



**Diana Mireya Cuéllar
Sánchez**

Docente Universidad Nacional
Abierta y a Distancia (UNAD)
diana.cuellar@unad.edu.co

**Alfonso Alberto Angarita
Buitrago**

Docente Universidad Nacional
Abierta y a Distancia (UNAD)
alfonso.angarita@unad.edu.co

Artículo de Reflexión

Recepción: 30 de mayo de 2013
Aprobación: 10 de octubre de 2013

SUJETO Y PRODUCCIÓN TEXTUAL EN EL CAMPUS VIRTUAL

Resumen

Esta indagación exploratoria 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. 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 tecnopedagógicas sincrónicas y asincrónicas propias de los ambientes virtuales de aprendizaje, buscando promover una interacción académica, crítica y con disposición para la construcción textual.

Palabras clave: sujeto, cuerpo virtual, comunicación, escenario virtual, roles.

SUBJECT AND TEXT PRODUCTION IN VIRTUAL CAMPUS

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 technopedagogy practices of virtual environments in order to promote academic interaction, critical and the possibility of textual construction.

Key words: subject, virtual body, communication, virtual scene, roles.

SUJET ET PRODUCTION TEXTUELLE SUR LE CAMPUS VIRTUEL

Résumé

Cette recherche exploratoire se développe dans le cadre des processus académiques sur le campus virtuel, à partir de la mise en place de carnets de route qui ont enregistré les interactions et les dynamiques tant des étudiants que des enseignants. De plus, on a programmé des exercices de groupe de discussion avec des conseillers qui développent leur pratique au moyen d'une plateforme virtuelle. Les découvertes de ces recherches ont permis de reconnaître une différence substantielle entre le sujet habituel de la culture et le sujet de caractère virtuel, aspect qui a été développé tout

au long du présent document. Finalement on propose des arguments se rapportant à la nécessité de travailler avec des méthodes qui intègrent les pratiques tecno-pédagogiques synchroniques et asynchroniques propres des ambiances virtuelles de l'apprentissage, en cherchant à favoriser une interaction académique, critique et ayant des dispositions pour la construction textuelle.

Mots clés: sujet, corps virtuel, communication, scène virtuelle, rôles.

SUJEITO E PRODUÇÃO TEXTUAL NO CAMPUS VIRTUAL

Resumo

Esta pesquisa exploratória de desenvolve no contexto dos processos acadêmicos por campus virtual, a partir do uso de diários de campo que registraram as interações e as dinâmicas de estudantes e de docentes. Além disso, se programaram dois exercícios de grupo de discussão com orientadores que desenvolveram sua prática a traves de plataforma virtual. Os achados investigativos permitiram reconhecer uma diferença marcante entre o habitual sujeito de cultura e o sujeito de modo virtual, aspecto que se tem desenvolvido no percurso deste documento. No final se explana uma argumentação da necessidade de trabalhar com metodologias que integrem as práticas tecno- pedagógicas sincrônicas e a-sincrônicas próprias dos ambientes virtuais de aprendizagem buscando promover uma interação acadêmica crítica e com disposição para a construção textual.

Palavras chave: sujeito, corpo virtual, comunicação, cenário virtual, tarefa.

Introducción

Es importante abrir espacios de discusión para revisar el impacto que han tenido las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en la producción de nuevas formas de “subjetividad”. Este ejercicio reflexivo propone como punto de partida el hecho de que el sujeto de la cultura una vez ingresa al entorno virtual, experimenta una transformación. Pareciera que ingresa a un mundo que le exige asumir las relaciones y comportamientos de una forma tal que su condición se ve afectada.

Se identificaron ciertos espacios donde se hace más evidente esta transformación, refiriéndonos a la corporalidad, los procesos comunicativos y la construcción de identidades, trayecto que determinó la estructura final del documento. Cabe anotar que estos tres aspectos surgieron tanto de la información recogida en los diarios de campo como en las reflexiones llevadas a cabo a través de los ejercicios de grupo de discusión. El ámbito académico del cual surgen estas reflexiones, permitió definir la parte final del documento, en la cual se revisaron las implicaciones del ejercicio virtual en la forma como se asumen los procesos de orden educativo, especialmente en el nuevo escenario tecno-pedagógico.

Del sujeto al texto en el ambiente virtual

Plantea Hayles, citado por Clúa (2004: 121), refiriéndose a la circunstancia del sujeto virtual como “[...] *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 así, hablando del sujeto, que si bien se parte de un referente insoslayable, como lo es el sujeto de la cultura, en algún momento éste 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? Siguiendo el planteamiento de Hayles 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 incitado, de cierta forma, a despojarse de tal condición, para jugar a ser algo distinto en el ámbito virtual.

Levi, (1998: 12) expresa que “[...] *la virtualización no es la desrealización, sino una mutación de identidad [...] un lugar por definirse*”. De hecho

cada uno de los actores virtuales lo define 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 se hace 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 lee, pero que simplemente, las 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 tecno-comunicación se convierten en su referente más visible.

¿Qué define o caracteriza al sujeto virtual?

La entrada del sujeto al escenario virtual, lo coloca en otro lugar, es importante entonces 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 texto al ingresar al ámbito virtual.

El cuerpo virtual

Teresa García, citada por Castillo (2008: 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, una de las rutas de análisis va orientada 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: 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.

Levi (1998: 19) argumenta 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 se puede plantear, 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.

Aguilar y Said, (2010: 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 de 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”, 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, como referente que cada vez tiene menos relación con un universo físico de carácter objetivo y eterno. 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, se pueden transformar 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 tareas 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 concentración. Es un “fenómeno de inmediatez textual” desarrollado en la comunicación rápida, 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 “ligh” 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 le es más inmediato y alcanzable, que profundizar y/o analizar desde otro punto de vista el texto que receipta.

Un discurrir mas 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 de que la simultaneidad, genera trivialidad.

En los diarios de campo que recogen la información presente 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 preludio dentro del acto comunicativo. Sin embargo, contenidos, textos, documentos, se presentan como productos formales, aislados de la estructura discursiva, renunciando así a una apropiación conceptual que enriquezca el discurso previo, y permita 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 en este aspecto, 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 el texto (y por ende al sujeto) en la dinámica de un ejercicio profuso y poco evolutivo en su construcción.

Expresan Portillo y Hartz a en su documento: ‘Los sujetos ante el mundo digital’ (1995: 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 más 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 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.

Estamos entonces 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 redundando 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 este 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 este juego categorías como el género o el estatus 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; 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 que deviene texto, 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 : 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 este desarrollo argumentativo, se puede plantear que el sujeto virtual, de la forma como gestiona su relación con este 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.

Los ejercicios de grupo de discusión desarrollados por los docentes que participaron en esta indagación, dejan entrever que el sujeto que pretende ser académico en un entorno virtual, dentro de su proceso formativo, puede sentirse en cierto momento abrumado en el imaginario de 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 clave 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 resignificar 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 en 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 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 aprehenden 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 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 tanto 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 resignifica 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 renunciado por momentos 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, donde el discurso se reformula en virtud de la incidencia de ese otro, y sobre todo donde se crean espacios pedagógicos definidos para modular escenarios, conceptos, presunciones, especulaciones, y se atiende de manera integral 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 de la gestión académica.

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 brinda 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 ésta, generando interactividades que permitan al sujeto una mirada y comprensión de 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.

Conclusiones

- El primer momento debe apuntar a la reafirmación de la mirada acerca de la existencia de un sujeto virtual asociado a un escenario específico que propone otras formas de comunicación, de relación, del uso del cuerpo y de la gestión de las identidades.
- En un escenario donde el sujeto se hace texto, resulta un tanto paradójico que se deje abrumar por un espacio que pretende silenciarlo con el poder de la información, pues usualmente le indica que todo ya está dicho. La producción textual reflexiva y académica debe fortalecerse en un espacio que pretende banalizar, incluso los espacios académicos.
- Lo referencian varios de los autores citados, pero cabe reiterar esta reflexión: esta debe ser una forma más de construcción de subjetividad que a la vez que reformula los órdenes establecidos, le da voz a la historia previa, para permitir la coexistencia de los escenarios virtuales y culturales y la complejización del mismo concepto de subjetividad.
- Los espacios académicos ritualizados que abren y cierran puertas, que definen lugares, que exigen ámbitos cargados de significado, proponen rutas de indagación para lograr la articulación propositiva de “lo académico” y “lo virtual”.

Referencias

- BORGES, F. (2007). 'El estudiante de entornos virtuales. Una primera aproximación'. *Digitum* [9]. Recuperado de <http://www.uoc.edu/digithum/9/dt/esp/borges.pdf>. ISSN 1575-2275
- BORGES, J. L. (2011). 'El inmortal'. *Cuentos completos*. Buenos Aires: Lumen.
- CLÚA, G. I. (2004). 'Cuando Frankenstein encontró a Dorian Gray: Dandysmo, post-identidad y sujetos virtuales'. *Diarios: crónicas de la post-identidad* [10, 115-131]. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Lectora/article/viewFile/205480/284668>
- GARCÍA A. T. (2008). 'Ontología Cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica'. *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'. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Ediciones Paidós.
- NUNAN, D. (1999). *Second Language Teaching and Learning*. Heinle Cengage learning.
- 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/>
- PORTILLO, E. & HARTZA, J. (1995). 'Al borde del sujeto'. *Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura* [23, 23]. Recuperado de <http://www.rediris.es/difusion/publicaciones/boletin/39/enfoque2.html>
- TRÍAS DE BES, F. (2010). *El 'síndrome de las ventanas'*. Recuperado de <http://abuelaciberlanuevaunion.blogspot.com/2010/10/el-sindrome-de-las-ventanas.html>
- VYGOTSKY, L. (1934). *Pensamiento y lenguaje. Obras escogidas, Tomo II*.