

Corporeidad digital: hacia un humanismo del aprendizaje autónomo, intelectual y moral de la sociedad de la cibercultura

Francisco Alonso Chica Cañas

Resumen

La cibercultura facilita la comunicación de la comunidad digital en tiempo real y no real, posibilitando compartir intereses a partir de una inteligencia colectiva. Además, favorece la interacción dialógica en una red social que emplea tecnología sofisticada de diseño multimedial e hipermedial. Por tal razón, la corporeidad digital delata la autonomía del aprendizaje autónomo en la manera como se comunica el individuo con el colectivo; el modo en que anticipa un conocimiento social y cooperativo; el uso que hace de la palabra y del lenguaje para conocer la subjetividad de las personas; el dominio del discurso narrativo, que describe la biografía de la persona para alcanzar la autorregulación cognitiva y metacognitiva; la transmisión de emociones y sentimientos como indicador de aceptación para crecer en la autonomía intelectual, moral y científica.

Palabras clave

autonomía intelectual, autonomía moral, cibercultura, corporeidad digital, humanismo digital, sociedad de la cibercultura.

Digital corporality: Towards a humanism of cyberculture society's autonomous intellectual and moral learning

Abstract

Cyberculture facilitates both real-time and non-real-time communication in the digital community, making it possible to share interests based on a collective intelligence, as well as favoring dialogical interaction in a social network that uses sophisticated multimedia and hypermedia technology. For this reason, digital corporality reveals the autonomy of independent learning through the forms of communication between the individual and the collective; the anticipation of social and cooperative knowledge; the use of words and language in order to discover other people's subjectivity; the mastery of narrative discourse that describes a person's biography in order to reach a cognitive and meta-cognitive self-regulation; the communication of emotions and feelings as an indicator of acceptance to increase intellectual, moral, and scientific autonomy.

Keywords

cyberculture, digital corporality, digital humanism, intellectual and moral autonomy, cyberculture society.

Recibido: 16/07/2012

Aceptado: 30/08/2012

Introducción

La educación y la sociedad se transformaron con la aparición de la cibercultura, en donde la nueva identidad virtual traspasa el tiempo y el espacio para crear una inteligencia colectiva capaz de educarse a sí misma, de modo autónomo, estableciendo lazos de cooperación multicultural en los que las nuevas formas de comunicación crean una reingeniería del acto educativo para construir un colectivo de deliberación, discusión y reflexión crítica, mediado por las nuevas tecnologías en redes de conocimiento que se comparten a través de la virtualidad, donde impera una diversidad de intereses que forman parte de la vida humana.

La sociedad actual experimenta grandes cambios en la educación en torno a una autonomía de la cibercultura capaz de crear una red virtual inteligente de comunicación que dispone de los recursos tecnológicos más sofisticados para aprender en medio del ensayo y del error, como también acceder a la sociedad del conocimiento global. Promueve el aprendizaje autónomo porque la persona toma la iniciativa para gobernarse de cara a un proyecto educativo personal que forma parte de los intereses de un colectivo virtual inteligente. Además, los participantes aprenden al ritmo personal de estudio y desarrollan habilidades de pensamiento hacia el dominio de las disciplinas y las herramientas tecnológicas. De igual manera, la sociedad de la cibercultura facilita que los participantes utilicen todos los recursos tecnológicos para aprender las teorías y, de modo consciente, experimenten los valores, la cultura y el conocimiento científico para presentar razonamientos de evidencia o demostrativos que contribuyan a un diálogo de conflictos e intereses de pensamiento mediados por la máquina o el ordenador, según la disciplina adquirida, en la administración del tiempo y del espacio en torno a la identidad virtual.

La sociedad de la cibercultura acerca los cuerpos digitales para formar parte de una autonomía humanista y de experiencias de aprendizaje, porque el cuerpo digital del otro delata las costumbres, las creencias, la cultura, la manera de comunicarse, de relacionarse con el grupo o el colectivo, y el modo de lidiar con el mundo. Esto es un factor decisivo en la autonomía, porque implica aceptar al otro, con sus virtudes y defectos, para emprender la ruta de un proyecto de vida personal en el que implica a la otra persona para formar parte de un aprendizaje social. Entonces, los cuerpos digitales logran un aprendizaje significativo cuando comparten una experiencia amorosa de una inteligencia cognitiva, afectiva, emotiva y de reciprocidad dialógica que conduzca a un compromiso efectivo respecto a las tareas, los ejercicios, la interacción con las personas, y el uso de un repertorio de estrategias de aprendizaje para la producción de conocimiento.

1. La cibercultura como una nueva identidad educativa y social

Actualmente, la cibercultura marca una nueva pauta en la educación, porque replantea la manera de procesar la información mediante un ordenador, al plantear el desarrollo de aprendizajes como una experiencia virtual para abordar el conocimiento. Esto significa revisar los postulados y realizar una labor de reingeniería para comprender cómo el estudiante aprende a conocer, a pensar y a saber en contexto, a partir de la autogestión del aprendizaje. Lo anterior implica la aparición de una nueva identidad virtual que deja la responsabilidad del acto educativo en manos del estudiante: que tenga la capacidad de mantener la motivación intrínseca, de preguntarse e interrogarse sobre el conocimiento cuestionado, de establecer redes virtuales de aprendizaje colaborativo y cooperativo, de administrar el tiempo y el espacio en función de la regulación del aprendizaje, de utilizar al máximo la computadora como una herramienta interactiva para comprender los problemas de la humanidad y de la ciencia desde la perspectiva del conocimiento interdisciplinario, de aprender a autoevaluarse y coevaluarse con transparencia y honestidad, de crear una red de aprendizaje de deliberación y reflexión respecto a la construcción de sentido del conocimiento mediante la verificación del pensamiento hipotético.

Lévy (1999) percibe la virtualización de la inteligencia como una sociedad cosmopolita que interactúa de manera flexible, con reciprocidad, y con respeto a la particularidad. La inteligencia virtual se encuentra repartida en todas partes, ya sea en tiempo sincrónico o asincrónico, lo cual incidirá en la concepción de las ciencias cognitivas, de la filosofía, de la antropología, y en otras ciencias. “Por otro lado, las herramientas y los artefactos que nos rodean incorporan la dilatada memoria de la humanidad. Cada vez que los utilizamos apelamos, por tanto, a la inteligencia colectiva” (p. 89). La cibercultura crea lazos de aprendizaje basados en la inteligencia colectiva. Por ende, las interacciones cognitivas virtuales provocan lazos de acompañamiento cooperativo que estimulan el debate y el diálogo en el ámbito de la multiculturalidad, creando escenarios cognitivos de habilidades de pensamiento de orden superior que abarcan diferentes experiencias de la vida. Esto hace más enriquecedor el aprendizaje cognitivo, además de contar con acceso más cercano a la sociedad del conocimiento científico.

La cibercultura proporciona a la sociedad contemporánea un contacto directo con el conocimiento del mundo global, siendo el colectivo virtual una red intrincada de lenguajes, símbolos, signos, significantes, y significados. Esto plantea preguntas y respuestas alrededor del conocimiento con pensamientos intuitivos, de predicción y científicos de diversas experiencias de la vida, permitiendo

que el estudiante inexperto aprenda del experto, lo cual permite la aparición de nuevos conceptos dentro del quehacer diario de la identidad virtual. “Por poner un ejemplo más contemporáneo, hoy en día una parte creciente de los conocimientos se expresa por medio de modelos digitales interactivos y de simulaciones, lo que evidentemente era impensable antes de la aparición de los ordenadores con interfaces gráficos intuitivos” (Lévy, 1999, p. 91). La inteligencia virtual posibilita una economía de aprendizajes que facilita encontrar la información de manera rápida y asequible a las necesidades de los aprendientes. Sin embargo, esta avalancha de información puede generar una construcción superficial del conocimiento si no se cuenta con diseños hipermediales y el uso de una variedad de herramientas tecnológicas que apliquen modelos pedagógicos para: comprender las tareas por sí mismo, mantener la motivación intrínseca, aplicar los conocimientos a una realidad concreta, e involucrarse en actividades independientes.

El hombre contemporáneo ha experimentado el giro de la cibercultura, creando nuevas formas de comunicación que superan los medios convencionales, convirtiéndose la palabra “digital” en una extensión de la mente y el cuerpo, el cual configura una reingeniería del pensamiento al colocar las ideas en un medio virtual que adquiere nuevos valores o antivalores de acuerdo al uso que se le dé a la inteligencia virtual. Por esta razón, la economía cognitiva virtual se debe recompensar con acciones de aprendizaje que conduzcan a la investigación y a la verificación del pensamiento hipotético, si desea superar la instancia de acceso de información mediática a la sociedad del conocimiento. “La cuestión, por lo tanto, no consiste en desterrar el comercio del Internet. (¿Por qué prohibirlo?), sino en preservar una manera original de construir colectivos inteligentes, diferente de aquella que induce el mercado capitalista” (Lévy, 1999, p. 115).

Las redes sociales de la inteligencia virtual promueven una construcción del discurso deliberativa y conducente a un pensamiento crítico, cuando el colectivo virtual tiene la oportunidad de movilizar el pensamiento alrededor de problemas académicos que requieren de una conceptualización con los anteojos del conocimiento científico. La red virtual inteligente debe partir de las circunstancias de la vida del estudiante, de los problemas de la sociedad y del conocimiento objetivo, con el fin de realizar una triangulación del conocimiento que responda a un contexto real y, también, a los ideales del conocimiento científico. Por tanto, “los modelos de umbral de acción colectiva y el papel de orden de interacción guardan relación con los medios que permiten intercambio de conocimiento de coordinación” (Rheingold, 2004, p. 202). En otras palabras, las redes sociales virtuales terminan formando redes sociales humanas que persiguen propósitos formales e informarles de acuerdo con los intereses de comunicación de los grupos y el ideal de formación que persigue.

Las nuevas tecnologías son cada vez más sofisticadas en el nivel de la interacción con la sociedad de la información; se caracterizan por diseños multimediales e hipermediales que recrean escenarios de comunicación según las necesidades de los usuarios. No obstante, el hecho de interactuar con una red inteligente virtual propicia contacto cognitivo con las personas, con los problemas del conocimiento, con las tareas y la realidad sociocultural que requiere pasar a otros niveles, como es la formación de conceptos de orden científico que ayuden a resolver los problemas. De ahí que, “aceptar un contrato de interacción significa para el usuario empírico entrar en un mundo con su propia gramática, un universo donde está obligado a manipular ciertos dispositivos y a realizar ciertas operaciones (y no podrá ejecutar otras). En el caso específico de Internet, si el usuario no acepta el contrato se producirá una ‘fuga del navegante’, hacia otra web” (Scolari, 2004, p. 157). El estudiante encuentra en la cibercultura una gran oportunidad para manipular el conocimiento, para aprender por ensayo y error, y para comprender e interpretar el mundo con la indagación de una inteligencia virtual.

Argüelles y Nagles (2006) consideran la *E-learning* como una estrategia para promover el aprendizaje autónomo, en cuanto que el estudiante puede aprender a su propio ritmo, interactuar con otras personas, participar de las experiencias de aprendizaje en el lugar y la hora que desee, acceder a la información cuando lo quiera, al tiempo que puede crear un escenario ideal de aprendizaje. El valor agregado de la inteligencia virtual radica en que el estudiante aproveche los recursos pedagógicos y didácticos para aprender con la autonomía de la mayoría de edad para resignificar los contenidos en el uso y la generación del conocimiento. Como se advierte, la cibercultura brinda:

La posibilidad de hilvanar cualquier experiencia humana (narrativizada, textualizada, pero ahora también visualizable, musicalizable, tratable multimediáticamente) en un entramado de recorridos múltiples sin caminos privilegiados, pero sobre todo sin necesidad de Patrias o Matrias que nos digan qué y cómo hacer: qué rutas tomar, en qué estaciones detenernos y a quién idolatrar o ignorar. (Piscitelli, 2002, p. 156)

La educación es un espacio ideal para plantear preguntas y respuestas en torno a la biografía de los estudiantes, las interacciones personales, las narraciones que surgen de la vida diaria, y el impacto en la formación del espíritu científico. Es decir, la cibercultura permite que el estudiante construya su propia ruta de aprendizaje sobre el ideario del proyecto de vida, del colectivo inteligente virtual, del conocimiento disciplinar, y de la verificación de los juicios que se emitan sobre la realidad cuestionada desde ámbitos culturales y símbolos diversos que revaloran

el conocimiento científico, según los conocimientos previos que posean los estudiantes adquiridos en el mundo cotidiano y el mundo de la vida. “Puede decirse que las nuevas tecnologías deben diseñarse y reinventarse según la experiencia intersubjetiva del aprendiente, quien considera si el conocimiento es útil para el aprendizaje y la vida profesional, o sea, si es útil para su vida cotidiana y académica” (Chica, 2007, p. 25).

El aprendizaje en línea depende del diseño didáctico para provocar que el estudiante se eduque a sí mismo y desarrolle habilidades hacia las nuevas tecnologías, mantenga la motivación intrínseca en medio de las dificultades diarias de la vida, aproveche al máximo el repertorio de estrategias de aprendizaje que ofrecen los diseños multimediales e hipermediales, y sea profesor de sí mismo para desarrollar las siguientes acciones: aprender a leer y observar, comprender fenómenos y textos de acuerdo con el hecho y lo observado, comprender las actividades por sí mismo, conocer el propio estilo de aprendizaje, saber hacer en contexto, y querer aplicar los procedimientos por voluntad y autonomía propias. Esto implica que la didáctica desarrolla habilidades de pensamiento para aprender a pensar, aprender a hacer, y aprender a ser.

Chica (2009) presenta, como novedad, la ética en el aprendizaje en línea al entenderla como una autorregulación moral para actuar bien en beneficio de los compañeros que participan en el aula virtual. Esto implica, por parte de los participantes, crear lazos de solidaridad, reciprocidad, honestidad, sinceridad y rectitud para observar y evaluar los productos académicos que permitan un mejoramiento en el aprendizaje académico, previo compromiso personal de autonomía y de crítica constructiva que favorezca un desarrollo de un conocimiento experiencial. “La autorregulación moral es fundamental porque los participantes esperan compromisos basados en la pragmática de actos de habla que se refieren a cosas verdaderas” (p. 53). Los estudiantes deben presentar razonamientos de evidencia moral que indiquen que el lenguaje y las palabras son acciones que tienen correspondencia con una práctica axiológica de la vida universitaria y el trabajo en grupo.

El aprendizaje en línea exige del estudiante la regulación espacio-temporal para lograr la autogestión del aprendizaje de modo eficiente y eficaz, obteniendo el máximo provecho de todos los escenarios laborales o ratos libres que tenga para estudiar en medio de la cotidianidad y los compromisos personales. Entonces, la administración del tiempo y el espacio es clave para el dominio de una inteligencia disciplinar que: emplea adecuadamente los escenarios del aprendizaje, cuenta con una actitud proactiva para comprometerse con el estudio, dispone de métodos y estrategias que facilitan un aprendizaje significativo, y cumple con un horario dentro de los tiempos fijados de estudio. Aprender a

conocer los estilos de aprendizaje es determinante para el éxito de la educación en línea, ya que “para algunos aprendientes la noche es un gran aliado para avanzar en los estudios y realizar diferentes actividades de aprendizaje, en cambio para otros la madrugada es una oportunidad para encontrarse consigo mismo y con el entorno académico que lo rodea desde las nuevas tecnologías” (Chica, 2009, p. 53).

Por otro lado, Chica (2009) expresa que las representaciones que el estudiante aprende en línea adquieren validez cuando logra aplicarlas en el ámbito laboral, cuando es capaz de transferir el conocimiento de la teoría a la práctica según los intereses personales. Sin embargo, las representaciones mentales fluyen cuando los estudiantes se plantean preguntas y respuestas que exigen un aprendizaje de profundización al tratar de agotar el horizonte del conocimiento. Ello significa que “la pregunta y la respuesta en la educación virtual es determinante para acceder a los conceptos y teorías de las diferentes disciplinas que cursa el estudiante en la universidad para comprenderse a sí mismo y para comprender a los otros” (p. 15). Una de las habilidades que desarrolla el estudiante en línea es la perseverancia para lograr las metas de aprendizaje con responsabilidad social, dentro del campo de interés y de significado académico sociocultural y científico previstos en el proyecto de vida personal, lo que favorece la fluidez de las representaciones mentales como resultado de un aprendizaje experiencial.

2. La corporeidad digital como constructora de un humanismo dialógico autónomo

La era digital introduce grandes cambios en la manera de relacionarse el hombre con la sociedad y la educación, la forma de interactuar para construir un humanismo dialógico que repara en la palabra, el lenguaje y el pensamiento como medio de conocimiento de corporeidad digital para acceder a una autonomía intelectual, moral y científica. Se esperaría que en la educación del *E-learning* el estudiante desarrollara las habilidades de pensamiento de orden superior para construir una autonomía de aprendizajes como espacio para abordar el pensamiento hipotético. Sin embargo, más que lograr avances significativos en torno a una metainteligencia, los participantes en los ambientes virtuales están deseosos de conocer la corporeidad digital de los compañeros respecto a la manera de comunicarse, el modo de interactuar con los otros, el timbre de voz para desencadenar una conversación, el pensamiento reflexivo sobre la visión que tienen de la vida, la manera de tratar a la otra persona, los gestos y el comportamiento frente a la cámara que delata el lenguaje verbal y no verbal. La corporeidad digital es la puerta de entrada a la

autonomía, porque es un primer acercamiento que delata a la persona en torno de las costumbres, las creencias, los valores, la forma de vivir y actuar para habérselas con el mundo.

La corporeidad digital anuncia y anticipa la acción de un conocimiento sensorial, un conocimiento de la dimensión global de la persona, y delata una interacción de la manera en que el estudiante aprende los conocimientos. El lenguaje y la palabra encarnan un cuerpo de preguntas y respuestas que desean abordar al otro como un cuerpo que es capaz de exponer, argumentar y hablar sobre su propio ser, el cual manifiesta un aprendizaje experiencial de querer conocer con una mirada digital, una escucha y un diálogo acerca del papel que juegan las otras corporeidades en el plano de una humanización digital a través de una toma de conciencia que reconoce la existencia del otro. “Si la subjetividad no hubiera hecho su radical aparición, no existiría el conocimiento ni tampoco nadie se fijaría en las cosas y dejaría constancia de ellas; es decir, no habría cultura ni historia de lo que las criaturas hicieron a lo largo de las épocas” (Damasio, 2010, p. 21). En otros términos, la corporeidad digital permite tomar conciencia, porque remite a la subjetividad de las otras corporeidades para escribir la biografía y la historia en torno de aquellos proyectos que parten de los intereses interactivos de redes sociales que quieren compartir una experiencia de intersubjetividades de diferente índole para sentir una mente consciente de la propia existencia y de los otros.

La corporeidad digital transmite emociones, sentimientos y afectos que se perciben a través de la máquina u ordenador, siendo un indicador importante de aceptación y de reconocimiento de la otra persona. Por tanto, la autonomía se cultiva en la medida que la persona conoce la transparencia de la pragmática del acto de habla en términos de una humanidad que está en búsqueda de un interlocutor válido que sea capaz de vivir los valores de reciprocidad, de entendimiento, de comprensión, de realizar trabajo en equipo, de emprender acciones de aprendizaje generosas para construir un conocimiento con sentido para el proyecto de vida personal. En otras palabras, la corporeidad amorosa atrae al otro para emprender metas que materialicen intereses comunes. Además, las otras personas esperan ser correspondidos del mismo modo para mantener una continuidad de la experiencia de aprendizajes que fortalezcan la autoestima, el reconocimiento de las fortalezas y las debilidades de sí mismo y de los compañeros para alcanzar un aprendizaje significativo, y también vivir a plenitud la motivación intrínseca para aprender a capotear los prejuicios desfavorables de la motivación extrínseca. Para Maturana (2003), “el amor es la emoción, la disposición corporal dinámica que constituye en nosotros la operacionalidad de las acciones de coexistencia en aceptación mutua en cualquier dominio particular de relaciones con otros seres, humanos o no” (p. 127).

Las personas desean interactuar con otros a través de la modalidad educativa virtual para sentir la experiencia de un aprendizaje social que aporte al proyecto académico personal durante un periodo significativo de tiempo. Sin embargo, existe la expectativa de la corporeidad digital sobre la constatación de la pragmática del acto de habla de quienes participan en la reconstrucción del discurso de los saberes, porque esperan verificar compromisos en el estudio, resolver problemas en la formación del espíritu científico-humanista, lograr inferencias que puedan aplicarse en diferentes situaciones de aprendizaje y un sentido de reciprocidad en las relaciones humanas. Esto se logra cuando las corporeidades reconocen, en los actos de habla, acciones concretas de honestidad, transparencia, rectitud y sinceridad para asumir el proyecto de educarse a sí mismo y con los otros, lo cual es un paso obligatorio para construir relaciones humanas en el ámbito digital que perduren en gran parte de la vida de aprendizaje de la persona. Entonces, “es a través del cuerpo del otro que establezco un vínculo con el otro, primero como un organismo semejante al mío, pero también percibido como presencia encarnada, lugar y medio de un campo experiencial” (Varela, 2000, p. 251).

Las corporeidades digitales, cuando interactúan en ámbitos educativos virtuales entre sí, plantean una serie de preguntas: ¿quiénes son aquellas personas?, ¿cómo actúan y se comportan cuando otra corporeidad digital reta su propia existencia?, ¿qué piensan de la vida y de formarse en ambientes virtuales?, ¿qué intenciones persiguen en torno al proyecto de vida personal?, ¿qué intenciones traen para interactuar en los ambientes virtuales?, ¿qué tan complicadas son las nuevas tecnologías para aprender a aprender en ambientes virtuales? La corporeidad digital espera una respuesta favorable para interactuar con el otro, siendo el ámbito de actuación social, moral, ética, laboral y familiar un buen parámetro para formarse a sí mismo, siempre y cuando estas reglas de actuación correspondan al modo de vivir y de comportarse de las subjetividades protagonistas respecto a las metas fijadas para educarse. Por otra parte, quienes no encajan dentro de este perfil de corporeidad digital se excluyen por motivos de ocupación laboral, falta de tiempo y espacio para cumplir con los compromisos del estudio, o bien porque se consideran incompetentes para autogestionar el aprendizaje en los ambientes virtuales a partir de la mayoría de edad.

3. La corporeidad digital como delatora de una autonomía intelectual y moral

La corporeidad digital se fortalece en la medida en que el estudiante plantea problemas de aprendizaje, porque conlleva una búsqueda narrativa del discurso intelectual de formarse a sí mismo,

con el pequeño grupo virtual, estableciendo una agenda académica para observar, evaluar y criticar lo que aprende. Cuando la corporeidad digital agujonea la realidad desde la criticidad puede ir construyendo una narración argumentativa y contraargumentativa para identificar los problemas de las disciplinas, los métodos, las técnicas y las estrategias, sobre todo, ir configurando el discurso intelectual donde construye los conocimientos para verificar el pensamiento hipotético respecto a la reorganización del espíritu científico. De ahí que, “el arte de la narrativa tiene el poder de hacernos ver las vidas de quienes son diferentes a nosotros con un interés mayor al de un turista casual, con un entendimiento y compromiso receptivos y con ira ante la forma en que nuestra sociedad rehúsa algunos la visibilidad” (Nussbaum, 2005, p. 121). En los ambientes virtuales, el estudiante descubre en la narrativa intelectual el modo como los otros aprenden a conocer, aprenden a pensar, a interactuar, a hacer y a crecer como personas, lo cual es muy importante porque identifica los estilos de aprendizaje y la manera en que plantea problemas relacionados con el conocimiento, constituyéndose en estudiantes visibles por el dominio de los discursos científicos.

La autorregulación del aprendizaje experiencial en las corporeidades digitales implica un desarrollo moral y ético. Además de crecer en una autonomía intelectual, también implica una autonomía moral para emprender proyectos que requieren el compromiso de los participantes para llevar a feliz término la autogestión del aprendizaje. Esto quiere decir que la persona se debe caracterizar por el desarrollo y dominio de habilidades morales, como el interés de compartir las experiencias de aprendizaje para coevaluarse en el pequeño grupo de estudio virtual o presencial, asumir con responsabilidad la autonomía intelectual para cumplir con las tareas y los ejercicios, evaluar crítica y constructivamente las tareas y ejercicios de los compañeros, retarlos a comprender y transferir el conocimiento, así como aceptar plenamente al otro y favorecer un espíritu de reciprocidad para aprender a aprender.

La corporeidad digital en los escenarios virtuales de aprendizaje comprende que la persona se quiera a sí misma para realizar el proyecto de vida personal y también que tenga la capacidad de amar a los demás en medio de la imperfección para ir en busca de la perfección. La corporeidad digital logrará materializar el proyecto de vida cuando asuma a plenitud el proyecto de educarse, encontrando en la motivación intrínseca el motor por querer formarse, cuando entienda que debe nutrirse y prepararse para llevar a cabo una cosecha personal que redunde en beneficio del colectivo. Lo anterior significa trabajar la autorregulación espacio temporal, la autorregulación sobre los aprendizajes, lograr un aprendizaje significativo para la vida laboral y profesional, cumplir con las reglas del grupo para una sana convivencia y transparencia en torno a las metas del aprendizaje, ser una persona

transparente y comprometida con el otro, y tener la voluntad de lograr el horizonte de profesionalización. Entonces, “este querer a sí mismo de la voluntad, este querer conservar y perseverar, querer potenciarse, querer experimentar la gama de posibilidades en busca de las más altas, querer trasmitirse y perpetuarse, es lo que debe entenderse por amor propio” (Savater, 2008, p. 313). La corporeidad digital comprende la autonomía moral como la máxima realización de cumplir los ideales más altos de la vida.

La autonomía moral en la sociedad de la cibercultura adquiere relevancia cuando las relaciones sociales tienen un lazo fuerte en la reciprocidad, en el diálogo y la descentralización de las corporeidades digitales en torno a una identidad de aprendizaje que exige lo mejor de la persona para aprender a problematizar el conocimiento con base en la aceptación del otro tal como es, pero al mismo tiempo cuestiona los discursos de la formación del espíritu científico, encontrando en la dialéctica de los puntos de vista del otro una construcción social del aprendizaje, además de la oportunidad para acceder a la búsqueda de la certeza del conocimiento, producto de una reflexión moral e intelectual que parte de una inteligencia encarnada. Por esta razón, “los pequeños grupos de estudio viven la experiencia de la justicia, la equidad, la solidaridad, la cooperación, la tolerancia y la honestidad a partir de valores internalizados en el aprendizaje cooperativo” (Chica, 2010, p. 110).

La autonomía científica parte del anhelo de las corporeidades digitales por investigar e indagar en el mundo científico, específicamente por querer comprender los principios de las disciplinas y los saberes, para convertir estos conocimientos en habilidades de pensamiento susceptibles de lidiar con el mundo laboral y profesional. Las corporeidades digitales están deseosas por comprender los principios científicos. Esto significa compartir las experiencias de las tareas y los ejercicios, según las tensiones conflictivas del ensayo y el error que conlleven a una verificación de los postulados del conocimiento científico, encontrando en la cibercultura un espacio de crecimiento personal para pasar de la heteronomía a la autonomía en el ámbito humano y de la formación del espíritu científico.

Por tal motivo, la cibercultura permite contar con experiencias para acceder a bibliotecas virtuales y a la sociedad del conocimiento con el fin de ampliar la formación del espíritu científico. Esto conduce a la desconstrucción-construcción de los conceptos y las teorías con base en la información, los datos, los hechos y los acontecimientos presentes en un mundo virtual, para transformar las inteligencias de las corporeidades digitales. Entonces, “navegar en el ciberespacio equivale a recorrer con una mirada consciente la interioridad caótica, el ronroneo incansable, las futilidades banales y las fulguraciones planetarias de la inteligencia colectiva” (Lévy, 1999, p. 105).

4. Autorregulación de la inteligencia experiencial en la educación y la sociedad de la cibercultura

La cibercultura conduce a la construcción de una antropología digital que implica establecer una autorregulación en torno a la corporeidad en donde se pone en juego una regulación de aproximación sobre lo que piensa el otro, la manera de actuar y de comportarse de cara al otro, los valores o antivalores de una inteligencia experiencial y cognitiva, el tiempo y el compromiso que desea invertir en torno a un aprendizaje social, la búsqueda de problemas de aprendizaje que garanticen una participación en la sociedad del conocimiento a través de la innovación en el uso y la generación de conocimiento, y lograr perpetuar una relación dialógica de corporeidades que estimule un aprendizaje amoroso. Entonces, el aprendizaje justifica las explicaciones sustentadas en la aceptación del otro –con sus virtudes y defectos–, con el propósito de entablar un diálogo dialéctico que conduzca a la construcción de la verdad con base en la reorganización del conocimiento, y lograr un conocimiento de síntesis mediante la verificación de lo que aprende, pero entendiendo que es una danza de compenetración intelectual, moral y científica.

La autorregulación acerca de lo que piensa el otro

La corporeidad digital revela la autonomía, porque el estudiante debe asumir el proyecto de vida personal de acuerdo con las vivencias del otro, teniendo que desarrollar habilidades de empatía cognitiva, emotiva, afectiva, social, cultural y científica. Esto significa que, por un lado, debe adaptarse a las circunstancias existenciales y vitalistas de las otras corporeidades digitales e interactuar con ellas para regular procesos de aprendizaje social, cooperativo, de argumentación, en fin, del uso y generación de conocimiento. Esto implica compromiso en la autogestión del aprendizaje de todos los participantes y toma de conciencia para saber y saber hacer en diferentes situaciones de aprendizaje.

La manera de actuar y de comportarse de cara al otro

La autonomía en la sociedad de la cibercultura se percibe en la manera en que las personas se comportan para crear lazos de amistad, grupos de estudio, e intercambiar experiencias de aprendizaje. Sin embargo, cuando las personas perciben en el colectivo una autonomía intelectual, moral y científica establecerán acciones educativas duraderas en redes sociales que formarán parte de la vida del individuo.

Los valores o antivalores de un aprendizaje experiencial digital

La cibercultura transformó la educación y la sociedad porque en la computadora se aprecia una inteligencia experiencial digital cuando los individuos son capaces de conformar grupos empuñados en la solidaridad, la reciprocidad, el diálogo, la evaluación crítica, y en fijar planes de mejoramiento. No obstante, cuando las redes sociales se mueven con una actitud individualista, primarán los antivalores al no compartir experiencias de aprendizaje y actitudes desobligantes hacia el desarrollo de la autonomía del otro, pensando en intereses personales que obstaculizan el bien común del colectivo en torno a un aprendizaje cognitivo, emotivo, afectivo, social, cultural y científico.

El tiempo que desea invertir en un aprendizaje social

La educación en la sociedad de la cibercultura coloca al estudiante en el camino de la autonomía para que tome decisiones de educarse a sí mismo, lo cual implica disciplina para administrar el tiempo y el espacio de manera eficiente y eficaz. Entonces, la cibercultura cambió la manera de educarse, porque a través de una computadora se dispone de más tiempo y puede ponerse en contacto con el docente y con sus compañeros desde cualquier lugar. Esta es una gran revolución, pues la cotidianidad y el mundo laboral se conciben como parte del escenario educativo, sin apartar al estudiante de los compromisos sociales, familiares, laborales y comunitarios. Entonces, “aprender a utilizar todos los momentos y espacios de la vida cotidiana y laboral, sin perder tiempo para repasar los temas, tomar los apuntes, subrayar los textos, esquematizar las ideas, en fin, ganar y ganarle al trabajo, minutos valiosos para crecer en el conocimiento” (Chica, 2009, p. 53).

La formulación de preguntas a partir de la innovación en el uso y la generación de conocimiento

La cibercultura cambió la manera de acceder al conocimiento de la sociedad local y global. Por tanto, la educación en línea permite la construcción de redes sociales para plantear problemas en torno a un conocimiento, teniendo en cuenta que las redes y comunidades virtuales de aprendizaje comparten experiencias de aprendizajes desde ámbitos geográficos y culturales diversos. Esto da pie a un aprendizaje multicultural en donde la reflexión sobre la reorganización de los problemas acerca de las disciplinas es más enriquecedora en cuanto al uso y la generación de

conocimiento, porque involucra experiencias de aprendizaje que traspasan las fronteras nacionales. “Por consiguiente, la problematización del conocimiento se logra por estar abierto al mundo, con el fin de gestar nuevos actos de habla acorde con una meta inteligencia hipotética, que vuelve a problematizar el conocimiento y producir nuevos conceptos con base en los conocimientos previos” (Chica, 2009, p. 30).

Conclusiones

La sociedad de la cibercultura alteró la educación porque los protagonistas encontraron en la computadora una nueva alternativa para aprender a aprender en medio de los compromisos laborales y familiares. Por tanto, la cibercultura se convierte en un gran escenario para potenciar el desarrollo del aprendizaje autónomo, porque el estudiante dispone de tiempo y espacio para aprender en medio de la cotidianidad, posibilitando la toma de iniciativas para interactuar con corporeidades digitales que consideran la interacción humana digital el punto de partida para asumir responsabilidades de transparencia, honestidad, rectitud, equidad e igualdad. Sin embargo, el lenguaje, la palabra, la voz y el diálogo son una extensión del cuerpo físico que evalúa las virtudes y valores del otro para conocer la intencionalidad y las acciones respecto a la autogestión del aprendizaje consigo mismo y con la inteligencia del colectivo. Entonces, la corporeidad digital es efectiva cuando se comparte e interactúan las emociones, el lenguaje, las palabras y los símbolos en un marco de valoración de virtudes intelectuales, morales y científicas.

La cibercultura creó un nuevo espacio imaginario para pensar la educación en donde la autonomía pudiera recrearse a través de la tecnología de punta. En ella, la flexibilidad curricular adquiere dimensiones gigantescas al contar con diseños mediales e hipermediales que motivan escenarios virtuales sustentados en las competencias, en los desempeños de aprendizajes, las simulaciones estimulan aprendizajes experienciales, los objetos virtuales de aprendizaje que refuerzan los conocimientos aprendidos, la utilización de herramientas tecnológicas que faciliten la interacción por medio de videoconferencias realizadas desde la universidad o la casa de los estudiantes, o de los docentes, acceder al conocimiento mediante las bondades de las bibliotecas virtuales, conformar redes sociales de amigos y formar parte de la sociedad del conocimiento gracias a los meta buscadores en la Internet. La educación y la sociedad de cara al siglo XXI enfrentarán cambios vertiginosos como una educación virtual que interactuará por medio de hologramas, siendo la tele-presencia una herramienta valiosa que supera toda concepción tradicional del aprendizaje y revolucionará las estructuras de la educación mentalista.

Referencias

- Argüelles, D. C., y Nagles, G. N. (2006). *Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo*. Bogotá, Colombia: Universidad EAN.
- Chica Cañas, F. A. (2007). *Estrategias para gestionar ambientes virtuales en la educación superior a distancia*. Manuscrito inédito. Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Chica Cañas, F. A. (2009). *Cuaderno Pedagógico. Pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo: estrategias de autorregulación para aprender a aprender en los ambientes virtuales*. Bogotá, Colombia: Universidad EAN.
- Chica Cañas, F. A. (2010). Estrategias de autorregulación para el desarrollo del aprendizaje autónomo en los ambientes virtuales. *Itinerario Educativo*, 5 (2), 89-118.
- Damasio, A. (2010). *Y el cerebro creó el hombre*. Bogotá, Colombia: Editorial Planeta.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, España: Paidós.
- Maturana-Romesín, H. (2003). *Amor y juego. Fundamentos Olvidados de lo humano*. Chile: J. C. Sáez.
- Nussbaum, M. C. (2005). *El cultivo de la humanidad*. Barcelona, España: Paidós Básica.
- Piscitelli, A. (2002). *Cibercultura 2. 0. En la era de las máquinas inteligentes*. Argentina: Paidós Contextos.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Savater, F. (2008). *Ética como amor propio*. Navarra, España: Editorial Ariel.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Varela, F. (2000). *El fenómeno de la vida*. Santiago de Chile: Editorial Dolmen.

