internacional de Educación a Distancia. Veinte años de innovación en colaboración* (pp. 69-101). Universidad de Guadalajara.
- Chan, M. E. y Mariscal, J. L. (2020). *Cultura y transformación digital: Oportunidades para el desarrollo de nuevas competencias*. Secretaría de Cultura del Estado de Tabasco. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10719263>

- Chan, M. E., Oliva, G., Varela, G. A. y Mercado, P. (2015). *COOL: un entorno para la educación colaborativa, abierta y masiva*. En M. E. Prieto, S. J. Pech, J. García y T. de Leon (Eds.), *Contributions to the uses of Technologies for Learning: 2015*. Humboldt International University.
- Chiappe, A. H., Nicolás, A. y Martínez, J. A. (2015). Literatura y práctica: Una revisión crítica acerca de los MOOC. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 44, 9-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4904255>
- Delgado, T. (2020). Taxonomía de Transformación Digital. *Revista Cubana de Transformación Digital*, 1(1), 4-23. <https://rctd.uic.cu/rctd/article/view/62>
- Echeverría, J. (1998). 21 tesis sobre el Tercer Entorno, Telépolis y la vida cotidiana. En *XIV Congreso de Estudios Vascos: Informazioaren Gizartea=Sociedad de la Información=Société de l'Information*. pp. 7-11.
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Destino.
- Galindo, L. J. (2006). Cibercultura, sistémica y pensamiento contemporáneo. Explorando las posibles fuentes conceptuales de un pensamiento. *Revista Q*, 1(1), 1-19. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6465/Cibercultura,%20sist%C3%A9mica%20y%20pensamiento%20contempor%C3%A1neo.pdf?sequence=1>
- Giménez, G. (1999). Territorio, cultura e identidades de la región socio-cultural. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 1(9), 25-57. <http://www.economia.unam.mx/academia/inac/pdf/inac5/516.pdf>
- González, R. (2015). Comunidad virtual de amateurs con estándares profesionales (*proams*) en la replicación de productos editoriales comerciales. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 5(9). <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/245>
- Herskovits, M. (1995). *El hombre y sus obras*. Fondo de Cultura Económica.
- Krut, O. B., Koshetarova, L. N., Losinkaya, A. Y., Korablina, M. V. y Borovkova, M. V. (2018). Virtuality as the Ideality of the Information Society. *Utopia y Praxis Latinoamericana*, 23(82), 369-375. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1512284>

- Mariscal, J. L. y Guerra, R. (2022). *Revisión a la gestión cultural latinoamericana*. RGC Libros.
- Mascareño, A. y Carvajal, F. (2016). Los distintos rostros de la inclusión y la exclusión. *Revista de la CEPAL*, 2015(116), 131-146. <https://doi.org/10.18356/087628b4-es>
- Muñoz, J., Martínez, S. y Peña, B. (2019). *La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación*. Editorial GEDISA.
- Tabares, J. y Correa, S. (2014). Tecnología y sociedad: Una aproximación a los estudios sociales de la tecnología. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(26), 129-144. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1850-00132014000200008&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Torres-Díaz, J. C., Moro, A. y Valdiviezo, P. (2014). Los MOOC y la masificación personalizada. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 18(1), 63-72. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/19122>