

# Aproximación a la relación entre valores éticos y logros académicos en escenarios virtuales de formación

Elisabeth Benitez<sup>1</sup> y Raymond Marquina<sup>2</sup>

Recibido: 18/04/2022; Aceptado: 19/09/2022

**Cómo citar:** Benitez, E. y Marquina, R. (2022). Aproximación a la relación entre valores éticos y logros académicos en escenarios virtuales de formación. *Revista Hipertextos*, 10 (18), e057. <https://doi.org/10.24215/23143924e057>

**Resumen.** Este trabajo tiene por objeto determinar (establecer) la relación entre valores éticos y logros académico en escenarios virtuales de formación a partir de una indagación de las representaciones sociales concurrentes en el imaginario social analizando el discurso narrativo de los estudiantes de la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Los Andes en Mérida Venezuela. Hemos orientado la investigación, transcurridos 2 años del inicio forzado de actividades en línea por la pandemia de COVID 19, al ethos de los estudiantes de pre-grado que cursan sus asignaturas a través del uso de aulas virtuales en la plataforma Moodle, dado que el paso de la presencialidad a la virtualidad de manera inesperada, aunado a las circunstancias propias de la realidad país han impactado al sector estudiantil en distintas dimensiones desde la permanencia en la carrera hasta el logro del éxito académico. Para ello, hemos empleado la metodología de investigación cualitativa, etnográfica, descriptiva, que ha tenido de base un diseño bibliográfico, aplicando un cuestionario abierto no estructurado por vía virtual, a una muestra intencional y no probabilística de la población de estudiantes pertenecientes a la Carrera de Comunicación Social de la Escuela de Medios Audiovisuales Universidad de Los Andes de 2do a 4to año, a partir del cual pudo realizarse el análisis lexicométrico (analizar, categorizar y seleccionar) del discurso, para constatar la construcción colectiva del corpus de valores que permitió proceder mediante la representación gráfica de los valores éticos al diseño de una nube de texto, en la que se identificaron los imaginarios sociales como herramienta de descripción, y posteriormente estudiar los resultados y contrastarlos con las posturas teóricas generando una reflexión inherente al rol que estos valores poseen

<sup>1</sup> Prof. Elisabeth Benítez. Abogada, Comunicadora Social, Especialista en Dcho. Procesal, Magister Scientiae en Desarrollo, PhD en Filosofía. Miembro ordinario de la Escuela de Medios Audiovisuales. Dpto de Comunicación Social. Cátedras de: Investigación. Ética y Legislación de la Comunicación Social. Hermenéutica narrativa. Coord. Comisión Memoria de Grado. <https://www.linkedin.com/in/elisabeth-benitez-986624141/> <https://orcid.org/0000-0002-1643-823X> Contacto: [elisabeth.benitez@aulaciete.net](mailto:elisabeth.benitez@aulaciete.net). Universidad de Los Andes, Mérida - Venezuela.

<sup>2</sup> Prof. Raymond Marquina. Ingeniero. Especialista en Gerencia. Magister Scientiae en Educación mención Diseño Instruccional. Candidato Doctoral en Educación. Prof. Catedra de Nuevas Tecnologías. <https://orcid.org/0000-0003-1357-4436> Contacto: [raymond@aulaciete.net](mailto:raymond@aulaciete.net). Portafolio de Proyectos: [portafolio.aulaciete.net](http://portafolio.aulaciete.net). Universidad de los Andes, Mérida- Venezuela.

en torno al logro del éxito académico de los estudiantes de pre- grado universitario en la dinámica de relación en la educación virtual.

**Palabras clave:** valores éticos, escenarios virtuales de formación, educación virtual, representaciones sociales, imaginarios sociales.

**Sumario.** 1.Introducción. 2. Marco teórico. 3.Marco metodológico. 4.Resultados. 5. Conclusiones.

### **Approach to the relationship between ethical values and academic achievement in virtual training programs**

**Abstract.** The purpose of this work is to determine(establish) the relationship between ethical values and academic achievements in virtual education scenarios from an investigation of the concurrent social representations in the social imaginary, analyzing the narrative discourse of the students of the Social Communication career at the University of The Andes in Merida Venezuela. We have oriented the research, after 2 years of the forced start of online activities due to the COVID 19 pandemic, to the ethos of undergraduate students who take their courses through the use of virtual classrooms on the Moodle platform, given that the Unexpected transition from in person to virtual, coupled with the circumstances of the country's reality, have impacted the student sector in different dimensions from not giving up education to actually achieving academic success. To do this, we have used the qualitative, ethnographic, descriptive research methodology, based on a bibliographic design, applying an open, unstructured questionnaire online, to an intentional and non-probabilistic sample of the population of students belonging to the Career of Social Communication of the School of Audiovisual Media o the University of the Andes from 2nd to 4th year, from which the lexicometric analysis (analyze, categorize and select) of the discourse could be carried out, to verify the collective construction of the corpus of values that allowed proceeding through the graphic representation of the ethical values to the design of a text cloud, in which the social imaginary was identified as a description tool, and later to study the results and contrast them with the theoretical positions generating a reflection inherent to the role that these values have in regards the achievement of the academic success of the undergraduate students in the relationship dynamics in virtual education.

**Keywords:** ethical values, virtual training scenarios, virtual education, social representations, social imaginaries.

### **Abordagem da relação entre valores éticos e desempenho acadêmico em programas de treinamento virtual**

**Resumo.** O objetivo deste trabalho é determinar (estabelecer) a relação entre valores éticos e realizações acadêmicas em cenários de formação ou educação virtual a partir de uma investigação das representações sociais concomitantes no imaginário social, analisando o discurso narrativo do estudantes da carreira de Comunicação Social na Universidade dos Andes em Mérida Venezuela. Orientamos a pesquisa, após 2 anos do início forçado das atividades on-line devido à pandemia do COVID 19, ao ethos dos alunos de graduação que realizam seus cursos através do uso de salas de aula virtuais na plataforma Moodle, tendo em vista que a transição inesperada de do presencial ao virtual, aliado às circunstâncias da realidade do país, impactaram o setor estudantil em diferentes dimensões, desde a não desistência da educação até o sucesso acadêmico de fato. Para isso, utilizamos a metodologia de pesquisa qualitativa, etnográfica, descritiva, baseada em um desenho bibliográfico, aplicando um questionário aberto, não estruturado online, a uma amostra intencional e não probabilística da população de estudantes pertencentes à Carreira de Comunicação Social. da Escola de Mídia Audiovisual da Universidade dos Andes do 2º ao 4º ano, a partir do qual pôde ser realizada a análise lexicométrica (analisar, categorizar e selecionar) do discurso,

para verificar a construção coletiva do corpus de valores que permitiu proceder através da representação gráfica dos valores éticos ao desenho de uma nuvem de texto, em que se identificou o imaginário social como ferramenta de descrição, e posteriormente estudar os resultados e contrastá-los com os posicionamentos teóricos gerando uma reflexão inerente ao papel que esses valores têm no alcance do sucesso acadêmico dos alunos de graduação na dinamização do relacionamento cs na educação virtual.

**Palavras-chave:** valores éticos, cenários virtuais de formação, educação virtual, representações sociais, imaginários sociais.

## 1. Introducción

Esta investigación se orientó a descubrir los elementos estructurales que constituyen en el imaginario colectivo los valores esenciales para el logro del éxito académico de los estudiantes en ambientes virtuales de educación, entendiendo por éxito la capacidad que tiene un individuo para desarrollar su potencial cognitivo, afectivo y físico (Amaya y Prado, 2002 Cit. por Abarca y otros 2015) todo ello aunado a que este éxito está intrínsecamente relacionado al logro de un mejor rendimiento académico el cual se mide lógicamente a través del alcance de las competencias esperadas y se cuantifica con las más altas valoraciones cuantitativas de la escala de calificaciones.

Desde la filosofía se desprende la “Axiología” como una rama que se despliega propiamente en el siglo XIX dentro de las Escuelas Filosóficas Modernas, con precursores como Nietzsche, quien desarrolla una concepción genealógica de los valores, hasta Bretano entre otros nombres importantes, no obstante, la reflexión previa a la axiología como estudio acerca de los valores puede remontarse en David Hume quien se refirió a los valores morales y estéticos.

Hoy día, la axiología, que proviene etimológicamente del griego “Axia” (ἄξιος) que significa lo que es estimable y “Logos” λόγος, que se refiere al estudio, es en la actualidad una ciencia que trata tanto de los valores positivos como de los negativos, puesto que se enfoca en analizar aquellas “cualidades” que a decir de Cortina (1997) “distinguen a las personas, acciones, situaciones, sistema y son expresadas por medio de adjetivos calificativos” que para un grupo humano o sociedad determinada sirve de guía de conducta o le proporcionan sentido a su accionar.

De tal forma que este estudio se realizó para determinar cuáles valores éticos positivos favorecen el logro del éxito académico, entendiendo por valores éticos, los que devienen de la concepción axiológica que parte de la filosofía práctica de la escuela alemana de finales del siglo XIX, por lo cual, el estudio se concentró en los valores morales, no en los valores estéticos.

El contexto seleccionado para la realización del estudio es el escenario virtual de formación denominado: Sistema de Gestión de Aprendizaje Moodle<sup>3</sup> (SGA Moodle), donde se encuentran alojadas las aulas de las asignaturas que componen el pensum de la carrera de Comunicación Social que se dicta en la Ilustre Universidad de Los Andes en su sede de Mérida – Venezuela. Razón por la cual este estudio partió de la concepción de que la interacción entre los estudiantes dentro de la plataforma de formación Moodle para el desarrollo de sus estudios, se vale 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.

---

<sup>3</sup> Moodle. Moodle es una plataforma virtual de gestión de aprendizaje avanzada (designado además, "Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA)"; vale decir, una aplicación diseñada para auxiliar a los docentes a crear cursos de calidad en la red. Moodle fue creado por el Ph.D., en educación Martin Dougiamas, quien fundamentó su enfoque pedagógico en el diseño de las ideas del constructivismo que asevera que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. La primera versión de Moodle apareció el 20 de agosto de 2002. Moodle se utiliza para el aprendizaje combinado, la educación a distancia, el aula invertida y otros esquemas de aprendizaje en línea en escuelas, universidades, lugares de trabajo y otros sectores. (<https://moodle.org>)

En tal sentido, los escenarios donde se desarrolla la actividad educativa, vale decir, los espacios virtuales de formación dentro de las aulas del sistema de gestión de aprendizaje Moodle, se conciben como ámbitos para el desarrollo de imaginarios colectivos y cooperativos, dado que en ellos las percepciones, habilidades, aptitudes y destrezas se modulan mediante el empleo del medio digital, y la permanente innovación tecnológica, entonces, la extensión 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 éticos positivos desde la coincidencia del grupo de co – participantes en este lugar común que posee las características de ser extra - geográfico y atemporal, en donde se desarrolla la experiencia de formación.

Cuando nos referimos a estos escenarios como extra – geográficos, lo hacemos siguiendo lo propuestos por Castells (2000 Cit por Linares 2018) quien destaca que esta nueva dimensión de la virtualidad - real hace difícil la distinción espacio temporal en su concepción tradicional, para este autor “la tendencia dominante en el tercer entorno es la bifurcación del espacio vital: la división entre los sitios o lugares físicos tradicionales y el espacio de los flujos en las redes digitales crea una especie de doble dimensión espacial del mundo de la vida. El ciberespacio global está interconectado, pero es ahistórico; el espacio de los sitios convencionales es local pero está disperso”.

Una reflexión previa y similar a Castells, acerca de la concepción de la virtualidad como un espacio extra – geográfico hace de la misma un escenario “desterritorializado” es así que Pierre Levy en su obra ¿Qué es lo virtual? (1998 p.14) citando el libro de Michel Serres, “Atlas” expresa, el tema de lo virtual nos ha hecho abandonar el “ahí” , esto es:

Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan «fuera de ahí», se desterritorializan. Una especie de desconexión los separa del espacio físico o geográfico ordinario y de la temporalidad del reloj y del calendario. Una vez más, no son totalmente independientes del espacio-tiempo de referencia, ya que siempre se deben apoyar sobre soportes físicos y materializarse aquí o en otro sitio, ahora o más tarde. Y sin embargo, la virtualización les ha hecho perder la tangente. Sólo recortan el espacio-tiempo clásico en esto y ahí, escapando de sus trivialidades «realistas»; ubicuidad, simultaneidad, distribución fragmentada o masivamente paralela. La virtualización somete el relato clásico a una dura prueba: unidad de tiempo sin unidad de lugar (gracias a las interacciones en tiempo real a través de redes electrónicas, a las retransmisiones en directo, a los sistemas de telepresencia), continuidad de acción a pesar de duración discontinua (como en la comunicación por medio de los contestadores automáticos o de las mensajerías electrónicas). (Levy, p.15)

Además de ello, nos referimos al ámbito como atemporal en el sentido en que lo expresa (Linares, 2018 p.23) puesto que “La sociedad informacional vive en un tiempo atemporal en el que se ha dislocado el orden secuencial de los acontecimientos y la relatividad espacio temporal de los diversos mundos culturales. La temporalidad habitual del mundo de la vida se ha convertido en temporalidad simultánea, en donde la sucesión continua cede el paso a la discontinuidad temporal, espacialización del tiempo y segmentación de la vida social”

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.

Es así como la presente investigación versó en de la identificación, en el discurso narrativo, de los valores éticos que estudiantes de la carrera de comunicación social, como 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.

## **2. Marco teórico**

### **2.1 Los valores**

La expresión central de este estudio es el “valor”. De raíz indoeuropea, 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 “ἀξίος” que significa “valioso” y “λόγος” igual a estudio o 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; mediante el 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 esta 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 Duarte 2017 p. 2).

### **2.2 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 (1998), 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.

Coincidimos con Levy (1998) en que “Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación...” no obstante, “la creación de “mundos virtuales”, en escenarios virtuales de formación se asemeja a los llamados mundos de la simulación, por cuanto generan “realidades virtuales” que a través de la manipulación tecnológica de los sentidos, pueden, en mayor o menor cuantía controlar la experiencia sensorial. Decimos esto coincidiendo con la reflexión planteada por Conill (2005): “al parecer, el acceso al mundo virtual no nos hace contemplar meramente unas imágenes más, sino que nos introduce en ellas como forma de realidad, en virtud de una simulación” y será a través de esta simulación que acaece en los escenarios de virtuales de formación, donde nos interesamos por identificar los valores éticos emergentes de la interacción de los individuos e indagar su papel en el logro del éxito académico.

### 2.3 Los escenarios virtuales de formación

A razón de lo anterior, debemos entender que los escenarios virtuales de formación o aprendizaje empleados, a saber las aulas Moodle donde se han dictado las asignaturas que componen el pensum de la carrera de Comunicación Social, constituyen espacios para la educación virtual, es decir que se constituyen en lugares donde acaecen nuevas maneras de interacción, en innovadores escenarios creados a partir del uso de la tecnología, “para la construcción de mundos comunes” (Ortiz y Castañeda, 2019) en la que los nuevos métodos aunados al avance tecnológico han originado nuevos constructos de elaboración colectiva, en los que 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 las tecnologías, y aunque es usual el empleo alternativo de una y otra acepción, hemos de entender que no son sinónimos, como lo expone Padula cit por Torbay, 2021: “La educación a distancia es una metodología educativa no presencial, basada en la comunicación pluridireccional mediatizada (que implica amplias posibilidades de participación de estudiantes dispersos, con un alto grado de autonomía de tiempo, espacio y compromiso), en la orientación docente (dada en el diseño), en la elección de los medios adecuados para cada caso en virtud de los temas y de las posibilidades de acceso de los destinatarios, y en las tutorías” (Padula, 2001, p. 3).

A los efectos de esta investigación, por encontrarse en conformidad con las características del modelo asociado al uso del SGA Moodle, asumimos la acepción de “educación virtual” aportada por Ibañez, quien establece los requerimientos de este tipo de modelo:

Este modelo requiere recursos tecnológicos obligatorios, como una computadora o tableta, conexión a internet y el uso de una plataforma



multimedia. Este método, a diferencia de la educación en línea, funciona de manera asincrónica, es decir, los docentes no tienen que coincidir en horarios con los alumnos para las sesiones. Este método es parecido a la educación a distancia, pero estrictamente con recursos tecnológicos solamente. Los materiales del curso o documentos se subirán a la plataforma elegida para que los alumnos puedan revisarlos, y normalmente se discuten dudas en foros públicos para todo el grupo. (2020)

No obstante, hemos de entender que todos los apelativos a la educación no – presencial comparten factores comunes entre los que es perentorio mencionar la necesidad de distintas estrategias metodológicas que abarquen el diseño instruccional, pedagógico y tecnológico a fin de propiciar la interactividad, el acceso a los recursos, la atención y el soporte tecnológico, así como el punto fundamental que será el cumplimiento de las actividades de aprendizaje planificadas para lograr el éxito académico determinado por el alcance de las competencias previstas y el logro de las mejores calificaciones dentro de la escala prevista.

En tal sentido, el empleo de escenarios virtuales de formación sugieren un cambio de paradigma, tanto en los docentes como en los estudiantes y en las instituciones educativas; pues finalmente transforman los medios y mediaciones para posibilitar la efectividad tanto de la enseñanza como del aprendizaje, lo que favorece el correlato de nuestro tema de nuestra investigación, dado que si bien como Conill (2005) entendemos la virtualidad como una realidad intermedia, un ente de razón, una representación o una reducción de la realidad, reconocemos que es válido indagar en la relación entre los valores éticos que aporta la virtualidad la realidad, en una relación bidireccional de alimentación mutua, por seguimos a Zubirí, Cit. Conill (2005) quien expone que “la versión del hombre a lo irreal le es necesaria porque la requiere para ser real, para realizarse; del mismo modo que decimos actualmente que la versión a lo virtual es vitalmente necesaria para poder estar en lo real”(p.73)

## **2.4 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".

Estas 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 de 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 compartido 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.

Nos interesan el vínculo de las representaciones sociales con especial énfasis en el ámbito de los escenarios virtuales de formación, puesto que las mismas constituyen el recurso mediante el cual las personas conocen su realidad, de ellas se parte para inscribir el significado a través del complejo proceso de la percepción (Salazar y Herrera, 2007) por ello el sujeto simboliza el escenario de interrelación y lo interpreta, permitiendo de esta forma que la representación aporte el significado y con ello el sustrato de la valoración a los hechos sociales, en virtud de que las representaciones sociales son “sistemas cognitivos con una lógica, un lenguaje propio, son sistemas de valores, ideas y prácticas con dos funciones: una establecer un orden que capacite a los individuos a orientarse a sí mismos, en su mundo social y material y dominarlo” (Moscovici, Cit. por Salazar y Herrera, 2007 p. 290)

## 2.5 Los imaginarios colectivos

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 formación para la enseñanza y el aprendizaje, va a modelar la estructuración de valores comunes derivada de ella.

## 2.6 Los imaginarios sociales en escenarios virtuales de formación

Cuando nos referimos a imaginarios sociales, describimos “herramienta de interpretación y conocimiento de la realidad social, utilizadas inicialmente a un nivel individual” (Arribas, 2006, p. 18 Cit por García 2019) a los efectos de nuestro estudio vale destacar que los imaginarios surgen como individuales para pasar a ser sociales al momento en que son aceptados por un colectivo,

por lo anterior observamos que descansan en un orden experiencial – racionalista. Autores como Pintos (2005 Cit. García 2019) consideran que los imaginarios sociales “operan propiamente en el campo de construcción de realidad respondiendo a intereses generales de las organizaciones particulares o de individuos”.

Un referente obligatorio al hablar de imaginarios sociales es Cornelio Castoriadis (1997) para quien se definen como: “...un fenómeno tanto individual como colectivo, puede comprenderse como un patrimonio representativo, esto es, “como el conjunto de imágenes mentales acumuladas por el individuo en el curso de su socialización”.

Dado que toda nuestra dinámica de relación humana es antropológicamente social, y el estudio emprendido se enfoca en la interrelación de sujetos dentro de escenarios virtuales de formación, por tanto colectivos, estimamos que es importante suscribir lo que Maturana y Varela en 1984 expresaron en relación con los imaginarios: “Tratar de comprender los fenómenos sociales contemporáneos desde la perspectiva de la teoría de los imaginarios conlleva reconocer la acción práctica del ser humano (con otros y sobre sí mismo) en la dinámica de lo instituido y lo instituyente, como una dialéctica poética de la autocreación” (Perez, F. 2017 p.2)

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

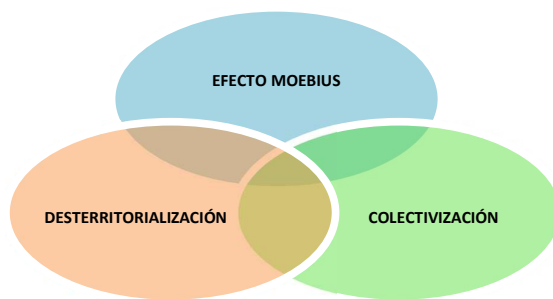
Todo lo anterior implicó un redimensionamiento de los esquemas interpretativos del sentido de lo social de la acción educativa que en la actualidad habita en un complejo mundo altamente interconectado, en una dimensión donde las distancias geográficas se redujeron a impulsos electrónicos o clics y donde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

Si tomamos la acepción de imaginarios sociales expuesta por Pintos, 2005 Cit, por Perez 2017: “..el imaginario social contaría con funciones tales como: “producir una imagen de estabilidad en las relaciones sociales cambiantes; ... generar percepciones de continuidad en experiencias discontinuas; ... proporcionar explicaciones globales de fenómenos fragmentarios; ... permitir intervenir en los procesos construidos desde perspectivas diferenciadas” dado lo anterior, el innovador espacio identificado como escenarios virtuales de formación se convierte en un lugar de interpretación de lo social donde se vislumbra que el conocimiento se construye en torno a una dinámica en la que los valores son un eje central, y en los que es imperativa la identificación de los contenidos afectivos y cognitivos compartidos socialmente con los valores imperantes en el contexto para el logro del éxito académico. De esta forma, el imaginario colectivo es alimentado de las experiencias y cargas afectivas que desde la realidad real se trasladan a la virtualidad y se transmiten y comparten junto a los conocimientos compartidos en la interacción con los semejantes o pares dentro de las aulas virtuales.

## **2.7 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.** Entrecruces



Fuente: elaboración propia en base a Levy (1991)

En cuanto a la desterritorialización: lo virtual rompe las barreras geográficas y temporales, permitiendo la creación artificial de escenarios de relación, lo que debe entenderse no como que lo virtual rompe la barrera temporal, sino como la no – coincidencia temporal dada la naturaleza asíncrona de las actividades, que por demás se expresa en la desterritorialización como la falta de arraigo a un nicho geográfico por escenario para el desarrollo de las actividades educativas.

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.

## 2.8 Valores éticos emergentes en escenarios virtuales de formación

Investigadores como Duarte (2017) son enfáticos al destacar que “(...) la presencia ética en internet no crea nuevos valores”, sin embargo, el mismo autor destaca 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”.

De manera tal que la dinámica de relación en el ethos en que se desarrolla la vinculación entre los estudiantes con el espacio de formación constituido por el aula virtual en la plataforma Moodle, requiere de la redefinición de sus cualidades, implicando con ello la integración de valores para el cumplimiento de los nuevos roles que delinean al papel del estudiante como actor destinatario del proceso de formación, las cuales según autores como Rizo (2020) implican entre otras actitudes, valores para cumplir los siguientes roles:

- El rol del estudiante orientado al fortalecimiento de la autodisciplina: Disciplina, Compromiso, Exigencia, Motivación, Autorregulación, Tenacidad
- El rol del estudiante orientado al mejoramiento del auto – aprendizaje: Dedicación, Constancia, Organización, Motivación
- El rol del estudiante orientado al fortalecimiento del análisis crítico y reflexivo: Disposición, Creatividad.
- El rol del estudiante orientado al mejoramiento del trabajo colaborativo: Convenio, Adaptación, Paciencia, Apoyo mutuo, Liderazgo positivo, Proactividad

En este proyecto de investigación nos propusimos determinar, cuáles de los valores que constituyen la base ética de cada rol y que además implican el cumplimiento de cada uno de estos nuevos roles, al ser asumidos por el estudiante, son percibidos por el estudiante mismo como claves para alcanzar el éxito en los escenarios virtuales de formación.

## 2. 9 Una aproximación a los valores éticos en la virtualidad

De la tipificación de los cuatro roles esenciales, se obtuvo la identificación de los valores análogos a cada rol, por lo que a partir de allí y basándonos en la clasificación de los valores virtuales, que 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, pudimos expresarlos en la consulta, a fin de que pudieran entenderse desde la expresión de su dimensión operativa.

La conceptualización y dimensión operativa de los valores éticos para los entornos virtuales se discrimina la en la tabla 1.

**Tabla 1.** Valores éticos para los entornos virtuales

| 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"> <li>• Publicación de datos correcto.</li> <li>• Poseer nombre de usuario.</li> <li>• Nombrar las imágenes.</li> <li>• Bloquear información no adecuada.</li> <li>• No compartir información falsa o no confirmada/verificada.</li> <li>• Respetar autoría de los contenidos y obras utilizados en cualquiera de sus formatos: texto, audio o video.</li> <li>• Proteger su identidad, intimidad y datos, así como los de sus familiares</li> </ul> | Disciplina<br>Compromiso<br>Dedicación<br>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"> <li>• Entregar tareas</li> <li>• Participar en foros de forma personal o validando las opiniones de los compañeros</li> <li>• Participar en wikis</li> <li>• Participar en actividades síncronas: videoconferencias, video llamadas, etc.</li> <li>• Compartir información útil y pertinente</li> </ul>                                                                                                                                            | Convenio<br>Exigencia                                | Ineptitud         |
| Prudencia        | Consiste en calcular los riesgos o realizar un balance de costos - beneficios de las consecuencias de lo compartido en espacios | <ul style="list-style-type: none"> <li>• No compartir información sin verificar</li> <li>• No agregar contactos desconocidos</li> <li>• No inscribirse o registrarse en páginas dudosas.</li> <li>• No realizar transferencia de archivos a</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                | Disposición<br>Organización                          | Imprudencia       |

|               |                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                              |                |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------|
|               | virtuales.                                                                                                                              | destinatarios desconocidos <ul style="list-style-type: none"> <li>• No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                              |                |
| 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"> <li>• Respeto a la privacidad de la información y los datos.</li> <li>• Respeto a los derechos de autoría</li> <li>• Respeto a las condiciones de uso</li> <li>• Respeto a la diversidad en todos sus aspectos</li> <li>• No discriminación</li> <li>• No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales.</li> </ul>                                                                                                                    | Disciplina<br>Adaptación                     | Irrespeto      |
| Identidad     | Garantía de la personalidad con que se ingresa a los escenarios virtuales.                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de nombre en los usuarios</li> <li>• Uso de imágenes propias en escenarios virtuales</li> <li>• No usurpación de identidad ajena</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Autonomía<br>Motivación                      | Anonimato      |
| Libertad      | Consiste en expresarse libremente en los espacios virtuales.                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enviar y recibir información</li> <li>• Ingresar a cualquier espacio virtual</li> <li>• Expresarse y compartir libremente información</li> <li>• Utilizar todo tipo de formato y extensión, entre otros.</li> <li>• Realizar cualquier clase de transacción o intercambio de cualquier naturaleza entre los usuarios.</li> <li>• No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales.</li> </ul>                                    | Creatividad                                  | Censura        |
| Tolerancia    | Consiste en comprender las conductas y opiniones ajenas aún cuando no se compartan en algunos o todos sus aspectos.                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir las opiniones ajenas</li> <li>• Acceder a páginas cuya agenda es contraria a las opiniones dominantes</li> <li>• Objetividad en la manifestación de las opiniones en espacios virtuales.</li> <li>• Comprensión ante las políticas de seguridad, acceso y limitación de algunas páginas web.</li> <li>• No señalar públicamente errores ajenos.</li> <li>• No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales.</li> </ul> | 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"> <li>• Compartir información relevante y útil</li> <li>• Colaborar en la realización de actividades</li> <li>• Colaborar para la realización de procesos técnicos</li> <li>• Responder de manera oportuna solicitudes</li> <li>• Participar en foros de construcción colectiva o wikis</li> <li>• Publicar tutoriales para enseñar acerca de un tema</li> <li>• No ejecutar actos de cancelación en redes sociales o medios digitales.</li> </ul>            | Apoyo mutuo<br>Liderazgo positivo            | Egoísmo        |
| Perseverancia | Consiste en la tenacidad para el logro de los objetivos planteados                                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplimiento oportuno de las tareas previstas</li> <li>• Participación en las actividades</li> <li>• Validación de las actividades grupales.</li> <li>• Autorregulación de las actividades</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                 | Autorregulación<br>Proactividad<br>Tenacidad | Procastinación |

Fuente: Elaboración propia.

### 3. Metodología

#### 3.1 Tipo de investigación

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

#### 3.2 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 a 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.

#### 3.3 Instrumento

Para el diseño del instrumento nos basamos en la revisión de las investigaciones previas en el área lo que sirvió para la determinación de las categorías meta y los valores indicadores. El instrumento de recogida consideró estas dos dimensiones y se desarrolló a partir de las preguntas que abordaron los valores identificados para cada uno de los roles mencionados con antelación.

El procedimiento de recogida de los datos

Prevía 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.

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

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

**Tabla 2.** Categorías e indicadores

| Categoría - meta                                         | Valores indicadores |
|----------------------------------------------------------|---------------------|
| El rol del estudiante orientado al fortalecimiento de la | Responsabilidad     |

|                                                                                      |                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| autodisciplina                                                                       | Respeto<br>Compromiso                     |
| El rol del estudiante orientado al mejoramiento del auto – aprendizaje               | Prudencia<br>Solidaridad<br>Perseverancia |
| El rol del estudiante orientado al fortalecimiento del análisis crítico y reflexivo. | Identidad<br>Libertad                     |
| El rol del estudiante orientado al mejoramiento del trabajo colaborativo.            | Tolerancia<br>Solidaridad                 |

Fuente: Elaboración propia

### 3.4 Procedimiento de captura de los datos.

Transcritos los resultados literalmente con la excepción de las expresiones coloquiales propias del segmento etario que no forman parte del lenguaje formal, se pasó al análisis lexicométrico donde se identificó el número total de palabras recaudadas, de las cuales se categorizaron las pertenecientes o asociadas a cualquier una de las tres categorías – meta, todas ellas relativas o inherentes a los valores.

A nivel metodológico se realizó el examen minucioso que nos permitió realizar la distribución de las palabras que componen el discurso y que se identifican lexicalmente con los valores indicadores.

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

### 3.5 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).

La elaboración 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 3.0, 2018). Se data el origen de esta metodología a los inicios de los años 90 en la era del constructivismo soviético. (Castillo, 2016).

Para la selección de la figura de base a la nube de texto se consultó a los participantes del estudio respecto a cuál figura consideraban que proyectaría mejor la experiencia educativa mediada por la tecnología.

## 4. 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.

**Gráfico 1.** Frecuencias



Fuente: Elaboración 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.** Valores por niveles



Fuente: elaboración 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 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.

Por otra parte, es importante subrayar que se realizaron de parte de los entrevistados nuevas incorporaciones o aportes tales como los valores esenciales asociados a la apropiación de las herramientas tecnológicas, el dominio, destreza y habilidad en la competencia de la info alfabetización informática.

La elección de la figura empleada de base para la representación de la nube de texto nace de la elección unánime de los encuestados quienes asocian la figura con el éxito y el uso de dispositivos tecnológicos tales como teléfonos móviles, celulares, tabletas, y, computadores portátiles.

Conviene enfatizar que esta asociación mental nace de lo que entrevemos como imaginario social más precisamente como aquello que Castodiadis identifico como “significaciones imaginarias sociales” y se consolida metodológicamente a tenor de lo expuesto por Pintos (2005) en su referencia a los imaginarios sociales como una herramienta de descripción sociológica, puesto que el mismo evidencia la referencialidad social que el concepto tecnológica tiene para el colectivo en estudio en asociación con la figura de representación de una conocida marca de tecnología.

Ratificamos también con esto que los imaginarios sociales “operan como un meta -código, en el interior de un medio específico y propio de cada sistema a través del código de relevancia /opacidad. ( Pintos, 2005. Cit . por García, 2019)



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, y con la elección realizada por los sujetos en estudio de la figura que sirve de base a la nube de palabras hemos podido confirmar que el meta – código relevancia/opacidad puede ser verificado como herramienta para llegar a las representaciones sociales mediante la observación de segundo orden como mecanismo de identificación.

## Referencias

- Abarca, M. Gómez y Covarrubias M. (2015). Análisis de los factores que contribuyen al éxito académico en estudiantes universitarios. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 2, (2).
- Bustos G, E. (2017). Argumentando los derechos de los no humanos: el caso de la ética de la información de L. Floridi. *Revista Iberoamericana De Argumentación*. <https://revistas.uam.es/index.php/ria/article/view/8191>
- 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.
- Castoriadis, C. (1997) El imaginario Social instituyente. *Zona Erógena* (35). <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20El%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>
- 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. <https://revista.educaciontrespuntocero.com/>
- Conill, J (2005). La irrealidad como realidad virtual en la tradición Filosófica española (desde unamuno y ortega a Zubiri y marías). *Quaderns de filosofia i ciència*, 35, 65-77.
- 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., y 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.
- Cortina, A. (1997) *El mundo de los valores* . Editorial Buho. LTDA. Bogota.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford, RU: Oxford University Press.
- Deci, E., y Ryan, R. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of Research in Personality*, 109-134.
- Duart, M. (2017). Educar en Valores en entornos virtuales de aprendizaje: realidades y mitos. *Apertura*, (2). <https://www.uoc.edu/dt/20173/20173.pdf>
- Durand, G. (1994). *Lo imaginario*. Barcelona: Ediciones del Bronce, 2000.
- García Canclini, N. (1997). *Imaginarios Urbanos*. Buenos Aires: Eudeba.

- García, M. (1992) *Lecciones preliminares de Filosofía*. Editores mexicanos unidos.
- 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). Relación 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>:
- Ibáñez, F. (2020). Educación en línea, Virtual, a Distancia y Remota de Emergencia, ¿cuáles son sus características y diferencias? *Observatorio de Innovación Educativa, Tecnológico de Monterrey (México)*. En <https://observatorio.tec.mx/edu-news/diferencias-educacion-online-virtual-a-distancia-remota>
- Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Paidós. Barcelona.
- Linares Salgado, J. (2018). La subjetividad en la era de las redes sociales. SCIO. *Revista de Filosofía* (15), pp, 123-155.
- Magaz, M. (2008). La virtualización – Apuntes sobre el libro de Pierre Levy. <https://bit.ly/2E1gHci>
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*, Huemal. Buenos Aires.
- 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., y Castañeda, G. (s.f.). *La transformación de los imaginarios en educación virtual*. <https://bit.ly/2E1gHci>
- Orozco, J (2015). Valores virtuales. *Horizonte de la Ciencia*, 5 (9), 86-94. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/258>
- Perez, F. (2017). Situando los imaginarios sociales: aproximación y propuestas. *Imagonautas. Revista interdisciplinaria sobre imaginarios sociales*. 1-22 <https://revistas.usc.edu.co/index.php/imagonautas/article/view/36/31>
- Recalde H. E. (2020). La educación en valores influye en el rendimiento académico del proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Odontología de la Universidad de las Américas de la ciudad de Quito” Universidad internacional de la Rioja. Ecuador. <file:///C:/Users/elisa/OneDrive/Escritorio/RECALDE%20ENRIQUEZ,%20RUTH.pdf>
- Silva, A. (2006). *Imaginarios Urbanos*. Bogotá. Arango editores.
- Torbay, G (2021). *Educación Virtual vs Enseñanza Remota de Emergencia semejanzas y diferencias*. Universidad Católica Andrés Bello. <https://www.ucab.edu.ve/wp-content/uploads/2021/11/EV-vs-ERE-AV.pdf>
- Viégas, F.; Wattenberg, M. (2008). Timelines tag clouds and the case for vernacular visualization. *Interactions*, 15 (4), pp. 49-52.