

**La educación virtual
en la configuración
de la ciudadanía
digital. Una
responsabilidad
ética**

José Alberto Rivera Piragauta

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Correo electrónico: josea.rivera@unad.edu.co

Resumen

En esta ponencia, se presenta la relación que existe entre la educación a distancia en su modalidad virtual, el concepto de ciudadanía digital —que surge a partir del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación del actual sujeto que se educa en los entornos virtuales— y la responsabilidad ética que implica esta educación. Es decir, con la aparición y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se ha modificado el concepto *identidad*, lo que conduce a analizar otros modos de cultura y de desarrollo social; bajo estas modificaciones, la educación virtual continúa con su responsabilidad ética de educar. Para tal estudio, se tendrán en cuenta algunos autores, que son referentes y, a su vez, ofrecen enfoques desde lo filosófico, lo pedagógico y lo tecnológico, y que han permitido llamar la atención desde la mirada ética que se constituye en el fundamento de la configuración de la ciudadanía digital.

Al abordar el concepto de *ciudadanía digital*, se entenderá como parte fundante del concepto el ser humano que se educa en las actuales ofertas de educación a distancia y virtual, pero con los bemoles que implica tal afirmación, pues no siempre se tiene una educación que sea para todos. La ciudadanía digital y la responsabilidad ética asumida desde la educación virtual son campos de estudio amplios, donde se ha incursionado muy poco, por eso esta ponencia se adentra como aporte a este estudio. Finalmente, se presentarán algunos rasgos generales del modelo pedagógico de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), universidad convocante del Congreso, y que permite presentar algunas opciones posibles para la educación superior de ciudadanos digitales.

Palabras clave: Educación superior, virtualidad, ciudadanía, modelo, ética.

Abstract

This paper presents the relationship between distance education in its virtual mode, the concept of digital citizenship, which emerges from the use of information

technologies and communication of the subject that is educated in virtual environments nowadays, and the ethical responsibility implied by this education. That is, with the appearance and use of information and communication technologies, the concept of identity has been modified, which leads to the analysis of other modes of culture and social development; under these modifications, virtual education continues with its ethical responsibility to educate. This study will take into account some authors, who are references in the field and as such offer approaches from the philosophical, pedagogical and technological perspectives, and that have allowed to draw attention from the ethical view that constitutes the foundation of the configuration of digital citizenship.

In addressing the concept of digital citizenship, the human being will be understood as the founding part being educated in the current offerings of distance and virtual education, but with the flats that implies such an affirmation, because not always has education been for everyone . The digital citizenship and the ethical responsibility assumed from the virtual education are ample fields of study, yet little explored. Finally, some general features of the pedagogical model of the UNAD, University hosting the Congress will be presented as well as some possible options for the higher education of digital citizens.

Keywords: Higher education, virtuality, citizenship, model, ethics.

Introducción

Tres son los temas que se abordan en esta discusión: la educación virtual, la ciudadanía digital y la responsabilidad ética. La educación no puede ni podrá estar al margen de los acontecimientos que cada vez actualizan la realidad en la que habita el ser humano. Cada momento histórico se ha determinado por linderos que corresponden a distintos elementos fundantes del ser humano, entre ellos el instinto de conservación y de manutención, el sentido de proyección y de conocimiento de otros saberes en la educación, la adaptabilidad al medio ambiente y la asimilación de los

cambios, entre otros. Entrar en el área determinada por cada frontera debe ser una tarea que se asume con responsabilidad ética y un compromiso social que no puede ser mejor expresado que con el compromiso ciudadano. Este concepto de ciudadanía es cada vez más amplio y sin fronteras, y surge en lo que aquí se analizará como identidad digital y que se expresa en la ciudadanía digital.

Vale la pena decir que la presente ponencia se inspira y muestra resultados de la investigación que he ido realizando en el marco de mis estudios doctorales en Tecnología Educativa, de la Universidad Rovirá i Virgili, de Tarragona-España. La ponencia se divide en tres momen-

tos, que se desglosan así: en un primer momento, el estudio del concepto de *ciudadanía digital* que surge a partir del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación del actual sujeto que se educa en los entornos virtuales. En segundo lugar, se analizan las implicaciones desde la educación superior en la formación de los ciudadanos digitales, y, por último, se presenta desde la UNAD la responsabilidad ética de un modelo pedagógico que aborda elementos éticos y de compromiso ciudadano, que se implican en esta modalidad de educación.

¿Qué tipo de ciudadanía?

Sin embargo, la tarea más importante de las instituciones públicas relacionadas con la sociedad de la información y el conocimiento es tratar de garantizar en la medida de lo posible un tránsito ordenado y justo a este nuevo modelo social.

Solo así, conceptos como el de ciudadanía digital podrán cumplir la expectativa que generan.

(Robles, 2009, p. 96)

Antes de abordar el tema de la ciudadanía, es necesario dar claridad sobre la identidad del actual ciudadano. Cualquier abordaje antropológico que se quiera hacer en el actual transcurrir de la historia humana se queda incompleto si no se afirma de manera perentoria que el hombre es un nuevo concepto afectado por la influencia de la tecnología. En otros escritos y ponencias, he presentado la concepción de la trilogía cyborg-prosopon-avatar, apoyada en referentes fun-

damentales para cada concepto, como lo son Haraway (1995) Aguilar (2008) y Broncano (2009), desde la concepción del ser humano que se ha transformado por la tecnología hacia el cyborg. El mito cyborg en Haraway (1995) está muy relacionado con la visión feminista de su pensamiento; sin embargo, el énfasis es puesto en los elementos tecnológicos que lo definen. Al respecto, afirma lo siguiente: “Así, el mito de mi cyborg trata de fronteras transgredidas, de fusiones poderosas y de posibilidades peligrosas que gentes progresistas pueden explorar como parte de un necesario trabajo político” (1995, p. 262).

Mucho más explícita es Aguilar, cuando afirma que cyborg es el resultado de: “la incisión en la carne de las nuevas tecnologías, su ontología clásica ha sufrido un cambio radical que obliga a pensarlo en parámetros diferentes a los establecidos hasta la fecha” (2008, p. 9). Por último, para Broncano (2009), “la categoría cyborg es una figura a la vez descriptiva de lo que somos y parte del imaginario de lo que queremos ser” (p. 45). No es complejo comprender al hombre cyborg que tenemos a nuestro lado y que usando gafas y otros artefactos trata de entrar en relación con el mudo de lo tecnológico que transformó desde siempre el primigenio mundo natural. Ahora bien, los sistemas informáticos y la programación electrónica han encontrado su propio ADN digital en los bits y los bytes, términos que implican una codificación binaria y que le dan sustento a la ingeniería informática actual. Es lo que ha permitido la digitalización de la información actual. Es el ADN de la información que, según Negroponte (1995), permite hablar de un mundo digital.

El ADN biológico y el ADN informático permiten concebir y configurar una inteligencia artificial en un mundo que tiene sus expresiones, por ejemplo, en los distintos entornos virtuales o interfaces de conexión. Empero, lo anterior sugiere a un ser humano virtualizado o digitalizado, que se sigue expresando en su tradicional y clásica concepción analógica de persona o prosopon de la que iniciaron su aporte los clásicos griegos en el teatro de la vida, el mundo de lo analógico y de las relaciones supeditadas al encuentro interhumano que permite la vitalidad social. En línea paralela a las otras dos ya descritas, se define al hombre asumiendo otro rol o máscara en los actuales entornos virtuales a partir del avatar, que, según Kerkhove (1999), es “una máscara digital que uno se pone para identificarse y adoptar una actitud, en pantalla completa, en los nuevos entornos de 3D [...] son proezas del diseño gráfico que han sido posibles gracias a la creación de [...] Internet” (p.83).

Así las cosas, emerge una nueva identidad, la identidad digital, a la que hoy por hoy es más fácil acceder, pues los datos ya no pertenecen a una biografía privada, ahora hacen parte de la base de datos o de la red pública de información. Por ejemplo, el mundo académico hoy ha generado la posibilidad de conocer nuestra identidad a partir de diferentes páginas virtuales, y con solo digitar nuestro nombre dan cuenta de quiénes somos, qué hemos estudiado y en dónde hemos trabajado, en fin... un nuevo modo de ser en el ciberespacio, en los nuevos entornos que habitamos.

Hecha la descripción anterior, volvamos sobre el concepto de ciudadanía.

En la historia del pensamiento humano, el concepto fue definido y claramente determinado por Platón, o Aristóteles, quienes enfatizaban en la tarea de educar a los gobernantes desde la virtud de ser buenos ciudadanos, haciendo de la justicia y de las demás virtudes la justificación clara de participación en la *vida de la ciudad*. Platón, en *La República* lo define como el individuo libre y que tiene derecho a participar en la vida pública, esto es, en la toma de decisión sobre los asuntos que afectan de común a la ciudad (556 a). Del mismo modo, Aristóteles relaciona el ser del ciudadano con las tareas públicas y las responsabilidades en la ciudad o Estado, es “el individuo que puede tener en la asamblea pública y en el tribunal voz deliberante, cualquiera que sea por otra parte el Estado de que es miembro; y por Estado entiendo positivamente una masa de hombres de este género” (Capítulo III, Libro I).

Lo anterior ha sido estudiado suficientemente en el texto de Robles (2009), quien exhaustivamente va mostrando a lo largo de la historia las distintas concepciones dadas e interpretaciones al concepto de ciudadanía. Según Robles (2009), es importante detenerse en el concepto de ciudadanía republicana, por eso, citando a Pocock (1985), enfatiza en la responsabilidad que tiene el Estado de fortalecer mediante la educación las virtudes cívicas y cita lo siguiente: “[...]promover] desde la escuela, la centralidad de valores como el pensamiento crítico o el respeto por las opiniones, ideas y tradiciones del resto de ciudadanos” (p. 29).

Sin embargo, continúa Robles (2009), el republicanismo, hoy por hoy, tiene dos

problemas que le hacen difícil mantener el concepto clásico de ciudadanía; se trata del multiculturalismo y de la globalización. Para abordar el tema de la globalización en relación con la ciudadanía, basta volver sobre el pensamiento ético kantiano y su referencia a que el ciudadano tiene unos compromisos que no se quedan en lo propiamente personal, sino que deben trascender a los otros y, a su vez, son los mínimos que permiten la convivencia en un grupo social o cultural, es una comunidad sin límites geográficos y universal (2009, p. 32). Así las cosas, de entrada, se entiende que lo que alguien como individuo realice en cualquier lugar tendrá efectos éticos de responsabilidad de lo acaecido, y sobre este particular, Jonas (1995) lo determinará en el nuevo imperativo ético, a saber: “Obra de tal modo que los efectos de tu acción sean compatibles con la permanencia de una vida humana auténtica en la tierra” (p. 40).

En la línea de Jonas, otros autores entraron en el escenario de una preocupación por lo global, autores como Apel (1992), MacIntyre (1987) y Singer (1995), etc. En otras palabras, la responsabilidad ética del ciudadano no se agota en su entorno más cercano, sino que repercute con efectos sin fronteras. Se puede hablar de un tipo de ciudadano universal o cosmopolita. Es lo que Apel (2007) reclama de una ética responsable en una imperante globalización y de lo que hace eco Boff (2001) reclamando un ethos mundial, como un pacto ético de la humanidad. Es posible que las actuales situaciones y los acontecimientos que se viven en distintas partes del mundo sean consecuencia de la no escucha y de la no atención a las voces de los autores ya mencionados.

Una identidad digital, que se suma a un concepto de ciudadano cosmopolita, da como resultado un ciudadano digital. Un resultado de una operación matemática, en donde la ganancia es y será siempre para el ser humano. Ahora bien, tal ganancia implica la adquisición de un nuevo perfil que exige la mostración de su faceta ética. Quizás vivimos circunstancias coyunturales que reclaman voces globalizantes en torno al cuidado responsable del planeta, el cuidado y la preservación de la especie humana, sin muertes, ni masacres causadas por intereses de poder, sin desplazamientos migratorios, en fin, un ciudadano digital del mundo —expresión redundante—, que aprenda a asumir desde la educación virtual las responsabilidades inherentes a su naturaleza humana. Sobre estas particularidades, Robles (2009) continúa insistiendo en que:

Los ciudadanos digitales, por definición, habitan espacios digitales. [...] podríamos decir que realizan sus actividades políticas y sociales a través de las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente a través de Internet. Se trata de ese espacio “no físico” [...] que denominamos “espacio virtual” se concibe como un lugar en el que los internautas realizan una amplia variedad de actividades que abarcan desde el ocio hasta la participación política. [...] los ciudadanos digitales son aquellos ciudadanos que ejercitan todos o algunos de sus deberes y derechos a través de comunidades virtuales. (p. 36)

Es claro y evidente que el ciudadano no está solo, está en una comunidad de ciu-

dadanos y, a su vez, está en la ciudad, un territorio determinado geográficamente y culturalmente. ¿Cómo es la comunidad que da soporte a la ciudadanía digital? Es una comunidad virtual. Rheingold (1993) fue quien acuñó el término de *comunidad virtual*, al referirse a las: “agregaciones sociales que emergen de Internet cuando suficientes personas se mantienen en una discusión pública, durante suficiente tiempo, con suficiente sentimiento humano como para establecer redes de relaciones personales en el ciberespacio” (p. 103).

Las comunidades virtuales se constituyen a partir de intercambios, de procesos de cooperación independientemente de las distancias geográficas. Además, “La moral implícita de la comunidad virtual es, en general, la de la reciprocidad. [...] El gusto por las comunidades virtuales se fundamenta en un ideal de realización humana desterritorializada, transversal, libre. Las comunidades virtuales son los motores, los actores, la vida diversa y sorprendente del universal por contacto” (Rheingold, 1993, pp. 101-103).

Vale la pena resaltar, en este caso, la comunidad como civilización de telepresencia y el compromiso moral recíproco entre sus participantes. Sin complicar tanto el asunto, por el lado de nativos o inmigrantes digitales, se podría decir que actualmente la mayoría de seres humanos estamos involucrados en comunidades virtuales, por lo menos la de WhatsApp. Es una aplicación tecnológica que nos comunica y nos conecta a otros tantos en menos de segundos. Sus fines son diversos, solo basta pensar en lo que representó en Colombia

la manipulación mediática para asuntos políticos tan importantes, como lo fue el plebiscito de 2016, el bombardeo de mensajes que hicieron inclinar la toma de decisiones hacia el sí o el no. Efectos similares se dieron en Londres, con el Brexit o referendo en el que se votó a favor de que el Reino Unido saliera de la Unión Europea, y la elección contradictoria del presidente de los Estados Unidos Donald Trump. Es una nueva concepción del respeto de los derechos y deberes humanos que asume todo ciudadano de una gran comunidad o grupo social.

El *ciudadano digital* —nuevo concepto que surge a partir de la intervención de la tecnología en la actual antropología— está en medio de comunidades virtuales y en el ciberespacio que tecnológicamente se comparte junto a otros. Tal afirmación suscita la reflexión en torno al poder, visto como orden y como autoridad. Al respecto, Winner (2008), en su libro *La ballena y el reactor*, traza el siguiente interrogante: “¿Tienen política los artefactos?”, y, para dar respuesta a dicho interrogante, cita a Lewis Mumford, quien, a principios de la década de 1960, hizo una formulación clásica, al sostener que

[...] desde los antiguos tiempos neolíticos en el Cercano Oriente hasta nuestros días, han convivido dos tecnologías de forma recurrente: una autoritaria, la otra democrática, la primera centrada en el sistema, inmensamente poderosa, pero inherentemente inestable; la otra centrada en el hombre, relativamente débil, pero inventiva y durable. (2008, p. 24).

Esgrime Winner otro argumento a su pregunta, el del ecologista Denis Hayes: “El creciente despliegue de instalaciones nucleares debe dirigir a la sociedad hacia el autoritarismo. De hecho, la plena confianza en el poder nuclear como principal fuente de energía solo es posible en un estado totalitario” (2008, p. 24). Winner entiende la política como disposiciones de poder y autoridad que se dan en cada artefacto y, en ocasiones, el dispositivo es inventado para cumplir con cierta intencionalidad social y política; para argumentar esta afirmación, describe la creación de una máquina en la fábrica de cosechadoras de Cyrus McCormick, en Chicago, cuya intención fue la de diluir un sindicato. Varios son los ejemplos que presenta el autor, que muestran la inherencia entre artefacto, política y acciones sociales, artefactos o tecnologías, que establecen un orden, ejemplo: el político que realiza sus promesas de campaña por medio de la televisión. “Ya sea de forma consciente o inconsciente, deliberada o involuntariamente, las sociedades eligen estructuras tecnológicas que influyen en la forma de trabajar de la gente, en su forma de comunicarse, de viajar, de consumir, etcétera, durante mucho tiempo” (Winner, 2008, p. 31). En fin, los dispositivos tecnológicos han cambiado la dinámica de la vida de las personas y, a su vez, se pueden convertir en instrumentos de control de las acciones humanas.

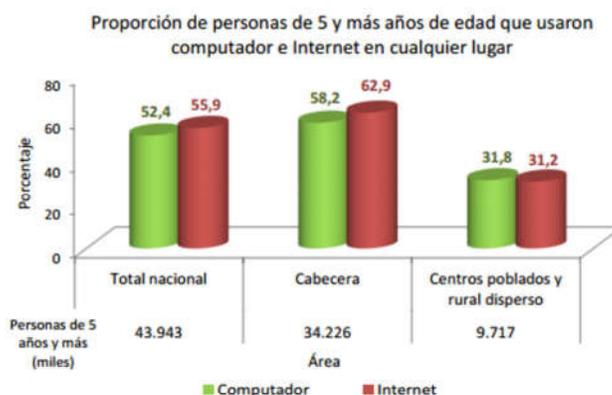
Los términos *governabilidad* y *tecnología* tienen su afinidad a partir de la explicación dada; en este hilo de la explicación, es necesario mencionar el significado del término “cibernética” (más adelante se hará explícita su explicación para este escrito). El *Diccionario Griego Vox*

define que cibernética proviene del término griego κυβερνητική *kibernetike*, y significa el arte o la técnica de pilotar una nave, derivado de πηδάλιο *timonel*, y quien lo maniobra es el cibernauta, y luego se entendió como Πλοηγηθείτε στο πλοίο o pilotar la nave; al latín pasó como *gubernare* o *gubernator*, gobierno y control, de aquí la relación en que quien gobierna un Estado lleva su timón.

Al estudiar el origen etimológico de la palabra cibernética, no puede pasarse por alto la necesaria mención del matemático norteamericano Norbert Wiener, en su libro *The Human Use of Human Beings. Cybernetics and Society* (Boston, 1950), y el desarrollo que le dio a la cibernética como ciencia. Es importante destacar el sentido prospectivo de la obra al anunciar la comunicación entre los seres humanos y las máquinas, además, de las máquinas entre sí.

Volviendo sobre la propuesta de ciudadanía digital de Robles (2009), el autor realiza su estudio y propuesta desde el contexto español. Sin embargo, es válido si se admite que el ciberespacio, los entornos virtuales, en definitiva, internet es el ámbito del ciudadano digital, es su espacio navegable. Para el caso de Colombia, según estadísticas del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), se tiene la siguiente información:

Figura 1. Indicadores básicos de tenencia y uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en hogares y personas de 5 y más años de edad, 2015.



- Indicadores básicos de tenencia de bienes TIC en hogares colombianos. Total nacional, cabecera y centros poblados y rural disperso.
- Indicadores básicos de uso de TIC por personas de 5 años y más de edad. Total nacional, 9 regiones, cabecera y centros poblados y rural disperso.

Fuente. https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_2015.pdf

En 2015, el 55,9 % del total nacional de personas de 5 y más años de edad usaban internet; para el total nacional, el 67,7 % de las personas de 5 y más años de edad que usaron internet lo utilizaron para redes sociales; 63,0 % lo emplearon para obtener información y el 55,1 % lo utilizaron para correo y mensajería.

En relación con la frecuencia de uso de internet, en 2015, para el total nacional y de las personas que usaron la red, fue así: 58,2 % lo hicieron todos los días de la semana; 36,2 % lo hicieron al menos una vez a la semana, pero no cada día, y 4,8 % lo hicieron al menos una vez al mes, pero no cada semana. Estos son los datos ofrecidos en la estadística del DANE, ninguno de los datos arroja más de un 80 %, lo que pone en tela de juicio la afirmación de ciudadanía digital en nuestro contexto. Este asunto no debe desanimar la investigación, por el con-

trario, se trata de asumir el reto de continuar en prospectiva en la mirada de la dimensión de la ciudadanía digital, consecuencia de la nueva mirada antropológica. El punto de quiebre en la reflexión no es la obligatoriedad de llegar a ser ciudadanos digitales. El asunto se plantea como siempre, desde un supuesto que entiende a toda la humanidad desde el mismo enfoque y no tiene en cuenta las distintas brechas que existen en cada espacio geográfico y que particulariza y limita los conceptos. Es verdad que el alcance de la tecnología es vasto; sin embargo, no es de todos. Es verdad que las últimas generaciones han nacido embebidas en los nuevos códigos virtuales y con las competencias para nadar en el ciberespacio; empero, no todos.

Hasta el momento, se ha descrito un horizonte que liga antropología digital, tecnología y responsabilidad ética; mas la

intención aquí no es desbordar en los temas antropológicos o tecnológicos, más bien se trata de dibujar desde referentes actuales al ser humano que emerge desde las condiciones y circunstancias que lo determinan, y la educación tiene en esto una gran importancia.

Las implicaciones que se derivan para la educación virtual comprometida con el desarrollo humano

Sí, desde hace algunas décadas, veo que vivimos un período comparable a la aurora de la paideia, luego de que los griegos aprendieron a escribir y a demostrar; semejante al Renacimiento que vio nacer la imprenta y vio aparecer el libro.

(Serres, 2013, p. 30)

Ante la situación descrita, no es posible que la educación se quede rezagada y anquilosada respecto de los distintos avances en el desarrollo humano. Es la educación la que tiene tal tarea, porque finalmente es la que descifra, en la medida de lo posible, el sentido de las mutaciones que se están dando. Es lo que se sigue de la afirmación de Delors (1996), en el informe a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco): “Los sistemas educativos deben responder a los distintos avances en el desarrollo humano. Es la educación semejante al Renacimiento que vio nacer la imprenta y vio aparecer el libro en cuenta las da ciudadanía adaptada a las exigencias de nuestra época” (p. 32).

Es un imperativo categórico que asume la educación el atender a los distintos retos de la sociedad de la información que permita una adaptación de la ciudadanía a las nuevas exigencias. Por tanto, vale la pena revisar el concepto de ciudadano no tanto por el concepto de mayoría de edad o derecho a emitir un voto, sino aquel que nace en un país y desde ese momento adquiere todos los derechos y deberes por ser ciudadano de tal Estado, entre ellos obviamente el derecho a educarse.

En el informe de Londres (2007), citado en González et al. (2010), se afirma que las instituciones de educación superior (IES), entre las funciones diversas que tienen, resalta “la preparación de los estudiantes como ciudadanos activos en una sociedad democrática”, y continúa la cita haciendo eco al informe en cuanto a que la educación superior juega un papel importante en la cohesión social, en la reducción de las desigualdades y en el elevar el nivel de conocimiento en la sociedad (2010, p. 35). Sin desconocer la referenciada brecha digital de la que se habla en países como los de América Latina, en donde algunos sectores de la población pueden vivir en un estado de analfabetismo, que para el caso de la población colombiana está en una tasa del 5,7 %, según el Ministerio de Educación Nacional (MEN). Es perentorio que los diferentes análisis y estudios sociológicos aborden todos los elementos constitutivos desde la integralidad del ser humano. Una reflexión, cuyo enfoque necesario es la educación —en sus distintas modalidades—, no puede desconocer el papel protagónico de la ética, incluso desde la tecnología considerada como agente moral.

Hoy los avances tecnológicos han permitido y jalonado procesos educativos que buscan abarcar y atender un alto número de personas para que ingresen al nivel de la educación superior. Gracias a lo tecnológico, el conocimiento y el saber, se han objetivizado, tal y como lo plantea Serres (2013) de una manera bastante gráfica y valiéndose del relato cristiano del martirio de San Denis, quien fue decapitado, pero fue capaz de llevar su cabeza bajo el brazo, y caminó unos cuantos kilómetros hasta subir a lo que actualmente se conoce en París como Montmartre. De la misma manera, dice el autor, hoy “Nuestra cabeza está arrojada ante nosotros, en esa caja cognitiva objetivada” (p. 38).

Las actuales generaciones, representadas en el nombre de *Pulgarcita*, nombre de la obra de Serres (2013), por el uso del dedo pulgar en las distintas aplicaciones que se usan en los teléfonos inteligentes, o generaciones App, como las llama Garder, o generación *millenials*, término acuñado por otros, en fin... las actuales generaciones que no tienen que aprender el saber, pues está arrojado ahí a la mano para ser aprendido. He aquí nuestra primera paradoja, un saber de todos y para todos, que solo necesita ser democratizado. Una nueva forma de aprender que emancipa antiguas maneras de permanecer encerrados en un aula presencial, cual si estuviéramos en la caverna platónica, “donde la atención, el silencio y la curvatura de las espaldas los ataba a las sillas como con cadenas” (Serres, 2013, p. 51). Hoy el saber está distribuido en todas partes, solo necesitamos una conexión de datos e inmediatamente nos informamos, por tanto, volver a centrar la atención de los oyentes

en la vieja cátedra del anfiteatro (así traduce la versión al español del gran salón de clases) será algo difícil.

Por tanto, las nuevas generaciones asumen una responsabilidad distinta desde lo educativo y, por ende, desde la política. Una educación superior que tiene que habérselas con un sujeto individualizado y, a la vez, ciudadano de la base de datos del ciberespacio que se codifica en los distintos algoritmos de las encuestas, en donde, siguiendo con Serres (2013), “Todo el mundo quiere hablar, todo el mundo se comunica con todo el mundo en innumerables redes” (p. 72). Hay una gran demanda política y el saber reclama una nueva pedagogía, por tanto, aparecen nuevas formas políticas a manera de demanda. Pero, al mismo tiempo, a la educación se le reta a no ser la misma de la cátedra de antaño y a avanzar en el sentido de responder a “... aquel que se llamaba ciudadana o ciudadano, puede saber tanto o más sobre el tema tratado, la decisión a tomar, la información anunciada...” (Serres, 2013, p. 79). Los “pulgarcitos” son los nuevos ciudadanos que se educan y que adquieren un compromiso con la sociedad; empero, tal compromiso es huidizo y no tan claro para todos. Aunque todos tengan a la mano una aplicación, WhatsApp, por ejemplo, no tienen criterios claros en la determinación de la opinión, son autómatas de la mensajería que mezcla de manera aleatoria lo público y lo privado, dejando en el murmullo el comentario del último mensaje que puede confundir, engañar o transmitir una información errónea, ya lo dijimos antes con el fenómeno Brexit, plebiscito y elecciones en los Estados Unidos.

Es claro, por lo que se ha expuesto antes, que ciudadanía digital es un nuevo tipo o concepto de ciudadanía, y se ejerce en y desde el uso de internet como espacio de interacción comunitaria virtual. Esta afirmación permite dilucidar que el vínculo entre comunidad y educación es de orden primigenio, es decir, el individuo no se educa en un solipsismo pedagógico, el individuo como ser humano se educa en comunidad para que transforme e influya en esta. En palabras de Duart (1999), el proceso educativo tiene lugar en *compañía*, es un camino que andamos en compañía de otros. En definitiva, las comunidades virtuales encuentran su mejor pretexto de encuentro en las redes sociales y en las distintas aplicaciones que como condición *sine qua non* implican la invitación de otros para que rápidamente se vinculen a la red.

Para Serres (2013), *los datos* como conexión son el quinto poder. Si estamos conectados a la información, entonces ¿para qué sirve la educación? No es posible separar la tarea ética que por antonomasia le corresponde a la educación; sin embargo, esto implica que se cumpliera que el 100 % de la población de un país como el nuestro (Colombia) democratizara la educación, como reza el mandato universal de la Unesco de la educación para todos. Es interesante cómo este mandato lo ha replicado el carácter misional de la UNAD —universidad que convoca este congreso—, en la modalidad abierta y a distancia, además haciendo eco a la democratización del saber o de la educación.

Un modelo educativo coherente con la condición ética de la ciudadanía digital

Según la Real Academia de la Lengua, un modelo es al mismo tiempo un referente, un punto de comparación y, por su naturaleza representativa, es objeto de reproducción. Se trata, entonces, de indagar por el modelo educativo que sea coherente con un sentido de responsabilidad ética en la conformación de ciudadanos digitales en el ámbito de lo ya expuesto. Entrar a determinar las líneas que trazan lo que es el modelo implica ver el sustento antropológico de su misma definición, pues finalmente es el hombre quien se forja ideales o paradigmas, término que “por una parte, significa toda la constelación de creencias, valores, técnicas, etc., que comparten los miembros de una comunidad dada. Por otra parte, denota una especie de elemento de tal constelación, las concretas soluciones de problemas que, empleadas como modelos o ejemplos, pueden remplazar reglas explícitas como base de la solución de los restantes problemas de la ciencia normal” (Kuhn, 2004). He afirmado en otro escrito que:

La definición de modelo contiene una carga epistémica y ética bien determinada. Referirse al modelo implica afirmar un carácter indeleble. En otras palabras, el modelo atraviesa y lo permea todo, es la base firme sobre la cual se edifica el edificio de la educación desde lo virtual. Definir el modelo de este modo implica darle la particularidad de faro orientador, de una manera

de ser hombre en una comunidad o entorno social y con mayor razón si se trata de educar hombres-mujeres. No se trata de una simple mimesis, copiar implica tener ya un primer modelo que se repite en acciones, decisiones, estructuras y sistemas. Lo modélico siempre será innovador y único en su especie, aparece una vez en el tiempo. Del modelo pedagógico se derivan: un fundamento del currículo y, por ende, una estructura curricular, un paradigma educativo que organiza una ecología del aprendizaje, cada uno de estos lleva impreso el sello del modelo. (Munévar, Lasso y Rivera, 2015)

Conforme a lo anterior, definir un modelo implica determinar unos parámetros, unas características o unos elementos fundamentales que lo hacen único y, por tanto, ejemplarizante. Ahora bien, esto no implica que, al decir modelo, por antonomasia se esté excluyendo aquello que no tiene relación con la ética. Todo lo contrario, precisamente el modelo se aplica perfectamente a aquello que se relaciona con la educación a distancia virtual, pues esta, a diferencia de la educación tradicional, permite el uso de “las tecnologías electrónicas [que] proporcionan recursos adicionales y oportunidades ampliadas para la comunicación bidireccional entre el alumno y el instructor o institución educativa” (Imel y Jacobson, 2006).

Ortiz (2013) define los modelos pedagógicos como “representaciones ideales del mundo real de lo educativo, para explicar teóricamente su hacer. Se construye a partir de un ideal de hombre y de

mujer que la sociedad concibe” (p. 71). Es muy difícil establecer un único modelo pedagógico que sustente y sea faro orientador del quehacer de la educación a distancia virtual, porque esta no parte de modelos pedagógicos prefijados y estáticos. La educación a distancia, y en su modalidad virtual, ha sido suficientemente estudiada e ilustrada en recientes estudios y escritos.

La UNAD tiene como faro orientador un modelo pedagógico cuyo punto axial es el carácter solidario de todo el accionar pedagógico. Para efectos de comprensión y de contextualización, se citan a continuación algunos apartes del Modelo Pedagógico Unadista (MPU), cuya base fundamental está en lo que la universidad ha denominado Proyecto Académico Pedagógico Solidario 3.0 o PAP Solidario, y en una de sus intenciones se expresa lo siguiente:

Caracterizar las exigencias pedagógicas, tecnológicas, sociales y humanísticas de la modalidad abierta y a distancia, para definir el perfil del estudiante Unadista como el de un líder comunitario, ético y solidario, formado bajo estándares de calidad nacional e internacional, comprometido con el desarrollo de su región y con las más altas competencias cognitivas, socio-afectivas, interlingüales, interculturales, científicas, tecnológicas e investigativas. (2011, p. 31)

Es de resaltar, en la cita anterior, la intención de formar un estudiante líder ético y solidario, que esté comprometido con el desarrollo de su entorno, situación que sugiere un buen pretexto para

ser estudiado y cotejado a partir de esta investigación. Es importante el énfasis que se pone a lo solidario, que de inmediato se opone a solitario, para ser solidario es indispensable estar con otros e intervenir en espacios comunes a otros, por tanto, al ser impronta del MPU, se supone que estudiantes, docentes y egresados asumen en su vida el valor solidario.

Por otro lado, dos de los ocho ejes que operacionalizan el PAP Solidario como proyecto pedagógico están redactados así:

Antropológico-Filosófico. Reconoce la naturaleza, dignidad e identidad de la persona como un ser en proyecto e inacabado, dotado de un potencial espiritual que le permite ser sujeto protagónico de su propia realización individual y colectiva, capaz de transformar la realidad y de autoconstruirse, mediante la construcción creativa del conocimiento, el saber científico y los valores humanos.

Ético-Pedagógico. Facilita el mejoramiento continuo de criterios de juicio y líneas de pensamiento para imprimirle sentido a la relación humana y al aprendizaje autónomo, y, por lo tanto, a la construcción conjunta de valores ético-morales. Estos valores tienen un papel central en el sistema axiológico de la cultura, por cuanto prescriben normas de acción y determinan modelos de comportamiento, principios de elección y motivaciones para formular y alcanzar objetivos concretos.

La oferta académica de la UNAD está dada bajo la modalidad virtual, con una amplia cobertura tanto territorialmente como en la posibilidad de acceso a los estudiantes, por ser abierta y a distancia. Los elementos fundantes del MPU desde el nivel ético buscan empoderar al estudiante que como ciudadano ingresa a espacio formativo, que le hace reconocer y educarse como ciudadano digital brindando los elementos necesarios para ser tal. Incluso, la oferta académica cuenta con procesos de alfabetización, entendiéndose esta como aprender lo nuevo tanto de las primeras letras como de las destrezas y competencias mínimas para adentrarse en la educación en entornos virtuales de aprendizaje.

Consideraciones finales

Hoy por hoy se piden cuentas a la educación que forma la humanidad actual. Si se habla de conceptos de posmodernidad, globalización, educación para todos, tecnologías informáticas, ciberespacio y todos aquellos alcances que tienen los avances científicos, deberán referir a un principio categorial y fundante desde la ética.

Así como la anatomía para estudiar al hombre lo descompone en sus partes y lo organiza en células, órganos y sistemas, del mismo modo un sistema educativo no puede desconocer políticas educativas que le permitan al individuo humano, como ciudadano digital, activar y mantener comportamientos que dinamicen y reproduzcan un perfil humano que tenga en cuenta siempre la dimensión ética.

Referencias bibliograficas

- Aguilar, T. (2008). *Ontología ciborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.
- Apel, K. O. (2007). *La globalización y una ética de la responsabilidad*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2012). *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2013). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Barcelona: Paidós.
- Boff, L. (2001). *Ética planetaria desde el Gran Sur*. Madrid: Trotta.
- Broncano, F. (2009). *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder.
- Duart, J. (1999). *La organización ética de la escuela y la transmisión de valores*. Barcelona: Paidós.
- Duart, J. y Sangrá, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo*. Madrid: Paidós.
- Foucault, M. (1991). *El sujeto y el poder*. Bogotá: Carpe Diem.
- Foucault, M. (2002). *La hermenéutica del sujeto*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Jonas, H. (1995). *El principio de responsabilidad: ensayo de una ética para la civilización tecnológica*. Barcelona: Herder.
- Kerckhove, D. de (1999a). *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.
- Kerckhove, D. de (1999b). *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- MacIntyre, A. (1987). *Tras la virtud*. Barcelona: Crítica.
- Munévar, P., Lasso, E. y Rivera, J. (2015). Articulación entre modelos, enfoques y sistemas en educación en la virtualidad. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (46), 21-38. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/695/1223>
- Ortiz, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Bogotá: Ediciones la U.
- Rivera, J. A. (2012). La educación, entre la ciencia y la técnica. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana RHELA*, 14, fasc.19, 151-174.
- Rivera, J. A. (2014). La subjetividad del ciborg: ¿prosopon o avatar? Una reflexión antropológica. *Revista Ars Brevis*, 356-376.
- Robles, J. M. (2009). *Ciudadanía digital: una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Barcelona: UOC.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económico.
- Sibilia, P. (2010). *El hombre postorgánico*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económico.
- Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2011). *Proyecto Académico Pedagógico Solidario v 3.0*. Bogotá: autor.
- Winner, L. (2008). *La ballena y el reactor: una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona: Gedisa.

M E M O R I A S



DESAFÍOS DE
LA UNIVERSIDAD
EN LA GLOBALIDAD