

El problema ético de la identidad digital en la educación virtual

The ethical problem of digital identity and virtual education

José Alberto Rivera Piragauta

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), Colombia

Janaina Minelli de Oliveira

Universitat Rovira i Virgili, España

Resumen

El escrito pretende llamar la atención sobre la importancia del aspecto moral en la educación virtual. Se reflexiona sobre la identidad digital de aquel que se educa en un entorno virtual de aprendizaje o que simplemente vive bajo las actuales coordenadas que han delimitado a la tecnología educativa. En este contexto, la identidad digital es definida como la expresión hiperexistencial del hombre ciborg manifestada en su avatar que actúa en el ciberespacio. Así las cosas, la construcción del escrito se elabora a partir de la necesaria relación de la ética con la educación y la tecnología, comprendiendo al ser humano como sujeto que se educa y que se afecta por lo tecnológico. Lo urgente no es la limitada preocupación por el plagio. Se argumenta sobre lo perentorio, es decir, adentrarnos en los campos fecundos y todavía inexplorados de la ética vivenciada en los entornos virtuales de aprendizaje. La tecnología, más allá de fomentar herramientas pasivas en las manos de los usuarios, adquiere matices de agente moral que influye sobre aquellos que la utilizan, que aplicada a la educación exige renovación de los planteamientos pedagógicos para la actualidad. Todo ello hace pensar en la necesidad de cuestionar o de replantear los paradigmas pedagógicos que orientan la educación a distancia y que deberán tener de manera axial a los valores como su fundamento. Finalmente, la relación de la triada educación, tecnología y ética, encuentran en ésta última un campo poco indagado y de necesario estudio para una educación virtual de calidad.

Palabras clave: aprendizaje; identidad digital; entorno virtual, ética; antropología.

Abstract

The paper aims to draw attention to the importance of the moral aspect in virtual education. It reflects on the digital identity of the one who is educated in a virtual learning environment or who simply lives under the current coordinates that have defined educational technology. In this context, the digital identity is defined as the hiperexistencial expression of the cyborg man manifested in his avatar, which acts in cyberspace. Thus, the construction of writing is based on the necessary relationship of ethics with education and technology, understanding the human being as a subject that is educated and affected by technology. The urgent thing is not the limited concern about plagiarism. It is argued about the peremptory, that is, to delve into the fertile and still unexplored fields of ethics experienced in virtual learning environments. Technology, beyond promoting passive tools in the hands of users, acquires nuances of moral agent that influences those who use it, which applied to education requires renewal of pedagogical approaches to the present. All this suggests the need to question or rethink the pedagogical paradigms that guide distance education and that should have values in an axial manner as its foundation. Finally, the relation of the triad of education, technology and ethics, finds in this last one a little researched field and of necessary study for a highly qualified virtual education.

Keywords: learning; digital identity; virtual environment; ethics, anthropology.

1. INTRODUCCIÓN

El escrito que se tiene entre manos hace parte de un primer estudio que buscará revisar el cumplimiento de la relación intrínseca entre ética y educación virtual. Teniendo en cuenta que la educación tiene una misión propia y que el ser humano al cual está destinada ha cambiado por la influencia de la tecnología, el escrito presenta una aproximación al concepto de antropología digital para determinar las características de este nuevo concepto y su necesaria relación con la educación virtual. Por consiguiente, el énfasis se ha puesto en el estudio del ser humano actualizado por la influencia de la tecnología. Estudiaremos algunas reflexiones filosóficas en torno al ser humano para llegar a la exposición de la antropología digital expresada en el ciborg y manifestada en el avatar. Es a ese tipo de hombre que se destina la tarea de la educación que cotidianamente hace uso de los entornos virtuales, y de modo particular, los entornos virtuales de aprendizaje. Entonces, se trata de poner sobre la mesa los elementos de lo tecnológico y de lo educativo para analizar el impacto dado a un nuevo estudio antropológico, que facilite una revisión suficiente para afirmar una auténtica educación virtual desde el e-learning. El mencionado análisis tendrá como punto de llegada la respuesta ética y de compromiso moral frente a los nuevos discursos y diseños metodológicos para educar.

42

Es importante reflexionar sobre la necesaria relación de la ética la educación y la tecnología, comprendiendo al ser humano como sujeto que se educa y que se afecta por lo tecnológico. El trinomio, educación-ética-tecnología, no se ha abordado ampliamente desde la reflexión pedagógica, aunque iniciativas recientes como Serholt et al. (2017) y Plante (2017) merecen ser destacadas. se ha escrito sobre tecnología educativa desde varias perspectivas, empero, la reflexión que se proyecta tendrá que ser necesariamente ética, ampliando la recurrente preocupación respecto al plagio (Gasparian, 2017; Cilliers, 2017).

El lector encontrará cuatro apartados en este escrito. El primero referido a la reflexión antropológica en torno a la identidad digital. El segundo, presenta la educación virtual destinada a la nueva concepción antropológica del sujeto en su identidad digital. Finalmente, en el tercer apartado, se abordan algunas consideraciones que abren la expectativa en torno a una investigación concienzuda que analice los criterios éticos que se han ido aplicando a la educación virtual desde sus diferentes elementos fundamentales.

2. UNA IDENTIDAD DIGITAL COMO NUEVA REFLEXIÓN ANTROPOLÓGICA PARA NUESTROS DÍAS

Definir la identidad del ser humano que se forma en la educación virtual se convierte en algo problemático. Un problema abordado desde la reflexión antropológica en cuanto análisis del sujeto humano, que se individualiza en el concepto de identidad.

La identidad humana se expresa y se dice en el término YO. La tradición académica y la historia del pensamiento se han dado a la tarea de elaborar las distintas concepciones sobre el YO: Decir YO implicó un conocimiento identitario y un avance para la lingüística –pronombre personal– de todos los idiomas de los distintos lugares del planeta. Los clásicos pensadores griegos –Sócrates en su Apología, Platón en sus distintos Diálogos y Aristóteles en sus obras Ética a Nicómaco– aportaron los elementos constitutivos para la definición de hombre. Fue una definición con un enfoque moral al concebirlo como el ser virtuoso, cuya única riqueza es el bien, que le hace responsable de sus acciones y así mismo le hace ser sujeto moral (Cassirer, 1968). Haciendo un salto en la línea del tiempo se llega a otras formulaciones, una de ellas promulgada por Descartes en su expresión: “Cogito ergo suum”, es una de las expresiones en las el yo está tácito y se refiere a una acción propia del ser humano en el pensar. Posteriormente la psicología con grandes pensadores como Freud y otros, propusieron sendos estudios sobre el significado del YO, curiosamente retorna sobre el clásico concepto de alma o la psique, como entidad responsable de las acciones humanas. Según lo plantea Foucault (1991), «lo que categoriza al individuo (...), le imbuye una identidad, le impone una ley de verdad que él debe admitir y los demás han de reconocer en él (...), es una forma de poder que hace del individuo un sujeto». Por otra parte, el mismo Foucault (1991) aplica el término *tecnologías* al yo, entendiéndose como *operación*, se trata, entonces, de saber cómo opera el yo (el si-mismo) con su cuerpo, con su alma, de alguna manera se trata de analizar las acciones del si-mismo (Foucault, 1991, p. 47).

Caminar hacia el objetivo de estudiar la construcción de identidad del ser humano, tiene un punto de quiebre y de obligatorio análisis en la obra de Bauman (2006). La identidad del ser humano prevalece desde su individualidad en cuanto que ésta le hace *más auténtico*, se trata según Bauman (2006) de buscar mi yo real y ser fiel a él mismo. Sin embargo, el quiebre está en que la individualización buscaría los amañados intereses egocéntricos, es lo que ha definido Bauman en su filosofía como una identidad fluida y dinámica, consecuencia precisamente de una sociedad líquida.

Ahora bien, se define al individuo humano desde su identidad sexual o de género, determinando su ser de hombre o su ser de mujer, o generando algunas concepciones a partir de ciertas perspectivas cómo sea definido ese individuo. Para Gergen (2006) el individuo es construido socialmente y desde el contexto postmoderno se afirma como un producto de las relaciones que otrora fueron determinadas en la entidad del yo individual (p. 191). Es interesante la reflexión del autor en torno a la interpretación de los signos y en este caso referido de manera particular al lenguaje. Se requiere necesariamente del otro –el yo relacional– para que interprete los signos que YO como individuo emito o realizo, tal relación establece significado a mis expresiones y del mismo modo interpreto los signos del otro YO. De lo anterior se infiere, entonces, que la identidad del YO como individuo se asume dentro del engranaje que los «rituales sociales lo permiten y se es tal persona porque es esencial para los juegos generales de la sociedad [...] Y como no hay yo fuera de un sistema de significados, puede afirmarse que las relaciones preceden al yo y son lo fundamental» (Gergen, 2006, p. 210). Sin relaciones, no hay interpretación y mucho menos lenguaje. El análisis del autor a partir de la postmodernidad y de lo que se entiende por el YO es afirmar de manera categórica la «anulación de la categoría del yo, ya nadie puede determinar con total certeza qué significa ser persona» (p. 219). Asunto que deriva en consecuencias éticas y morales a partir de una responsabilidad colectiva y ya no del individuo, es una culpabilidad de todos y a la vez de ninguno. La insistencia que hace el autor a lo largo de su escrito es explicitación de cómo se ha saturado el yo a tal punto que en la postmodernidad no sólo se imputa la culpa del individuo responsable de cualquier falta o evento negativo, sino que a su vez se involucran otros actores que construyen la escena, los que rodean o acompañan la acción del yo (Gergen, 2006, p. 210). Se da un constructivismo social del yo, lo saturan con el protagonismo de otros o un telón de fondo que masifica las individualidades.

Por otra parte, y en relación con el tema de la tecnología, Gergen (2006) estudiará lo que denomina «*tecnologías de la saturación social* centrales en la supresión contemporánea del yo individual». (p. 80) La detallada descripción de cada uno de los avances tecnológicos, desde la aparición del tren hasta los modernos avances en las comunicaciones, que han permitido incrementar el nivel emocional de muchas relaciones humanas, la distancia ya no es un problema para mantener sentimientos de amistad. Empero, esto trae una consecuencia que el autor denomina la colonización del yo, que puede entenderse como el desplazamiento del yo y el emplazamiento del yo tecnológico. De alguna manera, el autor plantea una situación de crisis ocasionada por la postmodernidad que hace ruptura con la

visión romántica de la modernidad en la responsabilidad y empoderamiento del individuo para caer en un mar de diferentes tonalidades que diluyen la realidad del yo (Gergen, 2006, p. 121).

Del estudio –algo pesimista– de Gergen analicemos la fuerte influencia de la tecnología en la elaboración de una nueva definición de identidad digital, que facilita la telepresencia del ser humano, que se proyecta en el ciberespacio y que puede enseñar-aprender en un espacio global, cada vez más amplio. Estudios recientes como Mahiri (2016; 2017) y de Oliveira (2017) indican que efectivamente categorías aceptadas como identidades raciales/étnicas primarias, o bien denominaciones de origen geográfico, edad o género no reflejan la gama fluida de experiencias vividas por las personas con fuerte actividad en la sociedad digital. Se desprenden retos para la educación en general y para el planteamiento multicultural en particular. Es necesario reconocer que en la actualidad la identidad digital es nueva expresión antropológica. Lo que manifiesta el problema del cual se ocupa esta reflexión, pues ya no es posible mantener las clásicas definiciones sobre el ser humano. Paulatinamente la identidad del ser hombre se ha afectado positiva o negativamente –depende la arista de quien lo quiera ver. Hoy por hoy el hombre tiene un nuevo tipo de identidad o identidad digital. Este es el problema con el que tiene que habérselas la educación virtual.

45

Así las cosas, la nueva concepción de identidad tiene a su vez dos maneras de manifestarse, la primera sigue siendo a través del cuerpo pero que se ha actualizado en un nuevo concepto al que se le ha denominado ciborg y la segunda está dada en una representación digital y electrónica que navega en el ciberespacio denominada avatar. Ambos conceptos –ciborg y avatar– se van reelaborando desde la nueva perspectiva de una antropología digital.

Veamos el primer concepto de ciborg. Es clásico citar como referente para el caso del ciborg a Haraway (1995), esta autora dice que ciborg «... es una criatura híbrida, compuesta de organismo y máquina» (p. 62); es también un ente humano o de otra criatura disfrazado con “alta tecnología” como sistemas de información de control ergonómico, por ejemplo, los textos y diríamos los hipertextos en cuanto sistemas autónomos de comunicación. Tal vez llamar al ciborg de “criatura híbrida” lo sitúe lejos de la vida cotidiana. La propia palabra “ciborg” puede dar la impresión de futurismo o ciencia ficción. Los ciborgs, sin embargo, están más cerca y son más numerosos de lo que podamos pensar. Estas criaturas híbridas son todas

aquellas personas que llevan prótesis o implantes robóticos que pueden compensar la disfuncionalidad de órganos naturales o expandir la funcionalidad del cuerpo humano. Aguilar (2008) afirma que:

Debido a la incisión en la carne de las nuevas tecnologías, su ontología clásica (del ser humano) ha sufrido un cambio radical que obliga a pensarlo en parámetros diferentes a los establecidos hasta la fecha y cuestiona de nuevo conceptos como alienación o humanidad, además de volver obsoletas las categorías de sexo y género. [...] se analizan como ejes ciborgizadores del cuerpo: el cuerpo textual del mapa genético y las posibilidades de la bioingeniería, y el mundo virtual de Internet donde se diluye el cuerpo físico o el no-cuerpo de la filosofía transhumanista (p. 9).

Algo interesante de resaltar del texto anterior es la afirmación explícita sobre el Internet, al ser un mundo donde se diluye el cuerpo físico, entonces, la realidad corpórea es un autómata que realiza el ejercicio de teclear y manipular un mouse, más pareciera una existencia petrificada en el tiempo entre la silla y el escritorio, toda la atención la centra en la pantalla que absorbe su existencia sincrónica.

46

Broncano (2009) aterriza más el concepto ciborg sin dejarlo tan futurista y lo aplica para todos los seres humanos, pues según el autor somos «hechos de materiales orgánicos y productos técnicos como el barro, la escritura, el fuego» (p. 20). Son seres posthumanos o de la frontera y es posible que el ciborg experimente sentimientos contradictorios con lo que le ha transformado y que se llama prótesis. La prótesis molesta y genera una nostalgia de lo primigeniamente natural, algo artificial que se liga a un pasado. Como lo expone Broncano (2009), «la categoría ciborg es una figura a la vez descriptiva de lo que somos y parte del imaginario de lo que queremos ser» (2009, p. 45).

Por otro lado, la nueva identidad digital del ser humano se manifiesta en múltiples dispositivos. Es un “yo virtual” que habita desde el correo electrónico, blog, cursos online, hasta el mundo de las distintas redes sociales. «Tenemos múltiples máscaras y en múltiples aparatos digitales [...] Ya no habría una multiplicidad de yoos separados por la pantalla que nos servirían para crecer en el mundo offline, sino que ahora nuestras vidas enteras fueron invadidas por redes sociales y tecnologías móviles» (Valderrama, 2017). Este mismo autor cita de manera detallada a Turkle (2015) se vuelve menos posmoderna en sus fundamentos y más nostálgica, la conexión con otros por internet nos haría más solitarios, pues el vínculo no sería tan verdadero y auténtico como el que se genera en las relaciones cara a cara:

En Facebook, estás, ostensiblemente, representándote a ti mismo y hablando de tu propia vida. Es por eso que la gente te quiere. Quieren saber lo que estás haciendo y pensando. En teoría, usted conoce la diferencia entre usted y su yo de Facebook. Pero las líneas se vuelven borrosas y puede ser difícil mantenerlas rectas. Es como decir mentiras muy pequeñas con el tiempo. Te olvidas de la verdad porque está muy cerca de las mentiras (Turkle, 2015).

Lo anterior sugiere un dilema antropológico que podría llegar a ser un dilema ético. El dilema existe entre el “yo analógico o real” también llamado offline y el “yo virtual o digital” o llamado online. Para Giones y Serrat (2010) una misma persona puede tener diferentes identidades «como fan de un grupo de música internacional, como miembro de una comunidad religiosa y como integrante de una saga familiar. Estas tres identidades pertenecen a una misma persona y eso se puede ver fácilmente reflejado en Internet» (Giones y Serrat 2010). La máscara virtual del yo real deja las huellas de lo que dice ser en los distintos entornos virtuales en donde interactúa, para entender esta afirmación vale la pena traer a colación la mención que hace Gubert (2002) sobre el análisis de la obra de Adelbert von Chamisso *La maravillosa historia de Peter Schlemihl*, en la añoranza del protagonista (Schlemihl) de su sombra. A la nueva identidad digital le ocurre lo que decía Chamisso de aquel hombre, cuyos límites corporales se desbordaban en la sombra, como derivaciones o una dispersión del yo que se podían manipular en su contra con prácticas mágicas (Gubert, 2002, p. 12). Entonces es posible que electrónicamente, desde los medios digitales, se muestre nuestra existencia, a través de las huellas que deja el “yo” en el ciberespacio como identidad virtual (Rivera, 2014, p. 370).

Para añadir complejidad a la situación, la nueva máscara del ser humano está en medio de una cultura modificada por lo cibernético, habita ahora en la cibercultura, está en un nuevo mundo, el mundo de lo virtual o de los entornos digitales. En ese ciberespacio se expresa y existe el ser humano que se proyecta a través de la nueva máscara digital o avatar (De Kerckhove, 1999). Curiosamente el término máscara evocará el origen griego del mismo término en el concepto de persona o prosopon. Redondeando la idea, la nueva identidad digital del ser humano es el avatar proyectado, es la representación electrónica de la información del ser humano en el ciberespacio. Al respecto Castañeda y Camacho (2012) afirman que la configuración de éste nuevo tipo de identidad dada por el mundo de lo técnico o medios tecnológicos donde está el sujeto humano es la identidad digital. Identidad digital, que para Anwar et al (2006) significa la representación electrónica que brinda información acerca de un individuo u organización específica. Para Pérez (2012), definir identidad digital es poner «el énfasis en aquellos rasgos del individuo que encontramos digitalizados y que están a disposición de los demás. [...] aunque Internet, las redes sociales y los dispositivos móviles son los que lo

han impulsado...» Determinar la identidad de alguien antes de la aparición de la Internet se supeditaba a la documentación escrita y a los archivos generados en las oficinas o lugares destinados para tal fin. Para Pérez (2012) es a finales del siglo XX donde se facilita la digitalización de la información personal y es posible leer mediante un código de barras o un código QR toda la información sobre el ser humano que porta tal identidad. En definitiva, podría aceptarse entonces que la identidad digital es la expresión hiperexistencial del hombre ciborg manifestada en su avatar que actúa en el ciberespacio.

3. LA IDENTIDAD DIGITAL Y LA EDUCACIÓN VIRTUAL

El ser humano actualmente habita entornos virtuales. Mediante su avatar existe en un ciberespacio y fortalece su condición de ciborg. El tema de la identidad digital y su relación con los entornos virtuales de aprendizaje, ha tenido un amplio estudio desde la percepción de la psicología de la educación virtual. Se afirma que desde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) emergen procesos distintos de desarrollo y socialización. Lalueza et al afirman en Coll y Monereo (2008) que:

48

Si bien nuestro análisis sobre la construcción de identidad en el ciberespacio se ha basado en el texto escrito y la des-corporeización, aquí nos encontramos con algo así como una nueva re-corporeización, con formas de construcción de identidades que utilizan no solo la narrativa y el texto, sino también la imagen y representaciones icónicas donde el cuerpo se satura de contenidos simbólicos. (p. 70)

En la cita de Lalueza es importante resaltar que la nueva identidad digital se estructura a partir de la narrativa, el texto, la imagen y las representaciones icónicas. Parece mantenerse una escisión entre cuerpo e identidad, entre lo expresado y quien lo expresa, asunto que deberá ser tenido en cuenta para analizar los comportamientos y los pensamientos, entre el que escribe y lo que escribe. Estos matices y precisiones son importantes a la hora de relacionarlos con los entornos virtuales y con mayor razón si dichos entornos son de aprendizaje, es un asunto que colinda con responsabilidades éticas y morales de quien se expresa, educa y aprende en un entorno virtual. La construcción de una identidad en la red, según Coll y Monereo (2008), parte del acuerdo unánime al afirmar que «la frecuente interacción con otras personas en un entorno virtual puede generar una representación autorreferenciada del propio yo, es decir, la percepción de que existe en la red al menos un “yo mismo”, en palabras de Galvez y Tirado (2006) que nos representa e identifica, es decir una identidad virtual» (p. 123). De Oliveira et al (2015) sugieren que las fuerzas

del cambio tecnológico y la globalización combinadas con la creciente facilidad de uso y acceso a estas tecnologías tienen implicaciones para la construcción del conocimiento que se sitúan en diferentes niveles de solidaridad y compromiso (individual, grupal y comunitario). Estas nuevas formas de interacción y construcción del conocimiento permiten la aparición de pedagogías de abajo hacia arriba que pueden conducir a la licuefacción de las identidades raciales y culturales.

Si lo dicho hasta ahora hace referencia a una identidad creada por los medios tecnológicos, entonces ¿dónde se puede concretar dicha expresión de identidad? La evidencia está en las actuales generaciones de jóvenes. Han sido diversas las denominaciones que se han dado a esta generación, a saber: Generación X, Generación Baby boomers, Generación perdida, etc. Como resultado de juiciosas investigaciones alrededor de la generación de los jóvenes se pueden mencionar tres obras: *Generación Einstein* de Jeroen Boschma (2007), *La generación APP* de Howard Gardner y Katie Davis (2014) y las últimas publicaciones sobre la generación Millennials, por ejemplo *Millennials en la oficina: Cómo lidiar con una generación que no sigue las reglas* de Lee Caraher (2015). Las obras de Boschma y Caraher tienen un enfoque de mercadeo, pues su intención es mostrar la generación de los jóvenes como potenciales consumidores y clientes activos de las distintas tendencias de la economía de mercado.

Los jóvenes de la Generación Einstein –según Boschma– tienen toda la información que necesitan, no se pueden imaginar una situación distinta sin el Internet. Cuantas veces chatean, así mismo es su concepción de amistad y de mundo, es muy fácil enviar un “me gusta” y su vida se simplifica en estas acciones de las redes sociales; se sintetiza en emoticones y breves expresiones. Es posible que a ésta generación se le pueda denominar también *nativos digitales* según la concepción de Prensky (2010), porque son jóvenes que tiene a mano la información en la Internet las 24 horas de los 7 días a la semana. «Internet se ha convertido en mucho más que una biblioteca digital» (Boschma 2007, p. 55). Los jóvenes «Están aprendiendo a pensar sobre el propio pensamiento, la metacognición» (p. 109). Se miran y juzgan a sí mismos dentro de procesos mentales de cómo son y porque lo hacen. Desde sus características diferenciales son jóvenes a los que les gusta argumentar y discutir sobre las realidades y acontecimientos con los posibles desenlaces, se vuelven líderes de nuevos cambios y de nuevas expectativas, aunque también pueden abrigar un sentimiento temporal de que «nada tiene sentido» (p. 109)

Por otro lado, en la obra de Gardner y Davis (2014) se explica el sentido de una generación en su mayoría de jóvenes que gestionan su identidad y que no siempre coincide con lo que realmente son, es decir, son jóvenes de personalidad tímida e introvertidos y cuando están en línea son más extrovertidos (p. 73). La privacidad y la imaginación en el mundo digital abre a los jóvenes nuevas vías de expresión creativa. Es una investigación que merece ser estudiada con mayor detenimiento, que por ahora permite afirmar ciertos cambios en las conductas y acciones humanas de quienes son llamados nativos digitales y de los nuevos criterios para valorar sus acciones. Sobre todo porque se requiere analizar como esas App (aplicaciones digitales o electrónicas) ayudarían a gestionar un ambiente virtual de aprendizaje y que elementos de la acción educativa se requieren estudiar con el propósito de aprovechar sus beneficios desde una educación virtual. Para Gardner (2014) «...la identidad de los jóvenes está cada vez más prefabricada. [...] como una aplicación ómnibus» (p. 70) queriendo con esto demostrar que las características más relevantes de la persona no se pueden determinar fácilmente.

50

De manera expedita se mencionaron las distintas características de cómo se han estudiado las generaciones recientes. Ahora bien, dichas generaciones son un reto que se impone a la educación, la tecnología le ha modificado las coordenadas en las que se mueve el sujeto a educar. En cuanto mejor dominio tenga la educación de los recursos tecnológicos, así mismo será el éxito en su tarea primordial, en palabras de Ramírez y Casillas (2014) el nuevo capital tecnológico es una nueva especie del capital cultural. Por tanto, el capital tecnológico,

[...] comprende el conjunto de saberes, *savoir-faire* y saberes prácticos usados en el proceso de aprendizaje (sentido con que utilizan las TIC en la escuela). Su posesión es un atributo que diferencia a los individuos y les permite competir de mejor manera en muy diversos campos y espacios sociales. Consideramos que el capital tecnológico, en tanto nueva especie del capital cultural también se puede medir en sus propios términos, en sus formas: Incorporada, Objetivada e Institucionalizada. (Ramírez y Casillas, 2014, p. 30)

Así las cosas, además de la riqueza cultural que en la educación es un capital neto para vehicular el conocimiento, este se allega más fácil cuando se añade un nuevo capital: el tecnológico. Empero, el término capital puede parecer algo clasista y no se trata de tal acepción peyorativa, por el contrario la intención es de incrementar en riqueza las estrategias y métodos para educar, como dirá Ramírez y Casillas (2014, p 37) formulando políticas que sigan aumentando la inclusión y disminuyendo la brecha digital que amenaza esta nueva forma de educar.

4. LA ÉTICA ABORDA LA TECNOLOGÍA

El punto de encuentro entre la ética y la tecnología ha tenido diversidad de reflexiones y de estudios, entre ellos el “Principio de responsabilidad” anunciado por Hans Jonas. La responsabilidad jonasiana está determinada por el nuevo imperativo ético a saber: «Obra de tal modo que los efectos de tu acción sean compatibles con la permanencia de una vida humana auténtica en la tierra» (Jonas, 1995, p. 40). Ahora bien, el tema ético ha tenido un amplio abordaje en relación con el medio ambiente, temática que aún sigue vigente. Otros autores desde la compilación hecha por la UNESCO y editado por Henk A. M. J. Ten Have (2010) han manifestado un diálogo interdisciplinar entre las ciencias del medio ambiente y la ética ambiental.

¿Tiene la tecnología algún espacio en la ética? O la otra manera de formular la cuestión es: ¿la ética puede limitar o determinar el influjo de la acción tecnológica? Ambos interrogantes se plantean desde el marco educativo que relaciona los tres términos de este escrito. Para este apartado se tendrá en cuenta la compilación de los editores Kroes y Verbeek (2014), que permitirá comprender mejor los análisis sobre el *estatus moral* o *el estado moral* de los artefactos técnicos o de la acción moral de la tecnología. Se trata de entender mejor la influencia de la tecnología sobre el ser humano o sobre las acciones humanas, como si los artefactos o dispositivos tecnológicos asumieran un rol de agentes, veamos:

Al ser “agentes” en lugar de simples instrumentos pasivos, los artefactos técnicos pueden influenciar activamente en sus usuarios, cambiando la forma en que perciben el mundo, su forma de actuar en el mundo y la forma en que interactúan entre sí. Artefactos técnicos, que se toman como agentes para ser susceptibles de valoración moral: más o menos similares a los seres humanos, artefactos técnicos en sí mismos cuyas acciones pueden ser calificadas como moralmente buenas o malas. Desde este punto de vista, la imagen de artefactos técnicos siendo instrumentos pasivos moralmente neutros se sustituye por una imagen en la que los artefactos técnicos figuran como una especie de agentes morales (Kroes y Verbeek, 2014, p. 1).

Afirmar que los artefactos técnicos son “agentes” que influyen moralmente en los usuarios, es una aseveración que genera más que preocupación, propone una revolución. Es posible, entonces decir –en este caso– que la tecnología misma transforma el proceso educativo, adquiriendo nuevos matices. Algo de resaltar sobre esta particularidad es el carácter dinámico que imprime el significado moral del artefacto. Siguiendo con Kroes y Verbeek (2014), en la introducción que escriben en su obra compilatoria, presentan de entrada el dilema clásico sobre la bondad o maldad de lo tecnológico. A partir de referencias al mundo griego con Prometeo, pasan a relatar un cuento chino cuyo protagonista (el anciano clásico

de las historias chinas) es interpelado por Tsi Gung quien observa que un anciano riega la tierra a través de zanjas y Tsi Gung le propone reemplazar dicho trabajo con una máquina. Ante la propuesta el anciano reprende tal acción considerando que el hombre al usar una máquina transforma su corazón en máquina. «Razón por la cual, el uso de la tecnología no es compatible con los principios de la buena vida. Es una característica inherente de la tecnología (su carácter maquina) que hace de su uso algo moralmente malo» (Kroes y Verbeek, 2014, p. 3). Es como si se corrompiera el espíritu del usuario al manipular el artefacto, pues su corazón pierde su simplicidad y se hace otra máquina. Para salir del embrollo los editores presentan las contribuciones de diferentes autores que permitirán dilucidar la cuestión sobre lo bueno o malo de la tecnología, o la acción moral de la tecnología y sobre la acción moral de los artefactos técnicos en un sentido literal. Significa entonces, que los artefactos técnicos son agentes morales y actúan sobre algo o alguien. «De acuerdo con las teorías éticas tradicionales tal caracterización es confusa debido a los artefactos técnicos no admiten ninguna calificación moral por sí mismos, ya sea bueno, malo o neutral» (p. 4). Sin embargo, las cosas materiales influyen sobre la conducta y las acciones humanas, la historia podría dar evidencia de ello al recordar a un ser humano antes de la aparición de la imprenta y posterior a su invento o lo que hemos percibido todos y es lo que ha significado la aparición del internet; el acaecimiento de algo modifica las teorías. Es así, como todos los autores que contribuyen en el escrito *El estatuto moral de los artefactos técnicos*, comparten un interés común, a saber, «cómo interpretar el estado moral de los artefactos técnicos, un problema que se hace cada vez más urgente con la creciente influencia de la tecnología en la vida moderna» (Kroes y Verbeek, 2014, p. 5).

Es importante mencionar que en este desglose que se va haciendo de la obra referenciada, el eco de fondo es la educación virtual mediada por la tecnología y sus repercusiones éticas. Continuemos. En el texto compilado de Kroes y Verbeek (2014), Carl Mitcham comienza su contribución analizando en primer lugar si los artefactos técnicos son agentes morales, es decir, actúan moralmente. Mitcham define dos olas que han tratado el dilema, en la primera se defiende que la acción moral no le pertenece al artefacto sino al diseñador o usuario humano; mientras que en la segunda ola la reflexión giró en torno a la acción de los artefactos,

[...] fue así como en los años ochenta un pequeño grupo de sociólogos de Ciencia, tecnología y sociedad (STS) propusieron un nuevo enfoque llamado Actor Network Theory (ANT) que eyectó cualquier distinción entre la agencia principal en humanos y la agencia secundaria en artefactos. Las figuras principales de este nuevo enfoque fueron Bruno Latour, Michel Callon y John Law

[...]. Para Latour, la distinción entre agentes y sus artefactos agentes debe ser reemplazada por un concepto de “actantes” que se aplica igualmente a ambos (Kroes y Verbeek, 2014, p. 19).

Lo interesante de la apuesta de Mitchman es que termina relacionando el estudio académico sobre la acción moral del artefacto técnico. Además, de agregar a tal estudio la dimensión performativa del lenguaje y del habla como condición propia del agente moral, para lo cual se vale del estudio de Arendt (1993)

En todo caso, sin el acompañamiento del discurso, la acción no sólo perdería su carácter revelador, sino que también su sujeto, como si dijéramos; si en lugar de hombres de acción hubiera robots se lograría algo que, hablando humanamente por la palabra y, aunque su acto pueda captarse en su cruda apariencia física sin acompañamiento verbal, sólo se hace pertinente a través de la palabra hablada en la que se identifica como actor, anunciando lo que hace, lo que ha hecho y lo que intenta hacer. (Kroes y Verbeek, 2014, p. 202)

Esto le permitirá concluir que la automatización de procesos, por más robotizados que parezcan no pueden reducir el discurso o el lenguaje al artificio mismo. No hay acción sin palabra o sin discurso. Se podría incluso decir, que toda acción que reclama su responsabilidad implica una justificación del lenguaje que la explica. Un ejemplo claro de lo que se está afirmando, es asumir que los procesos de automatización que realiza un robot corresponden a la mecanización de sus acciones, sin embargo, el robot no puede explicar o justificar los distintos fallos que puedan tener sus acciones. La argumentación que justifica las consecuencias de las acciones y explica lo malo de ellas no puede hacer parte de un proceso de automatización. Es posible que un entorno virtual de aprendizaje cumpla con unos para metros y estándares de calidad, por ejemplo, cuando un tutor diseña un curso cumple con unos estándares y rúbricas para que los contenidos posean la calidad y pertinente a los estudiantes. Por lo anterior, tanto quien diseña, como el tutor asumen una responsabilidad moral al facilitar mediante un dispositivo el conocimiento de aquellos participantes a quienes no se les engaña, sino se les enseña. En este caso el dispositivo didáctico cumple con un estatuto moral, que no se da a sí mismo, pero que si cumple con las condiciones de calidad educativa cumplirá con un buen fin en los estudiantes que aprenden de tal dispositivo pedagógico.

Uno de los aportes que viene bien para este tema del artículo, tiene como idea central la pregunta por el significado moral de la tecnología. Para Verbeek (2011) hay un dilema y una gran oposición ¿Qué pasa con la responsabilidad humana si los artefactos materiales entran a jugar un papel en el ámbito de la ética? Se podría plantear también esta pregunta: ¿es posible una simetría entre la responsabilidad moral aplicada a los artefactos técnicos y a los seres humanos? Algunos visos de

respuesta se dan desde el siguiente planteamiento: «la ética trata de la cuestión de cómo actuar o cómo vivir, y las tecnologías ayudan a configurar cómo actuamos y vivimos, hay buenas razones para afirmar que las tecnologías tienen un significado moral explícito» (Kroes y Verbeek, 2014, p. 77). Las tecnologías influyen en la toma de decisiones de los seres humanos y para eso es claro el ejemplo que plantea el autor de la ecografía obstétrica, que no obliga a inclinar la decisión por el aborto, pero que establece un tipo de relación entre el feto y sus padres. La acción moral es un compuesto entre la acción humana y la influencia del ámbito tecnológico (Kroes y Verbeek, 2014, p. 78). Quedan abiertos los espacios para responder desde el papel de la educación y de los entornos virtuales en ese tipo de influencia tecnológica. Afirma el mismo Verbeek: «los seres humanos y las cosas contribuyen a las acciones y decisiones morales. La reducción de la ética a un asunto exclusivamente humano nos deja con un mundo muy empobrecido» (p. 80). Tanto las cosas como los humanos se necesitan para una acción. La moral será un asunto híbrido entre dispositivos tecnológicos y seres humanos: el para qué se usa un dispositivo y cómo tal artefacto influye en mis pensamientos y decisiones. Además de ser una relación ética o moral parece tener un fundamento de orden ontológico.

54

En suma, el planteamiento del autor no defiende una simetría entre un tipo de acción moral tanto del objeto o artefacto técnico y el sujeto humano; más bien se trata de “una interacción y constitución mutua” una relación híbrida, pues «La moralidad no se encuentra ni en los objetos mismos, ni en los sujetos autónomos. Sólo se da en las relaciones entre sujetos y objetos, donde los objetos tienen significación moral y los sujetos están comprometidos en relaciones mediadas con el mundo» (Kroes y Verbeek, 2014, p. 87). Empero, es de reiterar entonces, la importancia de entrar a articular en la relación de la acción moral influenciada por la tecnología y la formación de los criterios éticos que determinarán el tipo de acción responsablemente moral.

5. CONCLUSIONES

El poner en diálogo la tecnología y la educación, dejando en el centro del debate al ser humano y su formación ética, ha llevado a concebir la identidad digital como expresión hiperexistencial del hombre ciborg manifestada en su avatar que actúa en el ciberespacio. Esta es una manera de ser desde la ética (un ethos) que se asume como reto para las actuales y futuras generaciones de seres humanos. La educación –y en este caso la educación virtual– tendrá que habérselas siempre con un sujeto a educar. Según la incidencia de los avances tecnológicos y su relación con ellos la

tecnología ha posibilitado una educación virtual cuyo estudiante está inmerso en realidades no predeterminadas por categorías como origen geográfico, género o la edad. Además, hay que denunciar de forma reiterada las desigualdades de acceso a la tecnología. García Aretio (2007) afirma que toda educación tiene sentido en un determinado contexto, sin embargo, esto genera una injusta desigualdad entre quienes pueden tener el fácil acceso a la educación y quienes –en el caso Colombia– deben hacer fila para “comprar unos minutos” que le permitan conectarse a la red. En América Latina hay una deuda ética de algunos Estados, en donde se carece de la igualdad para todos los ciudadanos, haciendo que la educación a distancia, de manera contradictoria a su esencia no tenga la cobertura para todos (Katz y Callorda, 2015; SITEAL, 2012). En definitiva, ya a lo advierte García Aretio (2007) «no debe olvidarse que lo que satisface la demanda de la educación en un determinado espacio, no siempre resulta igual en otro» (p. 15). Es verdad que estos procesos educativos de acuerdo con las realidades descritas y con los contextos mencionados, no son vividos por el ser humano en todos los lugares del planeta del mismo modo, que en aquellos países o lugares donde se ha favorecido tanto el avance de la tecnología educativa como la cobertura para todo estudiante. El tema económico y político de los países interfiere en una mirada de avance de la educación mundial.

La tarea de la educación, por antonomasia está dirigida al ser humano. No importa que, hoy por hoy, éste ser humano esté influenciando por la tecnología. Si el ser humano, sujeto de la educación ha transformado sus características, entonces la educación debe adaptar y ofrecer elementos formativos acorde a los cambios.

Surge la necesidad de que desde la ética se propongan parámetros claros y tangibles para orientar la acción docente en entornos virtuales. Dichos parámetros deben extrapolar la preocupación por el plagio y adentrar los campos fecundos y todavía inexplorados de los valores y la solidaridad vivenciados en los entornos virtuales de aprendizaje. Se trata, entonces, no de estudiar el porqué del plagio o de las acciones deshonestas que se pueden dar en cualquier entorno educativo, sino entrar a analizar cómo la educación virtual impartida con la calidad pertinente ha formado en las competencias éticas, en los criterios individuales que forman un carácter o ethos, que como etimológicamente la misma palabra remite a costumbre a aquellas capacidades y cualidades inherentes al individuo. Además, hace falta establecer parámetros y planteamientos pedagógicos que incorporen la visión de que la tecnología, más allá de ser una herramienta, tiene significación moral en el proceso de aprendizaje. En otras palabras, está el análisis de la calidad de la educación que hace uso de los entornos virtuales de aprendizaje, y un segundo aspecto, que

se refiere a las acciones y actitudes del compromiso auténtico de quien se educa en un entorno virtual de aprendizaje. Se abre un camino interesante, que está en indagar cuáles son los fundamentos éticos que caracterizan la práctica pedagógica en un entorno virtual. Todo lo anterior hace pensar en la necesidad de cuestionar o de replantear el (o los) paradigma(s) pedagógico que orienta(n) la educación a distancia desde el e-learning.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, T. (2008). *Ontología ciborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.
- Bergmann J. y Grané M. (2013). *La universidad en la nube. A universitat e na nuvem. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius* (Universitat de Barcelona). Col·lecció Transmedia XXI.
- Boschma, J. (2007). *Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociables*. Gestión 200: Barcelona
- Broncano, F. (2009). *La melancolía del ciborg*. Herder: Barcelona.
- Canabal, A. (2015). *Nanoética. Una reflexión ética necesaria por una nueva revolución científica, la Nanotecnología*. Relecciones. Nº 2, p. 95-106.
- Cassirer, E. (1968). *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. México: Fondo de cultura económica
- Castañeda, L y Camacho, M. (2012). *Desvelando nuestra identidad digital*. El profesional de la información, julio agosto, v. 21, n. 4, pp. 354-360. Recuperado en <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2012.jul.04> Fecha de consulta septiembre 20 de 2016
- Castells, M. (2003). *La era de la información. El poder de la identidad*. Vol. II. México D. F.: Siglo XXI.
- Cilliers, L. (2017). *Evaluation of information ethical issues among undergraduate students: An exploratory study*. *South African journal of information management*. Volume: 19 Issue: 1 Article Number: a767
- Coll, C. y Monereo C (Eds). (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.
- De Oliveira, J. M.; Henriksen, D.; Castañeda, L.; Marimon, M.; Barberá, E.; Monereo, C.; Coll, C.; Mahiri, J.; Mishra, P. (2015). *The educational landscape of the digital age: Communication practices pushing (us) forward*. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*. 12 (2) 14-29.

- De Oliveira, J. M. (2017). *Race insanity: Intertextual discursive practices challenging race and ethnicity in the digital age*. Education Multicultural Review.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Madrid: Paidós
- Foucault, M. (1991). *El sujeto y el poder* traducción de María Cecilia Gómez y Juan Camilo Ochoa. Editorial: Bogotá: Carpe Diem Ediciones
- Foucault, M. (2002). *La hermenéutica del sujeto*. Méjico: Fondo de cultura económica
- García Aretio, L. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel.
- Gardner, H. y Davies, K. (2014). *Generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Barcelona: Paidós
- Gasparyan, Armen Yuri; Nurmashev, Bekaidar; Seksenbayev, Bakhytzhani; et al. (2017). *Plagiarism in the Context of Education and Evolving Detection Strategies* Journal of Korean medical science. Volume: 32 Issue: 8 Pages: 1220-1227 Published: AUG 2017
- Gubert, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama,
- Kroes, P y Verbeek, P. (2014). *The Moral Status of Technical Artefacts*. Suiza: Springer
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Mahiri, J. y Kim, G. M. (2016). Micro-cultures and the Limits of Multicultural Education. UT. Revista de Ciències de l'Educació. 1. pp. 22-28. doi: <http://dx.doi.org/10.17345/ute.2016.1.970>
- Mahiri, J. (2017). *Deconstruction race: Multicultural education beyond the color bind*. In press
- Martin, Ch. y Ruitenberg, C. (2016) *Ethics in profesional education: introduction to the special issue*, Ethics and Education, 11:1, 1-4, DOI: 10.1080/17449642.2016.1145493
- Monterroso, E., y Escutia, R. (2011). *Enseñanza práctica en 3D: juicio virtual*. @tic, 46-54.
- Olcott Jr. D., Carrera, X., Gallardo, E. E. y González, J. (2015). Ética y Educación en la era digital: perspectivas globales y estrategias para la transformación local en Cataluña. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 12(2). págs. 59-72. doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2455>
- Ortega y Gasset, J. (2001). *Meditaciones del Quijote*. Madrid: Alianza
- Pérez, M. (2012). *Identidad digital*. Revista TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación. (p. 1/4) Editada por Fundación Telefónica. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012042611500001&idioma=es>
- Plante, P. (2017). The hacker ethic, a digital ethics model for education. Education et Francophonie. Volume: 45 Issue: 1 Pages: 89-106 Published: SPR 2017

- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Recuperado de [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf). Distribuidora SEK, S.A
- Ramírez, Alberto y Casillas, Miguel. (2014) *Háblame de TIC: Tecnología Digital en la Educación Superior*. Argentina: Brujas
- Rivera, J. A. (2012). *La educación, entre la ciencia y la técnica*, Revista Historia de la educación latinoamericana RHELA, vol. 14, fasc.19, 151-174. Colombia: Búhos Editores.
- Rivera, J. A. (2014). *La subjetividad del ciborg: ¿prosoyon o avatar? Una reflexión antropológica* Revista Ars Brevis, p. 356-376. Barcelona: Cátedra Ramon Llull Blanquerna-Universitat Ramon Llull.
- Sibilia, P. (2010). *El hombre postorgánico*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económico.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo
- Serholt, Sofia; Barendregt, Wolmet; Vasalou, Asimina; et al. (2017) *The case of classroom robots: teachers' deliberations on the ethical tensions*. AI & Society November 2017, Volume 32, Issue 4, pp 613–63 Recuperado de <https://link.springer.com/journal/146/32/4/page/1>
- Turkle, S. (2015). Reclaiming Conversation. *The Power of Talk in a Digital Age*. Nueva York: Penguin Press
- Valderrama, M. (2017). *El devenir de la identidad digital: del yo proteico al yo identificado* PAAKAT: revista de tecnología y sociedad. 6 (11). Guadalajara feb. 2017