

2022-06-21

Pensar la virtualidad desde la didáctica. Reflexión crítica de los entornos virtuales de educación

Nilson Arley Flórez Arias

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, nafloreza@correo.udistrital.edu.co

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap>

Citación recomendada

Flórez Arias, N. A.. (2022). Pensar la virtualidad desde la didáctica. Reflexión crítica de los entornos virtuales de educación. *Actualidades Pedagógicas*, (77),. doi:<https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss77.6>

This Artículo de reflexión is brought to you for free and open access by the Revistas científicas at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Actualidades Pedagógicas by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

Pensar la virtualidad desde la didáctica. Reflexión crítica de los entornos virtuales de educación*

Nilson Arley Flórez Arias

Licenciado en Ciencias Sociales, maestrando en Comunicación-Educación.

Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

nafloreza@correo.udistrital.edu.co; na.florez.arias@gmail.com  <https://orcid.org/0000-0002-1409-8366>



Resumen: el presente artículo es una reflexión sobre la didáctica en los espacios virtuales y las relaciones sociológicas, políticas, educativas y psicológicas que se dieron como resultado de las cuarentenas causadas por la covid-19. El objetivo de este trabajo es ofrecer a los docentes e instituciones educativas elementos esenciales para afrontar los nuevos escenarios y, a su vez, evaluar los procesos que se han hecho y los que vendrán en el mediano y largo plazo en torno a la educación.

1

Palabras clave: comunicación, tecnología, educación, didáctica, virtualidad.

Recibido: 8 de octubre 8 de 2020

Aceptado: 15 de enero de 2021

Publicación final: 15 diciembre 2021

Cómo citar este artículo: Flórez Arias, N. A. (2022). Pensar la virtualidad desde la didáctica. Reflexión crítica de los entornos virtuales de educación. *Actualidades Pedagógicas*, (77), e1496. <https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss77.6>

* Artículo de reflexión.



Thinking about Virtuality from Didactics. Critical Reflection of Virtual Educational Environments

Abstract: This article reflects on didactics in virtual spaces and the sociological, political, educational, and psychological relationships that occurred due to the quarantines caused by covid-19. This work aims to offer teachers and educational institutions essential elements to face the new scenarios and, in turn, evaluate the processes that have been carried out and those that will come in the medium and long term around education.

Keywords: communication, technology, education, didactics, virtuality.



Introducción

El año 2020 será un año fuertemente recordado en la mente de los educadores como aquel en el que tuvieron que cambiar radicalmente sus prácticas pedagógicas, sus actividades, la evaluación de los procesos y su propio conocimiento de las herramientas tecnológicas. De allí que, tras largas discusiones y disertaciones con los colegas y las instituciones educativas, se propusieran e implementaran cambios que tuvieron en cuenta a la didáctica para realizar las transformaciones necesarias. Así, surge este texto, que establece relaciones en los espacios virtuales de educación entre la sociología, la educación, los medios de comunicación, las herramientas tecnológicas y la didáctica.

La era de la electrónica

En el mundo contemporáneo, tal como lo expone McLuhan (1996), nos encontramos engullidos y absorbidos en la electrónica. Algunas características sociológicas producto de ello son: el conocimiento es fragmentado, ha surgido el hombre de la hiperespecialización técnica, hay una constante incomunicación y pretensión de la verdad, existe un desconocimiento de las relaciones espaciales, temporales y sociales.

Ahora, las extensiones humanas no solamente buscan una expansión de las capacidades o habilidades del ser humano, sino que propenden a la anulación del pensamiento y de la de la intimidad, ya que buscan *masajear el cerebro* hasta el punto de reconfigurar el cuerpo humano, en el que las pantallas fungen como ojos, los aceleradores de vehículos como los pies, los clics simulan el contacto y las acciones realizadas por las manos, y, la más preocupante de todas las emulaciones: las comparaciones, los circuitos eléctricos tienen una tarea similar a la del sistema nervioso central al alterar enormemente cómo el individuo percibe, actúa y piensa. Estas prolongaciones pasan por tres etapas que afectan al sistema social y psíquico en su conjunto, a saber: una que es mecánica y se relaciona directamente con el cuerpo físico, otra que es de tipo eléctrica y que implica al sistema

nervioso central, y una última que pretende ser una simulación técnica de la consciencia.

En este escenario de emergencia, la educación se ha distanciado de las prácticas tradicionales. Este contexto ha supuesto el uso de nuevos medios que manejan datos móviles instantáneos, lo que genera choques con las escuelas por la fragmentación con la que producen el aprendizaje. Dicha forma de interactuar con el conocimiento —a la distancia y con sus participantes— gesta pocas relaciones históricas y sociales, y produce un conflicto entre lo que se aprende en la escuela y lo que la sociedad exige, lo que en última instancia ocasiona que los niños se encuentren culturalmente en desventaja. En este entorno, el arte es de vital importancia en el proceso educativo, ya que sirve como un sistema que alerta de las consecuencias psicosociales del mundo presente y del futuro, gracias a que le permite al individuo interpretar el mundo al que deberán enfrentarse.

Comprender que es el medio el que ha creado estructuras socioeconómicas, a pesar de la inexistencia o irrelevancia del mensaje, nos permite vislumbrar los peligrosos caminos por los cuales transita la educación en escenarios virtuales; y uso la palabra *escenario* porque los procesos educativos son allí una teatralidad, es decir, una fantasía alejada de la realidad tanto de los estudiantes, como de los maestros, de las instituciones y de los contextos en los que interactúan. En este sentido, urge comprender la matriz cultural en la que se origina y se desarrolla el medio, ya que no hay medio neutral; por el contrario, todos tienen objetivos claros y definidos, lo que provoca un efecto narcisista en los sujetos que quedan atrapados en una hipnosis de su propia prolongación, en una nueva técnica que los lleva a sucumbir y no ver su propia aniquilación.

Llegados a este punto propongo a educadores, padres de familia, directivos, estudiantes y todo aquel que se preocupe por la educación, que se pregunten qué hacen con las aplicaciones, plataformas, sitios web y dispositivos que usan a diario, y sobre todo que se cuestionen para qué las usan. Si el resultado más significativo son aspectos como el entretenimiento, el chisme, el aburrimiento o cosas parecidas, es clave reflexionar sobre qué tan fácil ceden a los encantos de este entramado que absorbe constantemente su consciencia, hasta tal punto de desconocer quiénes son ustedes, y no determinar si los algoritmos matemáticos con los cuales están diseñados los configuran más que los contextos sociales y humanos a los que están vinculados en el mundo real. Además, el medio configura percepciones instantáneas que llaman la

atención al campo total, y no a las peculiaridades y particularidades de quienes integran las comunidades de aprendizaje, lo que crea transformaciones culturales y educativas en la actual era de la velocidad eléctrica, tal como lo expresa McLuhan “el resultado muy común del desarraigo y la inundación con nuevas informaciones y un sinfín de pautas nuevas de información es el desmoronamiento mental en diversos grados” (1996, pp. 39-40).

Somos los Gregorios Samsa del mundo kafkiano de nuestra época y nos estamos convirtiendo en cibernéticos, es decir, en autómatas que ejecutamos nuestros propios actos sin consciencia. Por ello, es necesario reconocer que la amenaza más grande que enfrentan las sociedades hipertecnologizadas es de carácter interno. Este debe ser el primer paso para frenar o contrarrestar sus funestas consecuencias, que atacan subrepticamente a los individuos, ya que por esta misma cualidad no se cuestiona el impacto de los medios, y simplemente se les adapta y aplica acríticamente en la escuela, especialmente tras la situación provocada por la covid-19, en la que instituciones y docentes sucumbieron ante el contexto y les dieron vía libre a todo tipo de interacciones virtuales. Este riesgo ya lo había manifestado el propio McLuhan al decir que “todos somos robots cuando nos involucramos acríticamente con la tecnología, nos convertimos en los órganos sexuales del mundo de las máquinas” (Carrillo, 2020), esta referencia está muy bien expresada en la trilogía cinematográfica *Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999; 2003a; 2003b). Tan fuerte es la introyección y asimilación de los medios que, incluso la conexión a internet y los dispositivos que permiten el acceso a él, son catalogados como mercancías de primera necesidad para la vida psíquica y social.

Narcisismo tecnológico

Podemos encontrar paralelismos entre lo que ocurre en nuestra época y lo que se narra en el mito de Narciso, ya que en nuestros tiempos los individuos y las sociedades pretenden la prolongación de su propia imagen, y en ellos se revela la fascinación del hombre por extender su ser en cualquier momento y en cualquier material distinto de sí mismo. Estas son características típicas de las redes sociales contemporáneas, en las cuales los sujetos muestran su imagen para sí mismos y para otros, lo que produce una caída incluso más profunda que la sufrida por el propio Narciso, ya que no solamente son víctimas de su propio embrujo, sino que también son

empujados por los me gusta, compartido, me encanta, retuiteado, suscrito y los enormes hilos de comentarios que se producen por una foto, video, texto, meme y la infinidad de elementos de las redes virtuales.

En este escenario ya no solo están los estudiantes de las generaciones más recientes, sino también los profesores que en antaño ni siquiera sabían crear una cuenta en dichas redes. Definitivamente, todos son empujados por todos gracias a la sobreexposición de su propia imagen, y aunque no es de interés de este artículo profundizar en las consecuencias que son producto de esto, es importante mencionar que ya no es una sorpresa la creciente cantidad de suicidios, odios, asesinatos y demás elementos peligrosos a los que se someten los usuarios que interactúan en las redes sociales. Tanto es así que hasta una de las series televisivas emitidas por servicios de *streaming*, a saber *Black Mirror* (Brooker, 2011), ha dejado de ser mera fantasía y ciencia ficción para convertirse en un relato de la realidad cotidiana de las sociedades hiperconectadas. En esta prolongación el sistema nervioso se extiende en la tecnología eléctrica, y trae como resultado una imagen autoamputada que bloquea la percepción producida externamente, y prohíbe el autorreconocimiento mientras provoca un embotamiento que, al estilo Narciso, adormece el dolor, las sensaciones y la percepción. Esto se incrementa por el uso constante e intenso de los dispositivos que llevamos a todos lados en nuestros bolsillos, y que incluso provocan ansiedad y angustia cuando no se les puede ver ni escuchar. En este sentido, las conexiones son tan fuertes y la prolongación del propio cuerpo tan total, que es como si “cargáramos con todo el género humano cual si fuera nuestra propia piel” (McLuhan, 1996, p. 75).

Ciertamente, los medios sirven como metáforas que traducen nuestras experiencias humanas a nuevas formas; estos, por medio de la tecnología eléctrica y el internet, crean sistemas de información basados en la explotación mercantil, sociopolítica y psíquica de las prolongaciones humanas, los cuales requieren determinados comportamientos como la docilidad, la rapidez y el servilismo, que a su vez son aprovechados por empresas y sistemas políticos para resguardar sus propios intereses. Tal es el caso de *Cambridge Analytica*, a la cual el electorado le suministró sus datos de manera voluntaria para ser manipulados en las elecciones de más de 200 países.

Dicho esto, intento demostrar que la escuela está sirviendo muy bien a ese estado de cosas cuando diseña los futuros empleos obreros, ya que al planear y aplicar estrategias virtuales sin un análisis crítico de para qué, cómo y por qué se está configurando el próximo sistema laboral, este

mantiene e incrementa las desigualdades sociales y económicas debido a que cimienta la formación en los que tienen acceso y manejan los dispositivos y tecnologías virtuales, tal como fue descrito por Manuel Castells (1996, 1997, 1998). Pero, además de ese delicado camino social y político, estamos a un paso de participar en la traducción de nuestra consciencia al mundo de la programación computacional, es decir, de llevar a todo el mundo a una sola consciencia, de la cual la inteligencia artificial es solamente un ejemplo más.

Didáctica virtual

Ante el panorama anteriormente expuesto se hace difícil concebir e imaginar una educación de carácter virtual, especialmente en países como Colombia en donde es monumental la brecha digital y el acceso a dispositivos y conexiones, lo que pone en evidencia una vez más enormes retos para la educación. Como maestros sabemos que educar es más que transmitir información, por ello, además de seleccionar los contenidos a tratar en la virtualidad, debemos enfocarnos en las actividades que queremos que los estudiantes hagan para aprender.

Sin embargo, la situación que provocó la pandemia por la covid-19 hizo creer que la educación virtual era el único camino viable para mantener los procesos de enseñanza y aprendizaje. En estos tiempos, pocos se detuvieron a pensar y reflexionar sobre las cuestiones pedagógicas y didácticas que esta modalidad implica, y actuaron irresponsablemente al construir y alimentar plataformas, páginas web, correos electrónicos, redes sociales y hasta grupos de *WhatsApp* con contenidos disciplinares, talleres y actividades para ser resueltas y enviadas con el fin de dar cuenta y *evidencia* del aprendizaje. En este juego cayeron los docentes, los padres de familia y las instituciones, especialmente por la absurda argumentación de *justificar el sueldo* de los maestros, promovida por los propios padres y defendida a capa y espada por las directivas institucionales.

Como maestros debemos comprender que el proceso de educación es más que transmitir información, que resulta ser la principal acción que se realiza en la educación virtual por medio de lecturas, videos y pruebas de todo tipo que pretenden comprobar tales *aprendizajes*. Por ello, además de seleccionar los contenidos a tratar en la virtualidad, se debe hacer énfasis en las actividades de interacción que queremos que los estudiantes hagan en su proceso de aprendizaje. A continuación, se trabajarán algunas de las

cuestiones pedagógicas presentadas por el Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías (PENT, 2020, pp. 6-7) de FLACSO de Argentina:

1. *Pensar tiempos diferentes a los presenciales.* Esto implica generar espacios y actividades para que los estudiantes las realicen dentro y fuera de los horarios escolares obligatorios. Aquí es necesario fortalecer habilidades en los educandos tales como la autonomía, la creatividad y la innovación por medio de actividades que hagan desde casa, para luego compartir con el resto de la clase aspectos relacionados con el proceso y los resultados. Es sumamente importante no sobreexponer a los niños y adolescentes a demasiadas horas de trabajo frente a los dispositivos electrónicos, entiéndase: computadores, tabletas y celulares, para esto sería recomendable solamente tener un 50 % o menos de encuentros sincrónicos con respecto al horario habitual presencial.
2. *Construir consignas claras y detalladas.* Recordemos que la comunicación es parte vital del proceso de aprendizaje, por tal razón es menester ser muy puntuales con lo que se pretende que haga el estudiante, esto significa que se debe evitar el exceso de información y que esta sea fraccionada, especialmente en los grados más pequeños es recomendable repetir varias veces el objetivo para evitar confusiones y malentendidos. Además, es necesario usar un lenguaje adecuado a las edades y contextos de las familias, porque, como es bien sabido, todos pueden comprender de diferentes maneras una palabra o una frase.
3. *Promover el diálogo y el trabajo en equipo.* Este es tal vez uno de los mayores desafíos para la virtualidad. Los resultados de ofrecer a los estudiantes la oportunidad de interactuar con sus compañeros y sus docentes es muy importante, sobre todo para mantener relaciones sociales y poder comunicar sentimientos y emociones sobre lo que se experimenta, se siente y se aprende. Esto es un pilar fundamental para construir ciudadanos que interactúen constantemente y reconozcan lo que viven, y así puedan generar empatía y solidaridad. Por ello, hay que aprovechar los foros de discusión, debates y demás formas que posibiliten el encuentro para promover el diálogo, hallar similitudes y diferencias y, por supuesto, construir acuerdos con el fin de mejorar los lazos afectivos entre los pares.
4. *Utilizar material audiovisual estratégicamente.* Si bien es cierto que todo proceso científico y académico debe iniciar y mantenerse de la mano

- de las evoluciones de la lecto-escritura, y que esta práctica no debe perderse en los espacios virtuales, es necesario fortalecer otras esferas del procesamiento y análisis de la información, especialmente por medio de audios, imágenes y videos que le permitan al estudiante tener otras formas de acercarse al conocimiento, y que posteriormente pueda compartir las experiencias de aprendizaje por estos mismos caminos.
5. *Trabajar con colegas.* Es un momento perfecto para compartir experiencias, ideas y dificultades con los compañeros de la institución y fuera de ella, para así poder construir mensajes y estructuras similares que le permitan al estudiante encontrar puntos comunes, de manera que experimente de manera global el aprendizaje, claro está que sin descuidar las características e innovaciones propias que se puedan dar cuando se tienen en cuenta las diferencias de edad, contextos, estilos de enseñanza e incluso áreas de conocimiento. Además, esto le ayuda al docente a no sentirse solo e incluso perdido en un vasto y avasallador mundo digital.
 6. *Acordar pautas y estructuras a nivel institucional/grupal para crear entornos y adoptar criterios unificados.* De la mano del trabajo con colegas es importante construir y generar una estructura, actividades, procesos y escenarios que a nivel institucional sean similares por grado o por grupo. Es importante aclarar que estos no deben ser completamente iguales y deben reflejar las necesidades e ideas que el docente considere necesarias; por ello, es muy importante mantener la libertad de cátedra en los espacios virtuales, ya que cohibir, restringir o limitar al maestro puede ser muy peligroso para su estado anímico, y puede afectar su capacidad para construir propuestas nacidas desde su interior. También se puede hacer esta estructuración por medio de algún proyecto de carácter interdisciplinario que le permita al estudiante interactuar desde un objetivo puntual varias áreas del conocimiento, lo que además propiciaría habilidades investigativas.
 7. *Elegir herramientas digitales adecuadas.* A diferencia de los países con una trayectoria más larga y profunda con el manejo de aplicaciones, entornos, herramientas y plataformas virtuales, en Colombia la historia revela que el proceso no debe llevar a una saturación de los mismos, porque nuestros niños y adolescentes, a pesar de estar constantemente conectados, no usan tal conexión para el aprendizaje. Por esto, es importante utilizar dispositivos que ellos ya sepan manejar, o que se les

explique de manera clara y pausada el uso y las ventajas de una nueva aplicación. Es importante no hacer cambios excesivamente rápidos o seguidos, recordemos que lo esencial no es el uso de tales elementos digitales, sino el aprendizaje y la socialización del conocimiento.

Tales cuestiones no solo deben pensarse para responder al momento provocado por la situación de aislamiento, sino también en simultaneidad con una didáctica que posibilite una verdadera experiencia de aprendizaje. Por tal razón se requiere buscar inspiración y pensar cómo responderían los teóricos, pedagogos y maestros que fueron referentes importantes en nuestra formación docente, y por supuesto se debe tener en cuenta a nuestros propios estudiantes, con quienes al conversar nos pueden dar luces sobre nuestras angustias y preocupaciones educativas. También es muy valioso encontrar y usar herramientas asincrónicas que promuevan el trabajo colaborativo e interactivo entre los estudiantes, y que de manera sencilla y ágil permitan la construcción colectiva de ideas.

Hay millones de herramientas de uso libre y gratuito, con calma y tranquilidad cada docente e institución pueden explorar hasta encontrar las que se ajusten a sus necesidades y ambiciones, sin embargo, las que resulten tediosas o de difícil manejo no serán apropiadas para la experiencia virtual, ya que si se les dificultan a los propios docentes de seguro la experiencia será tormentosa para los estudiantes y sus familias. Empero, sea la herramienta que sea, esta debe servir para compartir la experiencia del aprendizaje, y no debe ser el fin en sí misma. Al contrario, sería deseable que propicie entornos de diversión y juego en los cuales los estudiantes, incluso con sus familiares, puedan aprender mientras juegan, recordemos que el aprendizaje es más fuerte si se disfruta.

Tampoco hay que temer a seguir usando aplicaciones o programas con los que se ha trabajado antes, lo crucial es saber cómo darles el giro para que se puedan implementar en estos nuevos espacios virtuales, sin que se produzca dependencia exclusiva y se considere que todas ellas son puentes entre el conocimiento y el estudiante, y entre el docente y sus aprendices. Ciertamente no hay que andar con prisas, ya que la educación es de larga data, y estos espacios y herramientas son simplemente una etapa y experiencia más en ella.



En este sentido, es fundamental que los maestros profundicen sobre su autoaprendizaje en grupos de investigación especializados en pedagogía y tecnología. Para tal propósito sugiero cuatro caminos o líneas de indagación:

- Perspectivas sobre la compleja relación entre la educación y las TIC.
- Neurociencias y educación.
- Filosofía, sociología y economía de la comunicación.
- Didáctica con un enfoque en lo comunicativo, artístico y crítico.

Futuros retos

La transformación e innovación son características fundamentales y necesarias en la escuela de la actualidad, debido a que sin ellas no seremos capaces de asumir con ahínco la fuerza arrolladora del mercado y la tecnología, que intentan abatir a los individuos y forzarlos a integrarse de manera masificada, sin posibilidad de pensar sus propias alternativas. Por tal razón, es menester analizar los cambios sociopolíticos que provoca la covid-19 en la sociedad nacional y local; dicho análisis debe tener en cuenta referentes mundiales y regionales, como, por ejemplo, *Sopa de Wuhan* (Amadeo, 2020b) y *La fiebre* (Amadeo, 2020a), que respectivamente permiten comprender e interpretar de manera crítica y sistemática los efectos de este fenómeno en las dinámicas de los países, las ciudades y las instituciones educativas. Asimismo, es importante abrir caminos que permitan la superación de esta situación sin devastar las libertades individuales que son cimiento de las democracias occidentales, e igualmente garantizar la preservación de las seguridades sociales y laborales, cada vez más necesarias en Estados como el nuestro.

El segundo reto que deben afrontar los maestros, las instituciones y el sistema educativo es cuestionar seriamente el papel que desempeña la tecnología en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, esto en la vida de las sociedades dependientes de un sistema de tipo computacional, informático e informacional. Para tal tarea propongo el análisis junto con los estudiantes de contenidos cinematográficos y seriados televisivos, con el fin de promover, generar y construir espacios de reflexión y discusión sobre aspectos tan diversos como relacionados entre sí, tales como la política, la sociedad, la psicología, la educación, la economía, y el trabajo. En búsqueda de cumplir con este reto resultan especialmente adecuados los géneros de

ciencia ficción y las distopías, debido a que son valiosas y atractivas fuentes de trabajo con estudiantes de todos los niveles educativos.

El último desafío es plantear una crítica fuerte y seria frente a la didáctica virtual, especialmente en su aplicación mecanizada y automática. Para ello será necesario que los equipos de trabajo institucionales se den al quehacer pedagógico de trazarse nuevas preguntas, dudas y horizontes pedagógicos en donde incorporen las herramientas y escenarios virtuales después de una profunda reflexión de su proyecto educativo, sin dejar de lado los intereses, los contextos y las necesidades de estudiantes, familias y maestros quienes en sus constantes relaciones e interacciones construyen los pilares fundamentales de todos los procesos educativos.

Referencias

- Amadeo, P. (Ed.). (2020a). *La fiebre: pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemias*. ASPO.
- Amadeo, P. (Ed.). (2020b). *Sopa de Wuhan: pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemias*. ASPO.
- Brooker, C. (Creador). (2011). *Black mirror* [Serie de televisión]. Endemol.
- Castells, M. (1996). *La era de la información: economía, sociedad y cultura: la sociedad red*. Alianza Editorial.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura: el poder de la identidad*. Alianza Editorial.
- Castells, M. (1998). *La era de la información: economía, sociedad y cultura: fin del milenio*. Alianza Editorial.
- Carrillo, J. (2020) *El logos de Marshall McLuhan, un profeta del internet y místico de la comunicación*. <https://bit.ly/3PXQ8VS>.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Paidós.
- PENT. (2020). *Clases desde casa: kit de emergencia para enseñar y aprender en línea*. http://www.pent.org.ar/toolkit/aprender/toolkit_clases.pdf
- Wachowski, L y Wachowski, L. (Directoras). (1999). *Matrix* [Película]. Village Roadshow Pictures.
- Wachowski, L y Wachowski, L. (Directoras). (2003a). *Matrix recargado* [Película]. Village Roadshow Pictures y Silver Pictures.
- Wachowski, L y Wachowski, L. (Directoras). (2003b). *Matrix revoluciones* [Película]. Village Roadshow Pictures y Silver Pictures.