

# Sujeto virtual y texto

ALFONSO ALBERTO ANGARITA BUITRAGO  
Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Contacto:  
[alfonso.angarita@unad.edu.co](mailto:alfonso.angarita@unad.edu.co)

DIANA MIREYA CUELLAR SÁNCHEZ  
Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Contacto:  
[diana.cuellar@unad.edu.co](mailto:diana.cuellar@unad.edu.co)

## RESUMEN

Esta investigación se desarrolla en el contexto de los procesos académicos por campus virtual, a partir de la implementación de diarios de campo, que registraron las interacciones y las dinámicas tanto de estudiantes como de docentes. Además se programaron dos ejercicios de grupo de discusión con orientadores que desarrollan su práctica a través de plataforma virtual para conocer el proceso de interacción virtual. Los hallazgos investigativos permitieron reconocer una diferencia sustancial entre el habitual sujeto de la cultura y el sujeto de carácter virtual, aspecto que se ha desarrollado a lo largo del presente documento. Finalmente se plantea una argumentación acerca de la necesidad de trabajar con metodologías que integren las prácticas tecno-pedagógicas sincrónicas y asincrónicas propias de los ambientes virtuales de aprendizaje, buscando promover una interacción académica, crítica y con disposición para la construcción textual por parte del sujeto virtual.

**PALABRAS CLAVE:** sujeto, texto, virtualidad, cuerpo, comunicación, roles.

## ABSTRACT

This research takes place in the context of academic processes in virtual campus, through field diaries, which recorded the interactions and dynamics of both students and teachers; two discussion groups were planned with counselors who develop their practice through virtual platforms. This allowed us to recognize a substantial difference between the usual subject of culture and the virtual subject, this aspect has been developed over the investigation. Finally an argument arises about the need to work with methodologies that blend the synchronous and asynchronous techno-pedagogy practices of virtual environments in order to promote academic interaction, critical and the possibility of textual construction.

## ***Del sujeto al texto en el ambiente virtual***

---

Hayles (citado en Clúa 2004, p. 121), refiriéndose a la circunstancia del sujeto virtual, hace énfasis en “...la situación en que la subjetividad es depositada en un soporte ajeno al cuerpo, un soporte técnicamente sofisticado y que, resulta ser mucho más significativo que el propio sujeto”. Es evidente entonces, hablando del sujeto, que si bien se parte de un referente insoslayable, como lo es el sujeto de la cultura, en algún momento este se hace virtual, atendiendo a su ingreso a un entorno que lo encuadra en un contexto diferente a su habitual espacio. Así, la subjetividad, condición esencial del sujeto, sufre una transformación producto de tal inclusión. ¿Cómo ocurre esta mutación? Es incuestionable, siguiendo el planteamiento de Hayles (2004) que el escenario virtual implica una lógica distinta. En tal sentido, la condición del sujeto de la cultura, fundado desde referentes de orden histórico y social, se ve inducida, de cierta forma, a despojarse de tal condición, para jugar a ser algo distinto en el ámbito virtual.

Lèvy, (1998, p. 12), en esta línea de pensamiento, expresa que “...la virtualización no es la desrealización, sino una mutación de identidad (...) un lugar por definirse”. De hecho cada uno de los actores define lo virtual de acuerdo a sus posibilidades, de tal forma que son diversas las rutas de constitución del sujeto cultural que deviene virtual, pues entre sus muchas posibilidades, puede comprar, vender, escuchar, conversar, buscar pareja y hasta re-crearse. En este sentido se podría plantear que el sujeto circula a través de un texto, puesto que su lugar de incidencia está mediado por lo que dice, por lo que escribe o por lo que proyecta. Ello le da un lugar, una ubicación, lo aferra a una categorización, pues su verbo, su imagen, o su voz permanecen; de hecho, lo modulan y llegan a convertirse en la única evidencia de su devenir, de su identidad para-otro, en este particular escenario.

Seguramente ese sujeto de la cultura que participa de la escena virtual es mucho más, puede que incluso soporte algunas contradicciones, puede que su condición de ser evolutivo se diluya en la permanencia de sus palabras. Es más, puede que el sentido de esas palabras sencillamente alimente la manía de ese otro que lo examina a través del texto, pero que simplemente, lo tiene en cuenta para afirmarse. En esta circunstancia, el “ser integral”, entendido como la posibilidad de argumentar desde la condición constitutiva de los sujetos, no opera plenamente, pues las inamovibles palabras (escritas o habladas) consignadas en el espacio de la techno-comunicación se convierten en su referente más categórico.

## ***¿Qué define o caracteriza al sujeto virtual?***

---

Es indiscutible que la entrada del sujeto al escenario virtual, lo coloca en otro lugar; así mismo, es importante hacer visible el reconocimiento de los lugares donde esta transformación se evidencia con mayor determinación; esto, con el fin de avanzar algunos pasos hacia la caracterización del sujeto en mención y desde allí proponer un escenario académico virtual, congruente con la condición de tal sujeto. En este sentido, el cuerpo, los procesos comunicativos y los diversos roles que se juegan en la escena virtual, se convierten en lugares muy visibles respecto al impacto, en términos de la mutación del sujeto que deviene en texto al ingresar al ámbito virtual.

## El cuerpo virtual

---

García, citada por Castillo (2008, p. 6) expresa que *“...la tecnología actúa revelando la naturaleza definitivamente textual del cuerpo, (...) la historia del cuerpo está irremediabilmente unida a la del texto”*. No es nuevo, entonces proponer que el cuerpo se hace texto, sobre todo en el campus virtual. En este sentido, el análisis va orientado a establecer qué tipo de texto somos en este espacio y establecer si esta “textualidad” desde la que garantizamos nuestra emergencia como sujetos virtuales, a su vez, admite la existencia de un sujeto crítico académico.

Para García, (2008, p. 2) nos vemos abocados a un futuro donde *“...el ser humano es convertido en un organismo cibernético, producto de la simbiosis entre el cuerpo habitual y la tecnología”*; de tal forma que ésta ha invadido el espacio corporal, resignificándolo. Así, nos vemos enfrentados a una situación en la cual el cuerpo orgánico que es la parte “bio” del sujeto de la cultura, se ve reformulada en términos de sus fronteras y de su condición. Mucho del carácter particular del sujeto y específicamente del uso de su cuerpo, está ligado a la dinámica cultural que lo vincula a su entorno inmediato. En este caso, la utilización de redes sociales y profesionales, software de mensajería instantánea, la implementación de páginas web, blogs, microblogs como el twitter, definen, no sólo un proceso comunicativo, sino una recomposición corporal. Veamos cómo se materializa este fenómeno.

Lèvy (1998: p. 19) enuncia que *“la virtualización del cuerpo que experimentamos hoy, al igual que la de las informaciones, los conocimientos, la economía y la sociedad es una nueva etapa en la aventura de la auto-creación que perpetua nuestra especie”*. Lo virtual, opera entonces como espacio donde el cuerpo se reformula. Así, el cuerpo del sujeto cultural, empieza a diferir del cuerpo del sujeto virtual. De entrada podemos afirmar, que se presenta un estado de necesaria fragmentación corporal asociado a la utilización del campus virtual. No es una totalidad corporal, ni como materialidad, ni como espacio simbólico, la que interactúa con la máquina, produce mensajes y se comunica con otros sujetos. Podemos pensar en un cuerpo parcial, y constituido por las exigencias propias del entorno virtual. El cuerpo se ve desplazado por su imagen y el discurso que él mismo ha generado.

Aguiar y Said, (2010, p. 198) consideran al sujeto virtual, como *“producto consciente de sí mismo”* y con la potencialidad para *“liberarse de lo que él es en su mundo no virtual”*; en tal caso, no es tanto la conciencia de la que es capaz el sujeto (a sabiendas que en muchos casos opera una voluntad inconsciente), sino de lo que se ve obligado a prescindir para operar en tal escenario. De hecho, manos, ojos, oídos, un sistema cognitivo, o una que otra emoción transformada en descarga de adrenalina, representan al cuerpo actuante, herramienta biológica necesaria, recurso que permite la circulación del texto en que nos hemos convertido. La dinámica en este caso, se encuentra amparada en los recursos del cuerpo fragmentado, que se constituye como tal a partir de la adaptación al entorno que posibilita su accionar como texto. Los demás componentes prácticamente se transforman en subsidiarios. La totalidad biológica en este sentido es insustancial, molesta de hecho, toda vez que distrae de un ambiente centrado en la palabra, la imagen virtual y la condición tecno-comunicativa del sujeto.

Cabe anotar que no en todas las circunstancias propias de la virtualidad, el cuerpo se puede concebir como fragmentado. La imagen pretende completud figurada, ella se convierte en su correlato

en el campus virtual. Pero al igual que los sujetos virtuales que se fragmentan para responder a la lógica del texto que les otorga “realidad virtual” (valga la paradoja), también se hace texto en la medida en que progresivamente se desliga del correlato físico que le da origen. La imagen entonces se abre camino como avatar, o como referente que cada vez tiene menos relación con un universo físico de carácter objetivo e imperecedero. Desde esta perspectiva la imagen es una representación a la medida de un entorno que se extiende y permea paulatinamente los distintos campos de actuación del sujeto de la cultura.

Ahora, operar con una imagen que puede ser recompuesta, multiplicada o mutada según la intencionalidad del navegante virtual, tiene una profunda implicación en términos de constituir la legitimidad que pretenden muchos espacios institucionales, en este caso, de orden académico. De tal forma que la progresiva brecha entre cuerpo e imagen dictamina una postura que banaliza la relación entre el sujeto y su producción virtual, en la medida en que esta puede pertenecer a cualquiera de sus múltiples representaciones. Muchos actos virtuales, sin ser falacias, se transforman en una profusa circulación de navegantes, ofertas y productos, que circulan por congestionadas autopistas produciendo infinidad de efectos que rompen con la estructura, no sólo de un cuerpo físico, sino que además afectan la intención “institucionalizadora” del ámbito académico y su pretensión de objetividad.

### **EL ACTO COMUNICATIVO**

Si el sujeto es el texto, las palabras son su vehículo. Ellas representan el accionar del sujeto en la red. La expresión de emociones, la narración de hechos de la vida cotidiana; toda actuación es un discurso mediado por lenguajes, simbologías, representaciones. La acción acaece en el mundo habitual; su narración en el escenario virtual. El acto comunicativo, entendido como la interacción entre sujetos que se encuentran en la red, al igual que el ejercicio del cuerpo en este mismo escenario cuenta con un carácter y con una forma particular de hacerse realidad.

Uno de los aspectos relacionados con la manera como circula la palabra en el campus virtual, tiene que ver con un ejercicio caracterizado por la simultaneidad. Un hablante en la red, generalmente mantiene dos o tres conversaciones vía chat (facebook, messenger, chat interno, etc.), conserva abierta su cuenta de skype con el fin de hacer un seguimiento a sus contactos, revisa correo laboral y personal, escucha la emisora favorita y a su vez se encuentra trabajando en un par de documentos de carácter formal; hablamos del llamado “síndrome de las ventanas abiertas” (Trías de Bes, 2010), donde el sujeto virtual cambia de tarea en pocos segundos. Se configura así, un sujeto no trascendente, que participa de esta forma en hilos de conversación (en texto) ligeros, triviales, de poca exigencia. Es un “fenómeno de inmediatez textual” desarrollado en la comunicación vertiginosa, donde prima la velocidad de expresar mediante mensajes de texto (PIN, whatsapp, etc.) y a través de palabras incompletas (por ejemplo: k=que, tmb=también, xfis= por favor, por citar algunos) una idea. Este rápido expresar del pensamiento donde se antepone el esfuerzo reflexivo a la vivencia; donde prima el comentario “lighth” a través de un texto, puesto que no hay tiempo para la reflexión dentro de este espacio. El sujeto virtual prefiere la comodidad de hablar de lo que es más inmediato y alcanzable, que profundizar y/o analizar desde otro punto de vista el texto que receipta.

Un discursir más bien carente de propósito claro y definido y que va de uno a otro tema sin mayor nivel de compromiso dialógico por la construcción de planteamientos fuertes alrededor de determinada temática. Se podría aventurar la hipótesis que la simultaneidad, genera trivialidad.

En algunos foros de trabajo colaborativo para el desarrollo de cursos montados en plataforma virtual se hace evidente esta situación en términos de la utilización de recursos muy similares a los de las redes sociales, pero en la mayoría de los casos dentro de un esquema comunicacional de corte asincrónico. Saludar, hablar desde el buen deseo por el desarrollo de las actividades, lanzar arengas motivacionales son aspectos que se pueden denominar de entrada dentro del acto comunicativo. Sin embargo, contenidos, textos, documentos se presentan como productos formales, aislados de una línea discursiva, renunciando así a una apropiación conceptual que podría enriquecer el discurso previo, y permitir la producción de situaciones de aprendizaje. Sucede entonces, que el paso del discurso liviano, circulante en la red, al discurso académico crítico con el propósito de producir aprendizaje y construir conocimiento, se ve afectado por la poca inclinación de los hablantes a incorporar nuevos conceptos y/o términos, y al trato distante que se le otorga al texto de origen académico. Pareciera que falta un recurso relacionado con la comunicación oral, donde el hablante puede lanzar apreciaciones, retractarse, reacomodar sus afirmaciones, y desde la proximidad de un hablante más diestro aproximar su versión a la de un actor académico con mayor bagaje. Pareciera que el discurso de la red es mucho menos flexible que el discurso propiamente oral en relación a sus posibilidades de articular nuevos componentes de progresiva complejidad y de origen diverso. Mientras el texto circule por canales previsibles, la fluidez se encuentra presente; de lo contrario se tiende a utilizar el recurso de la formalización, generando así rupturas de orden discursivo, estancando al texto (y por ende al sujeto) en la dinámica de un ejercicio profuso y poco evolutivo en su construcción.

Expresan Portillo y Hartza en su documento: “Los sujetos ante el mundo digital” (1995, P. 23) que “... la comunicación se está convirtiendo en un fin en sí mismo, en lugar de ser una herramienta para la acción política, social y cultural”. Así, la transferencia de contenidos, o más estructuralmente, el potencial transformador del acto comunicativo, apunta particularmente a consolidar un modelo discursivo en la red, además de apuntalar roles, o ejercicios actorales que inciden al interior del mismo universo virtual.

Hablando de otra línea de análisis dentro del carácter del acto comunicativo en el campus virtual, se presenta en esa circulación discursiva, el “texto – símbolo” (emotición), que en una figura básica, representa un estado emocional, o de expresiones que cumplen la función de definir el grado de confianza o el tono de la conversación; en este sentido es innegable que el carácter del sujeto se transfiere al texto a partir de este tipo de recursos, fortaleciendo de esta forma un tipo de comunicación muy cercana a su condición subjetiva, lo que permite la expresión de sus diferentes facetas; pero además, construye atajos para mantener el vértigo de la comunicación. Así, contracciones de palabras, como las que ya se habían expuesto, expresiones aglutinantes de significados, buscan garantizar un tono comunicacional con un mínimo compromiso frente a una construcción dialógica con plena disposición para incorporar posturas políticas, ideológicas o científicas, las que de alguna manera pueden ser base esencial para alimentar un discurso académico al interior del mundo virtual.

Se hace axiomático que estamos frente a un modelo comunicacional para el sujeto “light” de la postmodernidad; de la negación de la continuidad del discurso como herramienta de construcción de la realidad; una especie de discurso pintado de color pastel, que redundante en la afirmación de un sujeto esencialmente textual, liviano y propicio para un ejercicio en red, mediado por la ausencia de tonos definidos, por demás necesarios en los ambientes académicos.

## Identidades múltiples

---

Ubicuidad, multiplicidad, trans-identidad. Es una forma más de expresar la ruptura. El sujeto no es único, no representa una historia particular. No es individuo. Por lo menos en su ejercicio en el campus virtual se presenta así. Cabe puntualizar que lo mismo se podría decir del sujeto de la cultura; sin embargo, lo que los diferencia de forma radical es que éste último, es producto de la coherencia de un discurso científico y social que le confiere estatus de unicidad; lo respalda un discurso que lo hace único e irrepetible y desde el referente ontológico de las ciencias sociales, tal condición se ve reforzada.

Un estado de cosas, que a diferencia de la potestad identitaria en el campus virtual, se construye desde el mismo sujeto y de una forma un tanto ligera. Se podría argumentar que en este caso la identidad es un acto intencional de cada quien, en el sentido de desplegarse en múltiples representaciones de acuerdo con razones de orden personal, es decir, del deseo particular de cada individuo. Un día, y en ciertas circunstancias puede ser docto y representante del saber; otro día y en distintas circunstancias, lego, y depositario del saber de otros actores virtuales. Todo se circunscribe al “topos”; al lugar que se ocupa en una especie de escenario teatral, que permite jugar con distintos personajes. De hecho, se puede ir más lejos e incorporar a esta dinámica categorías como el género o el status social. Así, cada una de las posibilidades del navegante virtual, estará ligada a los aspectos particulares, que tienden a ser relevantes para cada uno de ellos. En tal sentido es el propio sujeto quien da cuenta de todos sus lugares de identidad, nadie más podría hacerlo. Ello quiere decir que no existe un hilo articulador, de carácter colectivo que fije, o que determine su condición de sujeto, lo que sí puede suceder en el ejercicio natural del sujeto de la cultura, que si bien es cierto que puede jugar distintos roles, hay un sujeto físico, con un cuerpo real y una historia particular que le confiere tal condición, y dicha condición es conocida, compartida y tenida en cuenta por la mayoría de los actores con los que entabla una relación comunicativa.

¿Cómo llamar a un sujeto, que no está sujetado a las convenciones más elementales de su condición? por ahora lo llamamos “sujeto textual”, porque su razón de ser se encuentra amparada en una construcción de orden discursivo, fragmentado en los distintos roles que ha decidido representar.

La unidad se ha convertido en fragmentación. De hecho tal unidad no resulta relevante; ¿para qué lo sería? ¿No es acaso un reduccionismo intentar demarcar el complejo de elementos que hemos dado en llamar sujeto? Cabe en este momento citar a Borges (2011, p. 234) en “El Inmortal”, quien plantea que: *“Nadie es alguien, un solo hombre inmortal es todos los hombres. Como Cornelio Agrippa, soy dios, soy héroe, soy filósofo, soy demonio y soy mundo, lo cual es una fatigosa manera de*

*decir que no soy”.*

¿No es acaso esto lo que viene sucediendo en la red? Seres convertidos en fragmentos desperdigados a lo largo de ella, como fichas de rompecabezas aisladas, una especie de estado vertiginoso e infinitamente flexible, que permite que el sujeto se multiplique por muchos otros, intentando ser distintos seres virtuales en un ejercicio despersonalizante y ausente de estructura básica; aunque es necesario tener en cuenta que lo que llamamos estructura básica, simplemente es un recurso temporal para operar en el escenario académico.

## ***Sujeto virtual académico***

---

De acuerdo a éste desarrollo argumentativo, es innegable que el sujeto virtual, de la forma como gestiona su relación con el entorno, resulta una entidad un tanto compleja, puesto que su estilo comunicativo, su misma fragmentación como referente del acto relacional y la multiplicidad de roles que acoge en su ejercicio virtual lo tornan incongruente, en términos de un ejercicio académico formal que plantea su eficacia en relación a una comunicación centrada en el análisis de la información, la producción textual de carácter crítico, un referente de sujeto asociado a lo cultural, social y científico, además de su actuación desde roles claramente definidos. Lo que se pretende, entonces, es una aproximación desde el sujeto virtual a un sujeto académico propicio a los intereses de la construcción de conocimiento, atendiendo a un referente de complejidad asociado a su condición histórica, social y cultural.

El sujeto que pretende ser académico en un entorno virtual, dentro de su proceso formativo, podría sentirse en cierto momento abrumado en el imaginario que todo discurso ya está hecho, que todo está dicho e investigado, que cualquier intento de construcción documental está vedada, pues todo lo que él necesita para operar en su realidad, fácilmente lo puede encontrar en la web, mediante una simple búsqueda de palabras claves anulando de esta forma, su capacidad de creación y convirtiéndose en un simple espectador dócil, que da total relevancia al texto hallado, como lo plantea Vacas (citado por Eloy, 1995) *“un exceso de información tiende a anular la creación o regeneración del conocimiento”*. Cabe entonces un interrogante: ¿estamos frente a un sujeto homogenizado en la tecnologización de la educación?

Este sujeto virtual se sumerge en un mundo donde se ha considerado que la información es libre y disponible para todos, es decir, es una información democrática; ¿pero qué tipo de información es? ¿Se genera algún tipo de transformación con ella? De hecho, la existencia de un sujeto académico presupone un proceso de transformación en doble vía: por un lado la certidumbre de una apropiación de conceptos, saberes, técnicas, reflexiones y problemáticas que enmarcan una formación de carácter disciplinar. Por otro lado, el potencial de este conocimiento disciplinar (interiorizado en un individuo) para lograr los cambios propios en el contexto social en el que desarrolla su quehacer disciplinar. Prevalece entonces una pregunta de fondo: ¿cuál es el potencial transformador del sujeto virtual en el ámbito académico?

La información que circula en la red, y que en su mayoría es la que retoma el estudiante virtual, en ocasiones es verdadera, otras veces falsa, también auténtica o irrelevante (según el lugar



y el método de consulta). Este es un escenario tan complicado, que no le permite de manera libre y autónoma reflexionar e involucrarse en su verdadero papel como sujeto académico en un ámbito institucional, que le plantea unas exigencias que debe cumplir en su proceso formativo; dentro de esta lógica, la labor docente se limita a proponer una serie de instrucciones y hacer seguimiento a la actuación del estudiante.

### **HACIA UNA ESTRATEGIA PARA LA RECUPERACIÓN DEL SUJETO ACADÉMICO CRÍTICO EN EL CAMPUS VIRTUAL**

Según lo expuesto anteriormente, se puede argüir, desde el ambiente académico, que el sujeto se encuentra en soledad, toda vez que los actos comunicativos y las identidades circulantes en el campus, en compañía de otros, no le permiten gestionar y construir su condición de sujeto generador de conocimiento. Tenemos entonces un individuo que no debe permanecer solo en esa inmersión virtual, porque a pesar de estar comunicado a través de diversas aplicaciones tecnológicas su sentimiento de soledad y aislamiento también se hace presente en la medida en que le resulta muy difícil articular un proceso donde el otro sea una entidad que le permita re-significar su propio entorno. Es necesario generar estrategias que en primer lugar, impidan que ese sujeto se “ahogue” en un mundo virtual que le ofrece toda la información que necesita a cualquier momento, la cual termina desconcertándolo y poniendo en tela de juicio su carácter de sujeto académico en proceso formativo. Como segundo aspecto, no es posible alejarlo de su entorno inmediato; lo que él vive es una realidad que definitivamente tiene el potencial de enriquecer y complejizar su proceso de aprendizaje, de hecho se constituye en espacio necesario que debe ser gestionado conceptualmente en compañía de un otro que le permita amalgamar contexto y discurso para producir nuevos niveles de realidad.

En términos de brindar apoyo al sujeto académico, es indispensable que los docentes e instituciones usen las TIC's como aliados y herramientas y no como enemigos que “embriagan tecnológicamente” y distraen a los estudiantes, situación que viene sucediendo en otros espacios de orden virtual. La manera como las nuevas generaciones apprehenden el conocimiento, en virtud de la utilización de nuevas tecnologías y la disponibilidad de la información urgen por una nueva forma de desarrollar los contenidos tanto por parte de los estudiantes, como de los docentes.

La propuesta e-learning, presenta diferentes estrategias, algunas desarrolladas de manera sincrónica o asincrónica; técnicas que pueden facilitar y enriquecer el aprendizaje en el contexto de los nativos e inmigrantes digitales que se apoyan en las TIC's para llevar a cabo su proceso formativo académico.

Actividades sincrónicas y asincrónicas como chat, web conference, skype, foros, videos y todo tipo de encuentros virtuales, se pueden convertir en recursos enriquecedores en cuanto que diversifican la manera como se entabla una relación significativa con el conocimiento. De esta manera se pretende hacer uso de distintas rutas acordes a los diferentes sujetos que participan de la construcción de su propio saber. Además reduce a una estructura básica y articulada a la realidad, la identidad de ese otro, que seguramente desde ese estado de sujeto existente, vinculado a un cuerpo simbólico y a un universo de pensamiento, prevalece y re signfica el acto comunicativo, además de enriquecerlo. Ahora, dentro de unas reglas de juego claras es posible modular y establecer vasos



comunicantes entre el discurso propio y cotidiano y el pretendido discurso académico al que debe apuntar su labor formativa.

Ese sujeto virtual que ha sido homogenizado tecnológicamente, ¿realmente requiere de este tipo de estrategias?, pues el empleo de diversas actividades desarrolladas en diferentes modalidades virtuales, le brindan flexibilidad para el análisis, selección e interpretación de ese cúmulo de información que encuentra disponible en la web. No todo puede, ni debe ser gestionado vía web, de hecho, “virtualizar” la realidad resulta enajenante, en la medida en que los códigos y las maneras del mundo de la vida empiezan a tornarse obsoletas. Así como se pretende una formación virtual para transformar la realidad cotidiana, igualmente la realidad cotidiana debe permear el ámbito virtual y sacarlo de su ensimismamiento. Por eso se deben proponer dentro de la implementación del e-learning estrategias que tomen en cuenta las necesidades del estudiante, las oportunidades y habilidades que puede descubrir a partir de contenidos basados en el contexto que le ofrece un campus virtual con capacidad de descentrarse y abrir espacios para otras formas de gestionar el conocimiento.

¿Es posible que el sujeto académico vuelva a ser el mismo que era antes del sumergimiento tecnológico? El sujeto virtual académico inmerso en la tecnología que había por momentos renunciado a su esencia de crear, de construir nuevos conceptos, cuenta con la opción de desarrollar actividades sincrónicas y asincrónicas, que orientan su pensamiento a la reflexión, a la posibilidad de interacción dentro de lo que Vygotsky (1934) denominó la zona de desarrollo proximal, dónde el discurso se reformula en virtud de la incidencia de ese otro, y sobre todo dónde se crean espacios pedagógicos definidos para modular escenarios, conceptos, presunciones, especulaciones y se atiende de manera integral a la progresiva articulación de niveles de realidad, que en el campus virtual difícilmente se dan.

Cabe anotar adicionalmente que la interacción con otros actores académicos sobre cierto tipo de situaciones contextualizadas y significativas tiene un impacto favorable en términos de generar colaboratividad, motivación, gestión conjunta y sinergia comunicacional, que en últimas se constituyen en componentes potenciadores del cometido académico.

El análisis textual riguroso, unido a una didáctica de participación libre, reflexiva, que le da al sujeto virtual cierto grado de responsabilidad hacia su proceso de aprendizaje, le permite no catalogar como verdad absoluta la información disponible en la web, pues partiendo de una actitud analítica, pueda generar su propia verdad. En este sentido la restricción de la interacción académica formal debe permitir operar en primera instancia en el ámbito cognitivo individual, generando capacidad de especular, proponer, crear, y desde una divergencia con la textualidad formal buscar la evolución hacia el sujeto crítico. Así, cada pequeña verdad debe llevar a un orden subsiguiente; una verdad que genere controversia; una verdad que traspase fronteras y vuelva a ser transformada, dinamizando el proceso de creación.

A partir de este planteamiento, el sujeto virtual que tenía múltiples identidades en su dinámica virtual, debe volver a ser quien es, su esencia debe estar nuevamente presente en las participaciones que requieren encuentros alternativos de comunicación sincrónicos; pues, el rol que desempeña en este tipo de actividades está claramente definido, ahora debe elaborar proposiciones que favorezcan la interacción, con planteamientos profundos, crítico-reflexivos, afirmativos de su condición histórica, social y cultural, no permisivos o acomodados al pensar de los otros.

Este mismo actuar, hace que el sujeto virtual que se personalizaba en un texto parcializado, ahora sea un poco más cercano dentro de la implementación de esta alternativa. Esto hace posible que su identidad sea auténtica, que no se identifique mediante un avatar que representa un fragmento de su ser, sino que sea posible descubrir una voz e incluso un rostro (que poco a poco es más familiar) y que brinde cierta moral y apoyo al sujeto que en algún momento sintió la frialdad y la “soledad tecnológica”.

En definitiva, es necesaria una interactividad que desarrolle un vínculo entre el discente-la pantalla y el facilitador detrás de esta, generando interactividades que permitan al sujeto una mirada y comprensión a los temas a desarrollar con un mayor nivel de profundidad, que den lugar a la interpretación de la información y no solo a la retención o repetición de conceptos; que tome en cuenta que el sujeto es un ser completo y no fragmentado. Estrategias que den mayor valor y calidad a los contenidos para reducir contingencias técnicas, dudas y preguntas acerca del funcionamiento del programa e incluso de los contenidos del mismo. Estrategias que valoren al ser no como una imagen o un texto, si no como persona en sí, que reclama la oportuna y relevante retroalimentación académica. Una comunicación empática y centrada en nuestra condición de sujetos.

## Referencias

---

Borges, J. L. (2011). El inmortal. In Lumen (Ed.). *Cuentos completos* 234.

García A. T. (2008). Ontología Cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Barcelona. *Visión Electrónica*, 4, 2-6. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/visele/article/view/278/5610>

Lévy, P. (1998). El *quadrivium* ontológico: la virtualización, una de tantas transformaciones. Paidós (Ed.). ¿qué es lo virtual? 121.

Portillo, E. y Hartza, J. (1995). Al borde del sujeto. ARCHIPIÉLAGO. *Cuadernos de crítica de la cultura*. N° 23, 23. Recuperado de <http://www.rediris.es/difusion/publicaciones/boletin/39/enfoque2.html>.

Clúa G. I. (2004). Cuando Frankenstein encontró a Dorian Gray: Dandysmo, post-identidad y sujetos virtuales. Diarios: crónicas de la post-identidad. *Lectora: revista de dones i textualitat*, N° 10, 121. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Lectora/article/download/205480/284668>

Trías de Bes, F. (2010). El 'síndrome de las ventanas'. Recuperado de <http://abuelaciberlanuevaunion.blogspot.com/2010/10/el-sindrome-de-las-ventanas.html>.

Nunan, D. (1999). *Second Language Teaching and Learning*. Heinle Cengage learning (Ed.). Pág 12.

Vygotsky, L. (1934). Pensamiento y lenguaje. *Obras escogidas Tomo II*, 139.

Borges, F. (2007). «El estudiante de entornos virtuales. Una primera aproximación». *Digithum* N.º 9. Recuperado de <http://www.uoc.edu/digithum/9/dt/esp/borges.pdf>. ISSN 1575-2275.

Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia* 5. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/M2/>