

Artículos Originales

La movilidad virtual en la educación superior es un oxímoron

Virtual mobility in higher education is an oxymoron

Alberto Ramírez Martinell

Universidad Veracruzana, México.

E-mail: armartinell@gmail.com

Resumen

Con este ensayo se busca promover una discusión académica de orden internacional sobre el uso y posible cambio del término movilidad académica virtual para referir a la estrategia de internacionalización que las Instituciones de Educación Superior (IES) coordinan para que su comunidad académica tenga experiencias de intercambio académico con pares de otras instituciones a través de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) sin dejar su lugar de origen. La noción de virtualidad escinde el mundo en que socializamos, trabajamos o estudiamos diferenciando de la realidad localizada en el espacio físico, otra que sucede en un entorno complementario de orden digital. Sin oponerse a lo real, lo virtual, sucede, lo complementa. Lo real está compuesto por lo físico y lo virtual y la realidad virtual es un complemento de la realidad física, corpórea y localizada. Sin importar las posibles pérdidas de significado en los neologismos derivados, el término virtual se ha utilizado como calificativo de mundos, objetos, personajes, espacios y actividades educativas sin distinción y a discreción, generando por igual conceptos claros como aula virtual; otros confusos como biblioteca virtual y otros más incluso erróneos como movilidad virtual. El presente ensayo tiene tres apartados. En el primero se analiza el uso de la palabra virtual como calificativo de mundos, objetos, personas, espacios y actividades educativas. En la segunda se usa una figura retórica para probar que la noción de movilidad virtual es errónea, y finalmente en el tercer apartado se hace una propuesta para repensar la noción de movilidad virtual en la educación superior.

Palabras clave: Enseñanza superior, intercambio de estudiantes, estudios internacionales, telecomunicación.

Abstract

This essay intends to promote an academic discussion of an international order on the use and possible modification of the term virtual academic mobility. This term refers to an internationalization strategy that Higher Education Institutions coordinate with their academic communities to participate in academic exchanges with peers from other institutions implementing Information and Communication Technologies (ICT) without leaving their place of origin. The notion of virtuality splits the world in which we socialize, work or study, creating a difference from the local reality in the physical world and another that happens in a complimentary environment of digital order. Without opposing the real world, the virtual one occurs and complements it. The realness is made up of the physical and virtual components and the virtual reality is a complement of the physical reality which is also embodied and localized. Regardless of the possible losses of meaning in the derived neologisms, the term virtual has been used with no distinction or order as qualifier for worlds, objects, characters, spaces and activities of the educational context, equally generating clear concepts such as virtual classroom; confusing ones such as virtual library or even some that may be erroneous such as virtual mobility. The current essay has three parts. The first one analyses the use of the word virtual as a qualifier for worlds, objects, characters, spaces and educational activities. In the second part, a rhetorical figure is used to prove that the notion of virtual mobility is wrong, and finally, in the third part, a proposal is made to rethink the notion of virtual mobility in higher education.

Keywords: Higher Education, student exchange, international studies, telecommunication.

Con el incremento del uso de las TIC en la educación superior (Casillas y Ramírez, 2014), hace un par de décadas no solo surgieron, sino que se popularizaron, una serie de conceptos relativos al contexto educativo calificados por la palabra virtual. Estos neologismos se utilizaban para referirse a versiones de objetos, espacios, actividades e inclusive personas interpoladas al entorno digital.

Los términos son varios y sin aspirar a ser exhaustivo, en las siguientes tablas se presentan los que se consideraron para las reflexiones vertidas en este texto. Se trata de un poco más de sesenta voces seguidas por la palabra virtual que resultan comunes en el área educativa. Para aproximarnos a su frecuencia de uso se realizó una búsqueda en Google de las entradas entrecomilladas. Casos mostrados en la Tabla 1 como realidad virtual, biblioteca virtual, aula virtual, visita virtual, campus virtual, plataforma virtual, curso virtual, educación virtual, recorrido virtual, y ambiente virtual encabezan la lista con más de 4 millones de resultados en una búsqueda restringida en Google. En el extremo derecho de la tabla 2 se pueden ver los términos que tuvieron menos coincidencias en la búsqueda sugiriendo que puedan ser los menos comunes. De este listado destacan conceptos como espacio educativo virtual, bibliotecario virtual, movilidad académica virtual, arquitecto virtual, vernier virtual, congresista virtual, y prefecto virtual.

Tabla 1. Listado de los conceptos educativos relacionados con la palabra virtual más comunes según una búsqueda entrecomillada realizada en Google.

Más de un millón de coincidencias		Más de cien mil coincidencias (>1,000,000)	
Concepto	Coincidencias	Concepto	Coincidencias
realidad virtual	28,900,000	universidad virtual	967,000
biblioteca virtual	26,300,000	asesor virtual	769,000
aula virtual	12,200,000	enseñanza virtual	682,000
visita virtual	7,840,000	agente virtual	584,000
campus virtual	7,240,000	teclado virtual	543,000
plataforma virtual	4,440,000	moneda virtual	455,000
curso virtual	4,340,000	tutor virtual	328,000
educación virtual	4,330,000	libro virtual	301,000
recorrido virtual	4,120,000	herramientas virtuales	271,000
ambiente virtual	4,060,000	mascota virtual	231,000
clase virtual	3,770,000	docencia virtual	213,000
asistente virtual	3,310,000	asesoría virtual	200,000
mundo virtual	3,090,000	escenario virtual	157,000
catálogo virtual	1,600,000	enciclopedia virtual	152,000
conferencia virtual	1,340,000	médico virtual	101,000
entorno virtual	1,220,000	redes sociales virtuales	101,000
foro de discusión virtual	1,210,000		
máquina virtual	1,130,000		
congreso virtual	1,020,000		
taller virtual	1,000,000		

Nota: Elaboración propia

Tabla 2. Listado de los conceptos educativos relacionados con la palabra virtual menos comunes según una búsqueda entrecomillada realizada en Google.

Concepto	Coincidencias	Concepto	Coincidencias
nivel virtual	91,600	espacio educativo virtual	7,340
tutoría virtual	83,800	bibliotecario virtual	7,170
fondo virtual	80,600	movilidad académica virtual	4,090
movilidad virtual	78,300	arquitecto virtual	3,380
novio virtual	68,100	vernier virtual	2,470
estudiante virtual	60,900	congresista virtual	574
profesor virtual	59,100	prefecto virtual	269
conductor virtual (de televisión)	50,800		
contexto virtual	49,000		
personaje virtual	35,800		
etnografía virtual	35,200		

objeto virtual de aprendizaje	34,100
plática virtual	28,400
colección de libros virtuales	27,900
título virtual	23,800
compañero virtual	19,300
consejero virtual	18,800
correo virtual	18,400
pareja virtual	13,900
tesis virtual	11,300
facilitador virtual	10,900

Nota: Elaboración propia

Sin importar qué tan arraigada esté la noción en el contexto educativo, su frecuencia de uso, pertinencia, o fidelidad al concepto original, la mayoría de las palabras de las tablas anteriores se han incorporado al corpus cotidiano del contexto educativo. De tal manera que profesores y estudiantes de distintos niveles educativos hablan de un ambiente virtual de enseñanza para referirse a un software en línea para la interacción textual entre profesores y estudiantes; o de fondos virtuales de una videoconferencia para aludir a una imagen que se sobrepone al fondo que sale a cuadro; o de movilidad virtual cuando un académico mexicano, por ejemplo, participa en un foro virtual o en una videoconferencia con sus colegas de Paraguay sin que esto implique un cambio de país.

Sin embargo, se debe reconocer que algunos de los términos enlistados en las tablas presentan al menos dos problemas, uno léxico y otro semántico. Por un lado, está la falta de claridad para la composición de palabras, razón por la cual las palabras que presentan este tipo de problema no aparecen en el listado, salvo las que se forzaron con fines didácticos como lo son, correo virtual, título (universitario) virtual o tesis (de grado) virtual.

Por otro lado, están las palabras que presentan pérdidas de significado en relación con la noción primigenia como biblioteca virtual, movilidad virtual, entre otras. Al analizar ambas nociones nos daremos cuenta de que, aunque las entendamos y usemos con la intención con que se les dotó, su significado está alejado de la esencia del término.

El carácter polisémico de los discursos en los que se usa el término virtual como calificativo de mundos, objetos, personajes, espacios y actividades educativas puede generar confusión en los neologismos derivados y a pesar de que en algunos casos el uso de conceptos como aula virtual, o movilidad virtual ya excede incluso las dos décadas de existencia, la legitimación de conceptos equívocos no nos exime de una reflexión y aunque la pérdida de significado del neologismo sea parcial o total en la academia no se ha discutido lo suficiente para su replanteamiento.

En la versión electrónica del Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española, se encuentran tres acepciones del adjetivo virtual. En la primera se ve al término como lo opuesto a lo efectivo o real. En la segunda se liga a lo virtual con lo implícito o tácito y en la tercera se entiende por virtual como lo que tiene una existencia no real o aparente (Real Academia Española, 2014, virtual). Levy hace un análisis sobre términos opuestos a lo virtual, como lo real, lo actual o lo posible y propone que “lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto” (2006, p.10), es lo que aun no se concretiza de modo formal y que sin desrealizarse –en el sentido del abandono de lo real– se transforma a un conjunto de posibilidades. Lo virtual no se contrapone a lo real, por el contrario, reconoce que la realidad –entendida en ese contexto como lo físico, corpóreo o sensorial– se percibe virtualmente.

La virtualización es para Levy una dinámica, un movimiento, una migración de entornos y hace que una entidad sea más flexible y libre pero más vacía y deslocalizada a la vez. Al virtualizarse una empresa, por ejemplo (Castells, 1996; Levy, 2006), sus coordenadas espaciotemporales se reorganizan, se desvinculan de lo actual y comienzan a operar en un

entorno simbólico. Los horarios se globalizan y la comunicación e interacción se deslocalizan. La virtualidad real, según Castells (1996), es un universo digital que, a diferencia del poder unificador de la televisión, genera profundas diferencias en las sociedades. El grado de participación de las personas depende entonces tanto de sus conocimientos para la interacción en alguno de los diferentes estratos del entorno, como en la forma de participar en comunidades con personas de intereses similares; y, en un nivel más elemental, de disponer de los recursos, medios e intereses para formar parte de este universo. Lo virtual es entonces un sistema de símbolos, significados, materiales e imágenes que no solo se despliegan en las pantallas de las personas, sino que generan experiencias a través de la interacción con otros actores que ahí convergen.

LO VIRTUAL

La noción de lo virtual se extiende a mundos, objetos, personajes, espacios y acciones y, en el contexto educativo, se pueden encontrar dos sentidos recurrentes. Uno que se usa para describir objetos y espacios académicos y otro en el que se refiere a una modalidad de trabajo enriquecida por las TIC. Sin embargo, el uso de la palabra virtual como calificativo se hace a discreción y sin seguir una lógica de aplicación general.

Mundos virtuales

“Un mundo virtual tridimensional es una plataforma digital de comunicación” (Childs, 2010, p. 88) de experiencia inmersiva compuesto por un mapa navegable, personajes y avatares controlados por los usuarios o entidades de comportamientos automáticos y una misión, además de objetos digitales anclados al mapa o móviles. Los mundos virtuales son entornos de proyección inmersiva hechos para recorrerse. Un mundo virtual puede contener la exposición temporal del Museo Nacional Thyssen Bornemisza de Madrid, España (<https://www.museothyssen.org/>), una conferencia magistral en un auditorio de *VirBELA* (<https://www.virbela.com/>) o un juego de mundo abierto en el que el usuario pueda manipular con libertad los elementos del entorno, sus acciones y su relación con otros avatares.

Los mapas se pueden navegar gracias a un motor de juego que permite el desplazamiento tridimensional de los avatares. Un mapa puede ser tan pequeño como el espejo del baño frente al cual un niño se lava los dientes usando de sombrero a un compañero virtual de *Pokemon Smile*; del tamaño de un cuadrilátero de luchas como el de *SmashBros*; tan extenso como el del Reino de Hyrule de las Leyendas de *Zelda*; o incluso geolocalizable como el de *PokemonGo* que, para ir a un gimnasio o a una Poképarada, el usuario debe caminar por las calles de su localidad con su dispositivo móvil en mano hasta que su avatar alcance la posición deseada en el mapa del juego que es de relación unívoca con la georreferencia propia.

Los personajes que habitan los mundos virtuales pueden ser versiones parecidas a las personas que los crean, seres fantásticos, disparatados o propios de una historia comercial. En el casi extinto *SecondLife*, los usuarios pueden diseñar un avatar parecido a ellos o elegir ser una ardilla con lentes y botines y recorrer el mapa del mundo virtual volando (Ryan, 2008). En *Wii-U* o en *VirBELA* la personalización de los *Mii* y de los avatares es limitada ya que se debe conservar el estilo del juego y solamente elegir el sexo, el tono de piel y otras características faciales del personaje, además de ropa y accesorios para la cabeza. En otros casos, el usuario puede recorrer el mundo virtual sobre ruedas encarnando a *Mario Bros*, Carl Johnson de *Grand Theft Auto* o a Tony Hawk de *Tony Hawk's Pro Skater*.

La misión por realizar en el mundo virtual puede ser tan concreta como ver una cabeza parlante dar una conferencia en *vFAIRS*, tan compleja como rescatar a tu hijo recién abducido por unos nativos mutantes de la isla de *The Forest* o desafiar a otros 99 hábiles combatientes

para ganarles y posicionarte como el número uno de *Fortnite* y llegar a ganar hasta 3 millones de dólares en un torneo mundial (Equipo de Fornite, 2019), cantidad equivalente al monto económico que gana el vencedor del *US Open* de Tenis. La misión también puede ser abierta y permitir que los usuarios de *MineCraft* construyan una cabaña si así lo quieren o la réplica de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Veracruzana (Youna, 2020), o hacerse de deudas, pagar su hipoteca en *Animal Crossing New Horizons* y después aspirar a la alcaldía de tu propia isla.

Personajes virtuales

Al usar la palabra virtual en personas, se generan al menos dos significados. Uno en el que a la persona referida como virtual se le concibe como un ser humano que interactúa con otros a través de medios digitales y otro en el que se alude a un agente inteligente que solamente existe en el entorno digital.

Un profesor virtual, por ejemplo, es un profesionalista que utiliza el entorno digital para ejercer su actividad en una modalidad distinta a la presencial. La docencia virtual puede llegar a ser una función complementaria de un docente universitario. De manera similar sucede con un facilitador y un asesor virtual, quienes interactúan con sus estudiantes en el ciberespacio. A este tipo de profesionalistas también se les conoce como profesor en línea, asesor en línea o facilitador en línea.

Otros ejemplos de personas que trabajan en el contexto virtual –aunque este no sea ni tridimensional ni inmersivo– son los bibliotecarios virtuales, congresistas virtuales, consejeros virtuales, tutores virtuales o los constructores –presenciales o remotos– de videojuegos y mundos digitales conocidos como arquitectos virtuales. Los términos sociedad virtual o comunidad virtual podrían analizarse desde esta categoría.

La acepción ligada a la inteligencia artificial se utiliza para aludir a agentes virtuales que se comunican con personas, simulando ser humanos. Los agentes o asistentes virtuales pueden tener una representación gráfica o avatar, pero también pueden interactuar con seres humanos a través de voz o en un entorno de texto. A este tipo de personajes se les puede encontrar en el contexto de la comunicación, entretenimiento o de la salud. Algunos ejemplos de los agentes inteligentes son conmutadores virtuales, conductores de televisión virtuales (Fox Business, 2018), asistentes virtuales de casas como el *HomePod* de Siri o el sistema de *Google Home*, médicos virtuales, personajes de videojuegos, novios y novias virtuales e inclusive un compañero artificial o mascota virtual como el *Tamagotchi* (O'Rourke, 1998) de hace más de dos décadas o en variantes y versiones más recientes.

Objetos con soporte virtuales

Un objeto virtual es la representación digital de una entidad física convencional. Un ejemplo de esta categoría es una máquina virtual, entendida como la simulación de una segunda computadora que se inicia y funciona dentro de una computadora principal, es como ejecutar Windows en una ventana dentro de una computadora Mac. Otros objetos digitales comunes son el teclado virtual de un equipo de cómputo que se despliega en la pantalla y permite al usuario capturar texto sin el uso de la versión física del teclado, instrumentos musicales virtuales como los que se pueden obtener de aplicaciones como *GarageBand*, un catálogo virtual que al igual que un catálogo impreso muestra a quien lo revise una listas de productos, o una serie de herramientas virtuales para la medición como aplicaciones de regla o flexómetro, nivel con burbuja virtual o el vernier o calibrador virtual.

Dentro del campo educativo los objetos virtuales que se encuentran con mayor frecuencia pueden ser además de los OVA u objetos virtuales de aprendizaje, enciclopedias

virtuales, foros virtuales de discusión, redes sociales virtuales o escenarios virtuales empleados en estudios de televisión o en casa para modificar el fondo de una videoconferencia.

Sin embargo, la aplicación de la palabra virtual no es compatible con todos los objetos –educativos o no–. Su uso es discreto y no se sigue una sintaxis clara. En el terreno de los documentos, por ejemplo, se puede ver que la palabra virtual no se emplea siempre con los mismos criterios, aunque se trate de un conjunto de nociones similares. A un libro en soporte digital, por ejemplo, sí se le puede llamar libro virtual, pero a un correo, en el mismo soporte, no. Puesto que la convención para referirse al correo que se envía a través de medios digitales es referirlo como correo electrónico y no como correo virtual. Lo mismo sucede con las versiones digitales de un título universitario o de una tesis de grado que al pasar del papel al soporte digital no adoptan en ninguna circunstancia los nombres de título virtual, o tesis virtual.

A diferencia de las categorías de espacios y actividades educativas virtualizadas, los objetos virtuales resultan ser más fieles a su esencia y conservan el significado original, aunque trasladado al ciberespacio. En este caso, el adjetivo virtual se refiere al tipo de soporte del objeto. En esta mirada de lo virtual pueden entrar las divisas virtuales o criptomonedas como *Bitcoin*, *Ethereum*, *Litecoin* o *Stellar Lumens*, que no son monedas circulantes, pero sirven para hacer transacciones financieras.

Espacios educativos virtuales

El uso del adjetivo virtual para calificar espacios educativos se ha hecho a discreción ya que, si bien se emplea para referirse a las sedes en el ciberespacio de una universidad o de un aula, su aplicación en palabras semánticamente equivalentes como primaria y facultad, resultan infrecuentes o incorrectos. Ni primaria virtual, ni facultad virtual remiten a nociones comunes como universidad virtual, o aula virtual.

En algunos casos, es posible que, al complementar a un espacio educativo con la palabra virtual, el sentido del significado cambie o incluso se quede corto. Tal es el caso de biblioteca virtual, ya que esta se desprende de la esencia estética e identitaria de una biblioteca que por su valor social, cultural, estético y arquitectónico resulta ser un baluarte cultural de la comunidad académica y un elemento importante para la formación y desarrollo de una identidad corporativa (Santo Domingo, 2005). En la biblioteca universitaria lo hermoso y lo útil convergen (Fuentes, 2004). En las sedes centrales o de las facultades y escuelas, los estudiantes y profesores se dan cita para investigar, leer, discutir y trabajar de manera solemne y en silencio sobre versiones físicas o digitales de los números más recientes de publicaciones periódicas con altos factores de impacto o sobre los incunables del siglo XV. Los edificios de las bibliotecas universitarias pueden llegar a ser reconocidos por su valor arquitectónico, tal es el caso de la biblioteca del *Trinity College* de Dublín, la biblioteca central de la Universidad Nacional Autónoma de México, la biblioteca *George Peabody* de la Universidad Johns Hopkins, la biblioteca de la Universidad de Ciencia y Tecnología de Chongqing, o la Unidad de Servicios Bibliotecarios y de Información (USBI) de la Universidad Veracruzana en Xalapa. No obstante, la biblioteca virtual no hereda el valor social, estético y solemne de la sede física, ni tampoco contempla los espacios para la discusión y trabajo colaborativo que la distinguen. La pérdida de significado del concepto que deriva de calificar a la biblioteca con la palabra virtual es de tal magnitud que para evitar confusiones el término biblioteca virtual podría bien cambiarse por el de colección de libros virtuales, o catálogo virtual.

En los casos que las nociones calificadas por la palabra virtual conservan la esencia del significado y la relación léxica con su concepto primigenio presenta pérdidas conceptuales menores, el empleo del neologismo es correcto. Una universidad y una universidad virtual comparten una significación denotativa cercana, al igual que un aula y un aula virtual. En ambos pares de conceptos, se mantiene la noción de espacios educativos –aunque sea en soportes

distintos– en los que convergen e interactúan los actores educativos para realizar actividades de enseñanza, aprendizaje, gestión, vinculación e investigación.

Otros espacios educativos con representación virtual son ambiente virtual de enseñanza, campus virtual, entorno virtual de aprendizaje, escenario virtual, o plataforma virtual.

Actividades educativas en modalidad virtual

El calificativo virtual aplicado a una actividad educativa evidencia la modalidad de interacción requerida. Asesoría virtual, clase virtual, conferencia virtual, congreso virtual, educación virtual, etnografía virtual, facilitación virtual, movilidad académica virtual, plática virtual, recorrido virtual, tutoría virtual, o visita virtual se refieren a versiones de actividades propias de la academia que se realizan en una modalidad que utiliza a las TIC para su operación.

Al igual que con los espacios educativos virtualizados, las actividades educativas en esa modalidad no siempre conservan la esencia del concepto primigenio. Una clase virtual, por ejemplo, conserva los atributos principales de la versión presencial, aunque la forma en que la interacción entre los involucrados se da sea distinta. En este caso, la pérdida de atributos no afecta la noción general de la clase y el uso de la palabra virtual en el nuevo término resultará preciso. Una clase virtual, entonces, es parecida a una clase presencial porque ambas comparten el objetivo de la dinámica y al mismo tipo de individuos aun cuando la interacción suceda en distintos entornos y con distintos códigos.

La palabra virtual no dota infaliblemente al nuevo concepto de los atributos que corresponden a una modalidad que para su operación requiera el uso de las TIC. En algunos casos se puede cambiar el sentido de la noción o inclusive dejar fuera la esencia del concepto primigenio. Tal es el caso de la movilidad académica, que al ser complementada por la palabra virtual se deja fuera la noción misma de movilidad. La movilidad académica virtual es un oxímoron ya que o contempla la movilidad física o contempla la modalidad virtual, pero al hacer coincidir ambas nociones en el mismo concepto se genera una contradicción.

Movilidad virtual en educación superior

La movilidad en la educación superior es un proceso que considera a la cooperación entre instituciones y estructuras gubernamentales, así como a las políticas educativas en materia de internacionalización de la educación superior como estrategias de desarrollo institucional (Palma, 2013). En el glosario de términos vinculados con la cooperación académica de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior de México (María y Morones, 2006), se describe a la movilidad académica como un “instrumento clave para el proceso de internacionalización de las instituciones de educación superior” (p. 8) a través de profesores e investigadores o de estudiantes cuando se le refiere como “movilidad estudiantil” (p. 9). La movilidad internacional saliente contempla estancias de los universitarios en instituciones de otros países para realizar cursos, usar instalaciones y recursos como bibliotecas y laboratorios, realizar investigaciones conjuntas, adquirir otro idioma o aprender a respetar e interactuar personas de culturas diferentes.

Los reportes en México muestran que los flujos entrantes y salientes de estudiantes en la educación superior se han incrementado. En 2011/2012 se registraron 17,689 estudiantes de movilidad saliente y 8,795 estudiantes de movilidad entrante, cantidad que en 2015/2016 se incrementó de manera notable con 29,401 estudiantes de movilidad saliente y 20,116 de movilidad entrante (Maldonado, et al, 2017, p. 36). La movilidad académica ha evolucionado. Ha ido dejando atrás el plano individual basado en relaciones personales ejercidas a través de visitas esporádicas unidireccionales, de corta duración o de años sabáticos y estudios de posgrado financiados por organismos distintos a las IES, para dirigirse hacia el plano

institucional regido por programas de colaboración organizada entre instituciones que buscan la internacionalización.

En el contexto de la educación superior se entiende por internacionalización al “proceso continuo de transformación integral de las instituciones, que incluye la docencia, la investigación y la difusión de la cultura y la extensión de los servicios, basado en los conceptos clave de calidad, pertinencia, equidad y eficiencia, orientado a la incorporación de contenidos, materiales y actividades de cooperación, colaboración y compromiso internacionales, que prepare a los estudiantes para desempeñarse con eficacia en un mundo interdependiente como profesionales con formación humanística y axiológica, versátiles y dinámicos, con capacidad de autoaprendizaje, comprometidos con la problemática mundial y que aprecien y valoren la diversidad cultural” (María y Morones, 2006, p. 7).

Al igual que actividades como la cooperación científica y tecnológica, la cooperación internacional, el diseño de sistemas para la transferencia de créditos y la impartición de cursos interinstitucionales de modalidad virtual, la movilidad –estudiantil y académica– es un medio para alcanzar la internacionalización de las IES. La movilidad no es en sí misma el fin último de las IES, por lo que referirse a la interacción mediada por TIC como movilidad académica o estudiantil virtual –o simplemente movilidad virtual–, pudiera ser incluso innecesario. Sin embargo, el concepto de movilidad en la educación superior no quedó exento de su virtualización, aun cuando el concepto resultante presenta problemas semánticos de origen. La movilidad virtual no refleja lo que de facto hace la noción original de movilidad académica, promover el flujo de personas entre IES.

Los primeros usos del término movilidad virtual no referían siquiera al contexto de la internacionalización. A principios de los 90 el término en inglés *Virtual Mobility* aludía a una alternativa para que las “personas con discapacidad lograran caminar y desplazarse al menos en un mundo virtual” (Heeter, 1992, p. 11). En español, no fue hasta 1996 que el término movilidad virtual se empleó para distinguir un tipo de movilidad perteneciente a una “nueva generación de programas de cooperación entre las instituciones de educación superior de la Comunidad Europea en la que se considera el uso de redes de computadoras para el intercambio de personal docente” (O’Dwyer, 1996, p. 40). Desde entonces el concepto de movilidad virtual se ha usado para indicar una modalidad virtual del concepto del cual deriva. Sin embargo, el concepto de movilidad virtual requiere de una desambiguación, ya que tiene dos cargas que juegan en su contra:

Por un lado, está el *m-learning*, que alude al aprendizaje móvil. Es una evolución del *e-learning*. En este caso la movilidad se puede asociar a la flexibilidad e independencia de cables y redes fijas. El *m-learning* se relaciona con estudiantes accediendo a contenidos desde su teléfono inteligente, por ejemplo, mientras están en movimiento es un estilo de *learning on the go*, o de aprendizaje mientras estoy en movimiento. Para esta visión, la movilidad implica cambio de lugar. Salir de casa.

Una segunda cuestión problemática de la noción es el lente con el que la vemos. No se trata ni de un mundo, una persona, un objeto o un espacio virtual. Se trata de una actividad virtual que se realiza en línea y desde casa como una asesoría virtual, o una clase virtual. Indicando que la movilidad virtual como actividad universitaria sea contraria a lo que se puede llegar a pensar de ella, afectando incluso las expectativas de inmersión cultural en una geografía diferente a la habitual que pudieran tener los aspirantes a realizarla.

Movilidad virtual es entonces una noción que parece venir del *boom* de la adjetivación de mundos, objetos, personas, espacios y actividades de principios de siglo, pero sin la descripción que el calificativo virtual dio a otros conceptos.

La movilidad sin salir de casa, la movilidad sin salir de la ciudad no es movilidad. La movilidad virtual es una figura retórica.

La movilidad virtual es un oxímoron

En la versión en línea del Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española, se define al oxímoron como una “combinación, en una misma estructura sintáctica, de dos palabras o expresiones de significado opuesto que otorgan un nuevo sentido” (Real Academia Española, 2014, oxímoron). Esta figura del pensamiento reúne en una idea al epíteto y a una palabra de significación contradictoria (Fernández, 2007). El oxímoron conjunta “dos términos antagónicos” (Labastida, 2019, p.30), “dos vocablos unidos pero contrarios” (Jakobson, 1997, p. 241). El significado del oxímoron es cercano a la paradoja y a la antítesis.

Música callada o soledad sonora son dos ejemplos de oxímoron (Labastida, 2019, p. 30). Otros ejemplos del tropo son silencio ensordecedor, tragicomedia, altibajo, claroscuro, pico de la curva, sol de media noche, lavado en seco o crecimiento negativo.

Movilidad virtual es un oxímoron, una noción compuesta por dos voces que se contraponen. El término de movilidad virtual tiene el carácter contradictorio y paradójico del tropo. Conserva las bondades y beneficios de una de las palabras, pero al combinarse con la otra se genera confusión. Si su componente principal fuera la movilidad, la noción sería más parecida al concepto del cual deriva, pero al ser calificado por la palabra virtual el significado se difumina. Si lo virtual fuera el componente principal del concepto al usar la palabra movilidad se remitiría a los usos iniciales del término, es decir, a la movilidad dentro de un mundo virtual, en el sentido de paseos o recorridos en mapas virtuales de experiencia inmersiva sea completa o parcial.

Al ser calificada por la palabra virtual la movilidad académica y estudiantil pierde su esencia. Un equivalente de tal pérdida se puede ver en el turismo virtual. Recorrer el Museo de Louvre de manera virtual (<http://visitavirtual360.com/museo-de-louvre/>) es una experiencia cultural importante, que vale la pena realizar, pero es desproporcionado compararlo con la experiencia de caminar por la *Rue de Rivoli*, virar hacia la *Place du Carrousel* y vislumbrar la pirámide del museo.

La movilidad académica o estudiantil en la educación superior es *offline* y de amplio impacto personal, aun cuando se haga en el marco de un convenio institucional. La movilidad universitaria sin salir de casa no existe, por lo que la movilidad virtual tampoco existe.

DISCUSIÓN

En este ensayo se presentó una serie de categorizaciones de lo virtual en función de mundos, objetos, personas, actividades o espacios contextualizados en la educación superior, además de una reflexión crítica sobre el término que apunta a una propuesta para repensarlo.

En la gran mayoría de los casos, las nociones educativas calificadas por la palabra virtual conservaron la esencia del significado y la relación semántica con su concepto primigenio presentando pérdidas conceptuales pero menores. El uso de la palabra virtual como calificativo ha sido discreto y poco claro, por lo que no es extraño encontrarse con conceptos propios de la educación seguidos del adjetivo virtual que resulten poco frecuentes como una tarea virtual, que no es virtual ni por la modalidad de trabajo ni por su formato; confusos como profesor virtual, que pudiera entenderse como un avatar de un curso virtual pero que en realidad se usa comúnmente para referirse al profesor que atiende cursos en línea; o que aun no se han acuñado o popularizado tanto, pero que podrían funcionar, como un prefecto virtual, que sería el actor responsable de procurar el orden de una escuela a través de un sistema de vigilancia o de la visita a las distintas aulas y entornos virtuales de aprendizaje de una institución educativa.

La palabra virtual puede dotar al término de al menos dos sentidos creando confusión. Hablar de una defensa de tesis virtual se puede entender como la presentación presencial de una tesis en formato virtual o como la presentación a través de medios digitales de una tesis ante un

grupo de sinodales, es decir como la presentación de un objeto virtual o como la organización de una actividad académica en modalidad virtual. Es en este sentido que se puede analizar la movilidad virtual desde las categorías presentadas en este ensayo. Mundos virtuales, personajes virtuales, objetos virtuales, espacios educativos virtuales o actividades educativas virtuales.

Si la movilidad académica y estudiantil virtual se llamara así por ser ejercida dentro de un mundo virtual, se entendería que los estudiantes podrían visitar distintas universidades virtuales dentro del mundo tridimensional inmersivo, interactuar con los avatares locales y realizar actividades propias de los usuarios de ese mundo. En el entorno tridimensional de experiencia inmersiva la noción de movilidad virtual se aplicaría correctamente, ya que sí describe una actividad en el entorno virtual equivalente a la que se alude con el término movilidad académica en el mundo físico.

La movilidad virtual no está en el nivel ni de personajes, ni de objetos ni de espacios educativos virtuales por lo que esos análisis resultan ociosos. Pero la movilidad virtual sí se puede revisar como una actividad educativa en modalidad virtual, categoría en la que el concepto es mayormente utilizado.

La movilidad estudiantil en modalidad virtual como la educación virtual implicaría la realización de la actividad desde casa, es decir estudiar para el caso de la educación y viajar para el caso de la movilidad sin salir de casa. Hacer movilidad en modalidad virtual no es otra cosa que hacer movilidad sin hacerla.

La movilidad académica es un proceso institucional de las IES que impacta directamente en su desarrollo y grado de internacionalización, por lo que el término podría replantearse en ese mismo sentido. Las acciones virtuales de internacionalización pueden darse de manera presencial, o a través de medios digitales de interacción sincrónica o asincrónica. Las acciones presenciales de internacionalización sí promueven la movilidad de profesores o estudiantes entre instituciones de Educación Superior, mientras que las actividades asistidas por TIC no.

A lo que ahora se le llama movilidad virtual bien podría ser referido como acciones personales o institucionales de internacionalización en modalidades presencial o virtual. La movilidad virtual no es una actividad plausible para su realización en modalidad virtual. La movilidad virtual es un oxímoron. La movilidad virtual no existe. Se trata de acciones de internacionalización en casa.

REFERENCIAS

- Casillas, M. A. y Ramírez, A. (2015). *Génesis de las TIC en la Universidad Veracruzana: Ensayo de periodización*. México: Productora de Contenidos Culturales Sagahón Repoll.
- Childs, Mark (2010). *Learners' Experience of Presence in Virtual Worlds*. PhD thesis. University of Warwick.
- Equipo de Fornite (22.02.2019). Detalles de Fortnite World Cup y premio de 100 000 000 \$USD en 2019. Epic Games, Inc, Estados Unidos de América. Recuperado de <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/ES/news/fortnite-world-cup-details>
- Fernández, V. H. (2007). *Diccionario práctico de figuras retóricas y términos afines: Tropos, figuras de pensamiento, de lenguaje, de construcción, de dicción, y otras curiosidades*. Buenos Aires. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/diccionario-practico-de-figuras-retoricas-y-terminos-afines-924724/>
- Fox Business (09.11.2018). China's AI news anchor recuperado de <https://youtu.be/bmqd9nYH5Fw>
- Fuentes, J. J. (2004). El edificio de la biblioteca: tres miradas diferentes y complementarias. *Educación y Biblioteca*, 16(144), 78–81.
- Heeter, C. (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 1(2), 262-271.
- Jakobson, R. (1977). *Ensayos de poética*. México: Fondo de cultura económica.
- Labastida, J. (2019). *Lección de poesía*. México: Siglo XXI Editores.
- Maldonado, A., Bustos, M., Camacho, M., Castello, S., Rodriguez, A., Cortés, C. I., Ibarra, B., (2017) PATLANI: Encuesta mexicana de movilidad internacional estudiantil, 2014-2015 y 2015-2016. México: ANUIES. http://patlani.anuies.mx/archivos/documentos/PATLANI2017_web_optimizado.pdf

- María, C., y Morones, G., (2006). Glosario de términos vinculados con la cooperación académica. ANUIES: México. Recuperado de http://www.cucs.udg.mx/avisos/PDC_19_02_08/glosario_terminos_vinculados_con_cooperacion_acad.pdf
- O'Rourke, A. (1998). Caring about virtual pets: an ethical interpretation of Tamagotchi. *Animal Issues*, 2(1), 1-20.
- O'Dwyer, T. (1996). "La experiencia de la Comunidad Europea en cooperación para la educación superior". En Renglones, revista del ITESO, núm.36. Tlaquepaque, Jalisco: ITESO
- Palma, J. J. G. (2013). Movilidad estudiantil internacional y cooperación educativa en el nivel superior de educación. *Revista Iberoamericana de educación*. 61. pp. 45-58.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española (23a ed.)*. [Versión electrónica del diccionario]. Recuperado de: <https://dle.rae.es/virtual>
- Ryan, M. (2008). 16 ways to use Second Life in your classroom: pedagogical approaches and virtual assignments. In *Proceeding from the ReLIVE08 Second Life Education conference 2008*. Open University, RU. Pp.269-278.s
- Santo Domingo, M. T. (2005). La función social de las bibliotecas universitarias. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 20(80), 43-70.
- Youna_EH. (30.10.2020). Facultad de Arquitectura, universidad veracruzana (versión Minecraft) (Día de muertos). Recuperado de <https://youtu.be/alhJVuqZzWU>