

APRENDER EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO A TRAVÉS DE LA AUTONOMÍA EN LA ERA DIGITAL

FRANCISCO ALONSO CHICA CAÑAS¹
Universidad Santo Tomás (Colombia)

RESUMEN

Aprender a educarse a sí mismo en medio de multitudes inteligentes implica formar en la autonomía para la toma de decisiones, la observación, la contemplación, el raciocinio y la gestación de un pensamiento de emancipación crítico y liberador, que contribuya a la formación de criterios personales en el campo de la ética del cuidado, con el fin de afrontar la avalancha de situaciones negativas que genera el enjambre humano digital, con el propósito de afianzar la humanidad en experiencias del bien común.

Aprender autogestionar en la sociedad del conocimiento conlleva establecer acciones o agencias acerca del modo de procesar la información; el saber utilizar los hechos, los acontecimientos, los sucesos y las ideas en contextos de aprendizaje digital; el fomentar preguntas y respuestas para el desarrollo de habilidades de pensamiento e incentivar la inteligencia experiencial - sensorial y cognitiva en el ámbito de la cibercultura.

Aprender a interactuar en la sociedad del conocimiento y el mundo digital significa propiciar relaciones colaborativas de compromiso, de honestidad y transparencia que no oculten la otra cara de la personalidad del hombre, también gestar un dialogo argumentativo de uso y generación de conocimiento en torno a la vida y el espíritu científico.

Palabras clave: Autonomía, aprender, sociedad del conocimiento, era digital.

¹ Doctor en Curriculum, Profesorado e Instituciones Educativas, Universidad de Granada, España. Especialista en Gerencia de Instituciones Educativas. Especialista en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo. Magister en Docencia Universitaria, Magister en Educación – Filosofía Latinoamericana. Licenciado en Educación – Filosofía y Letras.

INTRODUCCIÓN

La autonomía se constituye en un imperativo existencial para abordar todos los cambios científicos y tecnológicos del mundo, con el ánimo de establecer una forma de vida que se nutre de la cotidianidad y de todo aquello que haga el individuo inmerso en la realidad familiar, educativa y profesional, pero con la intención de establecer las reglas para formarse a sí mismo, tanto en la vida cotidiana, en el trabajo y en el estudio. Por tal razón, educarse en la era digital conlleva que el aprendiz del siglo XXI se eduque a sí mismo para establecer las propias reglas de formación personal y de trabajo con las multitudes inteligentes. También aprender autogestionar el conocimiento en medio del cúmulo de información que le brinda la sociedad del conocimiento. Del mismo modo, establecer lazos de interacción con la sociedad del conocimiento y el mundo digital desde la perspectiva de las relaciones interpersonales, el mundo globalizado, el mantener un dialogo argumentativo - comprometido con el proyecto de la humanidad, la apropiación en la innovación en torno a la formación del espíritu científico y el gran potencial virtual que ofrecen las herramientas tecnológicas de cara al siglo XXI.

1. APRENDER A EDUCARSE A SÍ MISMO EN MEDIO DE LAS MÚLTITUDES INTELIGENTES

El mundo contemporáneo actual percibe el mundo digital como una fuerza de transformación que incide en la ciencia, la tecnología, la conducta, el comportamiento y las actitudes de la sociedad actual, lo cual implica el desarrollo de una autonomía con base en la toma de decisiones que implique la gestación de criterios de emancipación respecto al caos, el cúmulo de información, la multiplicidad de mensajes en las redes sociales, los intereses consumistas, la relatividad de la ética, la explosión de minorías emergentes en cuanto diversidad sexual y un sin número de problemas complejos que afecta a la humanidad. De ahí que, este hombre tiene que estar equiparado con un chip para aprender a auto obligarse y autodeterminarse con un sentido de apropiación de reglas personales y colectivas, de participación en una variedad de roles en la vida familiar y ciudadana, de creación de interacciones para comprender los problemas sociales y de apropiación del espíritu científico con un sentido de beneficio colectivo, de aprender la vigencia del humanismo en una sociedad secularizada y de reconocer la importancia de los métodos de las disciplinas para escudriñar la verdad de problemas que afectan la sobrevivencia de la especie humana.

El aprender educarse en las múltiples inteligencias significa que llegó a la mayoría de edad para tomar la información relevante y de forma consciente en medio de un enjambre de redes sociales que crean una maraña de mapas simples y complejos que pareciera carecer de forma. Sin

embargo, estas redes son de diferentes formas y tamaños que genera nudos complejos en la comunicación, constituyéndose en un mapa bien organizado en medio del desorden, la oferta y la demanda de racionalidades secularizadas. Entonces, la autonomía es decisiva para que el individuo opte por acciones formativas que lo hagan crecer intelectualmente en beneficio personal y del bien común. Por tal motivo, la autonomía moral debe facilitar que el individuo tome la iniciativa para autorregularse porque lo siente, lo vive, lo experimenta y tiene la voluntad de hacerlo, pero sobre todo, es capaz de imponer las propias reglas para no depender de los demás, sin atentar contra la humanidad del otro.

El aprender a educarse a sí mismo tiene que ver con el discernimiento de lo bueno y lo malo en torno al flujo de la información en las redes sociales. Esto quiere decir que el mundo digital se impone con un afán de cúmulo de información en la sociedad del conocimiento que requiere del individuo autonomía para formarse con sus propios criterios personales y morales que no atente contra la dignidad de la persona en acciones de inmoralidad de índole social, académica, cultural, científica, sexual y racial, entre otros. O sea que, la persona se puede expresar libremente para dar a conocer su propio pensamiento a los demás, con el fin de afinar el argumento en medio del contra argumento que conduzca a la certeza del conocimiento y a la asertividad en las relaciones interpersonales, siempre y cuando, no pase los linderos de una ética del cuidado. De ahí que, como Sócrates es importante “defender el valor democrático de la ciudadanía socrática y de los cursos en que los estudiantes aprendan a razonar críticamente de un modo socrático” (Nussbaum, 2005, p.74).

Entonces, es necesario educarse en la autonomía de la ética y la moral entendida en el mundo digital como un espacio de escucha, de reciprocidad, de diálogo, de tolerancia, de respeto, de honradez y rectitud frente acciones deliberadas que propician un espíritu depredador de negación de la humanidad. Por consiguiente, el hombre de la cibercultura que tenga autonomía moral no se dejará tentar por intereses secularizados, de consumo, de sexo y erotismo, de drogadicción, de Bulling, de estafa, de plagio, de robo y otras acciones que degradan la bondad y la caridad de la humanidad. La ética del cuidado se puede aprender en el mundo digital porque conlleva tomar una actitud de responsabilidad para respetar la dignidad de la persona y del colectivo en búsqueda siempre del bien común a través del amor de sí mismo, de este modo comprender la mente del otro en la enmarañada red del mundo digital, sin sacrificar la libre expresión y la toma de decisiones en el marco del desarrollo de una autonomía intelectual, moral y científica. Por ende, “Si no me amo a mí mismo, no sabré amar a nadie ni a nada, puesto todo lo que amo lo amo por su relación conmigo, como ampliación y consecuencia del amor que me tengo” (Savater, 2008, p. 43).

Aprender a educarse en la autonomía intelectual en el mundo digital implica reconocer, navegar y tomar la información más relevante de acuerdo a los intereses personales y la formación del espíritu científico. Hoy en día, la sociedad del conocimiento brinda un cúmulo de información, de todo orden, con respecto a todo. Por tanto, el internet se convirtió en un ícono del mundo actual en el cual se espera encontrar la respuesta frente a cualquier problema de la vida cotidiana o relacionada con las disciplinas. Sin embargo, cuando se plantea preguntas se espera problematizar aquellas situaciones de la vida cotidiana o de las máximas innumerables en torno a los saberes y disciplinas. De ahí que, la vida y el ámbito la educación virtual es vital cuando se plantean problemas alrededor de la vida práctica y del espíritu científico, contribuyendo a los aprendices a incursionar por el largo laberinto de los procedimientos, las técnicas y las metodologías propios de cada conocimiento, los cuales pueden recrearse con el potencial y los recursos del mundo de la cibercultura, propiciando un aprendizaje significativo. El educar en la autonomía intelectual radica en la capacidad crítica, la observación, la contemplación y la gestación de respuestas sobre problemas hipotéticos para no perderse en la búsqueda de una información sin sentido.

El mundo digital es muy importante porque las multitudes inteligentes se sumergen consciente e inconscientemente en las habilidades de pensamiento de orden superior, que se constituye en un arma de doble filo, al tener la oportunidad de aprender o no aprender de la vida, de las culturas, del arte, de la estética, de la economía, de la política, de la ciencia y la tecnología entre otros. El mundo digital es un gran escenario para argumentar y contra argumentar, siempre y cuando, tenga un propósito de verificación de los razonamientos con la propia subjetividad, la sociedad y la formación del espíritu científico. Esto quiere decir que el lenguaje es una pieza valiosa de interacción que debe superar el lindero de hablar por hablar, de escribir por escribir o de exponer razones para mantener un dialogo carente del valor y del sentido de la vida. “En efecto, se pueden considerar a los grupos humanos como <<entornos>> ecológicos o económicos en los que aparecen o mueren, se expanden o disminuyen, compiten o viven en competencia, se conservan o mutan especies de representaciones o ideas” (Lévy, 1999, p.91).

El educarse en el dominio de las habilidades desde el desarrollo de la autonomía requiere aprovechar al máximo las bondades que proporciona el mundo digital, en especial lo que tiene que ver con la observación, la contemplación, la conceptualización y la teorización. O sea que, el mundo de la cibercultura proporciona un sin número de datos, de imágenes, de lenguajes, de símbolos, de signos, de narraciones, de taxonomías, de máximas, de videos, de artículos, de proyectos, de experiencias investigativas, de redes sociales, de textos e hipertextos, de buscadores, de herramientas tecnológicas, de Wikipedia y de recursos tecnológicos que forman parte de la vida del hombre contemporáneo. El mundo digital impacta a los sentidos, la cognición y la inteligencia emocional, siendo una “bomba de Hiroshima” perfecta para explorar, indagar e investigar y afinar las habilidades de la observación y la conceptualización a partir de

aprendizajes basados en el ensayo y el error, la pregunta y la respuesta, en planteamientos deductivos e inductivos, en problemas y en representaciones graficadas, lo que significa cultivar las inteligencias disciplinada, de síntesis, de creatividad, de respeto y de ética propuestas por Howard Gardner. Esto replantea el enfoque y la visión de la educación, cambiando la percepción del currículo, de la docencia, de los contenidos, de la evaluación y del uso de los medios y mediaciones pedagógicas desde una formación en línea.

La autonomía intelectual desde una perspectiva biológica se impone por la naturaleza del hombre de querer sobrevivir y trascender con la especie humana. Por esta razón, el mundo digital es un espacio idóneo para experimentar proyectos de gran envergadura como el genoma humano, el mapeo del cerebro, la proyección de tecnologías del futuro, la innovación en la comunicación, dejando volar la imaginación y la creatividad de la ciencia y la tecnología en nuevos terrenos del mundo digital que transforma y cambia la vida del hombre. Esto quiero decir que debe educarse la mente, el cerebro y el cuerpo, la cual tiene raíces en una autonomía biológica, que implica emplear al máximo la inteligencia encarnada para favorecer el desarrollo de interacciones con el mundo digital para que coemergen conceptos y una empatía recíproca de mapeo del otro, con el propósito de forjar una autonomía de valoración del colectivo con base en rasgos genéticos y coacción de los genes.

Se trata de comprender que la enacción (conocimiento experiencial de la inteligencia encarnada) es la vivencia de todo el cuerpo con la carga sensorial, inmensa, que brinda el mundo digital. En otras palabras, la inteligencia encarnada de la cibercultura debe posibilitar aprender a pensar y a interactuar con todo el cuerpo para reflexionar, deliberar y tomar las decisiones acertadas de humanidad, de formación del espíritu científico y de respeto hacia la dignidad de la persona. Es decir, la educación tiene que asumir el reto de formar en la autonomía digital para interactuar con todo el cuerpo a través de los cambios que genera la tecnología de punta, generando nuevas prácticas docentes, pedagógicas, curriculares y evaluativas innovativas que forman parte de la sociedad del conocimiento.

Esta perspectiva de la mente como enactivamente encarnada tiene dos consecuencias ya que si la mente no está en la cabeza, ¿Dónde diablos está? Este precisamente es el punto: en este no lugar de la co – determinación entre lo interno y lo externo, luego no podemos decir que está afuera o adentro. La otra consecuencia que se deriva de esto y que ha sido menos enfatizada, es que la mente es inseparable del organismo como un todo. (Varela, F. (2000), p. 242).

Siguiendo el planteamiento de Francisco Varela, la autonomía de educarse a sí mismo en el mundo digital conduce a una interacción con todo el cuerpo para co determinar y posibilitar que

co emegen experiencias interiores de la biografía del individuo para interactuar con biografías de multitudes inteligentes que están afuera del cuerpo, pero que al mismo tiempo son un componente integral de la vida del hombre. Estas huellas de las vidas de los otros afectan e inciden, para bien o para mal, en la madurez de la autonomía intelectual, moral y científica de cara al enjambre de la sociedad del conocimiento local o global. Por tanto, el aprendizaje en el ámbito de la cibercultura requiere de la dimensión global del individuo para interactuar con una inteligencia emocional de empatía, de simpatía, de afinidad, de respeto y de reciprocidad para obtener lo mejor de las otras personas en función de una buena vida, de problematizar los aprendizajes, de vivir experiencias y de explorar en los postulados en la formación del espíritu científico en torno a la solución de los problemas de las disciplinas, referenciado en un mundo digital que posee una alta carga cognitiva con ropaje sensorial.

2. APRENDER AUTOGESTIONAR EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Autogestionar en la autonomía digital implica agenciar o realizar acciones sobre la forma como procesará la información en la sociedad del conocimiento. Ahora, en el mundo digital existe un cumulo de información acerca de todo lo que el individuo quiera indagar en la sociedad de la información, pero si no tiene una meta establecida a partir de planes de acciones educativos y pedagógicos, difícilmente aprenderá a contar con ámbitos de actuación para desenvolverse en las disciplinas, en el mundo laboral, en el mundo profesional y en el mundo de la vida. El mundo de la cibercultura contiene tanta información que se puede problematizar a partir de los intereses y las motivaciones de las multitudes inteligentes, constituyéndose en una experiencia valiosa de intencionalidades y contenidos que rompen las barreras del espacio y le tiempo. Por tal razón, es inaceptable seguir anclado en enfoques educativos tradicionales cuando el aprendizaje visual y sensorial se ve afectado por los artefactos de la ciencia y la tecnología, propiciando experiencias cognitivas de mundos virtuales enriquecedores y placenteros para las generaciones actuales.

En otras palabras, los conocimientos declarativos de hechos, acontecimientos, sucesos e ideas están inmersos en el mundo digital. Esto quiere decir que el aprendiz puede experimentar de forma autónoma un conocimiento de contacto con las cosas o el mundo que lo rodea para realizar las propias lecturas y observaciones del entorno o del medio que lo rodea, con el fin de elaborar las interpretaciones y análisis sobre la base de aprendizajes problematizadores. Por ejemplo: en Google maps se puede hacer un recorrido del mundo, teniendo contacto con ciudades, calles, monumentos, parques e iglesias, vías y transportes. Por consiguiente, la agencia o las acciones surgen como resultado de situar y transferir las cogniciones en realidades virtuales que brinda representaciones mentales acordes con el desarrollo de la vida, de la historia, de la geografía, de las ciencias naturales, de la física, de la química, de la cocina, del arte, de la estética, en fin, todo aquello que forma parte de la vida del hombre contemporáneo.

Esto permite al aprendiz el desarrollo por sí mismo las actividades de aprendizaje de forma gratificante porque percibe el acto educativo como un medio de felicidad que le proporciona el mundo digital para el desarrollo de las habilidades de pensamiento, encontrando que estos conocimientos son reforzados por el docente, a través de las preguntas y respuestas indagadoras de los compañeros de cara a los conflictos cognitivos que surgen en el proceso de enseñanza – virtual. La comprensión y la interpretación de los aprendizajes es el producto de un aprendizaje individual y colectivo que es recreado por medio de la información del mundo digital, conllevando al aprendiz a crear su propio itinerario o plan de estudio que lo estructura según los intereses emocionales, afectivos, culturales, educativos, sociales y científicos que deben regularse por medio de la observación y la contemplación. Por tanto, “Todo hombre se enfrenta a problemas complejos que debe solucionar de manera adecuada posible. También la planificación de una acción compleja tiene características de solución de problemas” (Aebli, 1998, p. 155).

El mundo digital genera gran motivación en los aprendices porque es una experiencia de sentidos o de inteligencia encarnada, en cuanto que puede ver, juzgar y actuar sobre la situación del hecho problematizado. Además, la tecnología del campo digital le brinda al usuario una serie de herramientas que le posibilita crecer de forma imaginativa y creativa en la resolución de los problemas. En otros términos, el mundo digital le permite realizar experiencias simuladas sobre la solución de un pensamiento hipotético que es compartido por un colectivo y que está en condiciones de igualdad para proponer, para interpretar, para explicar y lanzar los postulados de verificación sobre lo problematizado. Esto responde en torno a intereses personales y colectivos, que persiguen la meta propuesta, constituyéndose lo digital en una experiencia de información, de contenidos, de imágenes, de símbolos, de textos, de hipertextos, de medios multimediales, de páginas, de ventanas, de buscadores, de artículos científicos, de libros, de revistas especializadas, todo lo que brinda la sociedad del conocimiento. Esto obedece a que “la motivación es lo que nos impulsa actuar para alcanzar un objetivo. Todo lo que nos motive nos hace sentir bien” (Goleman, D, 2011, p. 53).

Es importante identificar qué tipo de conceptualizaciones y teorizaciones son las que aparece en el mundo digital. Se aprecia que las múltiples inteligencias gestionan en torno a disciplinas, saberes, esquemas, modelos y experiencias que apuntan a infinitud de intereses del enjambre sin tener un centro que los aglutine y le proporcione equilibrio. Esto significa que la autogestión del aprendizaje se encuentra en una feria mundial del mercado de la razón en medio de las irracionalidades, de la relatividad y de lo estable, de lo simple y lo complejo, de lo céntrico y de lo periférico, de lo significativo y lo carente de sentido, de lo anárquico y lo organizado, de lo caótico y lo ordenado, de lo politizado y carente de política, de redes sociales con propósitos establecidos y de individuos que generan ruidos, de eticidad e inmoralidad, de secularismo y de preeminencia de las religiones, es decir, el mundo digital es un “volcán en erupción” que surge de la creatividad pensada e intempestiva. La autogestión en medio de este panorama requiere de

ideas, de conceptos y de teorías en función del bien común que no atente contra la dignidad de la persona; es decir que, los aprendices descodifican y codifican con una visión de la vida, la ciencia y la tecnología con un anclaje en la humanidad.

Aprender en el mundo digital implica que cualquier escenario de la vida se convierte en un clima ambiental apropiado para conectarse con la sociedad del conocimiento. Hoy en día, el hombre por motivos de fuerza laboral y familiar tiene que aprender a administrar el tiempo y el espacio, en la oficina, en la empresa, cuando se desplaza de un sitio a otro, haciendo de cualquier lugar un clima social adecuado por medio de la concentración para alejarse, momentáneamente, del entorno que lo rodea. Estos espacios y tiempos, suman y suman, oportunidades de experiencias de aprendizaje prácticas, sociales y de razonamiento que facilitan seguir pensando el problema o los problemas de conocimiento. Además, los aparatos como el portátil, el Tablet y el celular Smartphone entre otros, son herramientas valiosas para la comunicación y un buen aprendizaje, al tiempo que está conectado con las inteligencias múltiples de la sociedad global que brinda la tecnología contemporánea. El clima ambiental tiene como eje la concentración, la cual se logra cuando:

Nuestro cerebro posee dos sistemas mentales bastantes independientes. Uno de ellos tiene el poder de procesar una enorme cantidad de datos. Trabaja constantemente, ronronea mientras resuelve nuestros problemas y nos sorprende con una súbita solución a un asunto complejo. Debido a que opera más allá del horizonte de conciencia, no podemos ver cómo lo hace. (Goleman, D, 2013, p. 38).

Goleman (2013) sostiene que la ciencia cognitiva hace alusión a la actividad neuronal como un movimiento “ascendente” y “descendente”, el cual influye de manera decisiva en la concentración. Por tal razón, el mundo digital se convierte en una fuerte atracción hacia la motivación para las múltiples inteligencias, en cuanto que puede guiar las emociones de forma “ascendente” para que surja la creatividad como producto del éxtasis de una mente rápida. Por otro lado, existe una mente “descendente” que puede distraerse, por los estímulos presentes en la realidad digital y los intereses de los individuos. Ambos estilos de concentración son importantes porque forma parte de un clima ambiental de la cibercultura porque, por una parte, se impulsa la motivación intrínseca y, por otra parte, adquiere el autocontrol de la inteligencia emocional.

3. APRENDER A INTERACTUAR EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Y EL MUNDO DIGITAL

La sociedad actual percibe un gran cambio en términos de interacción a través del mundo digital, ya que las relaciones interpersonales están mediadas por una máquina que ejerce un poder de admiración y de atracción porque supera el obstáculo del tiempo y del espacio, al tiempo que puede comunicarse con el enjambre humano de cualquier lugar del mundo, convirtiendo la privacidad en un dominio público. El gran problema del mundo tecnológico radica en que las personas son capaces de presentar una faceta diferente de la inteligencia emocional y racional, permitiendo que lo más íntimo de la personalidad sea conocido por un círculo amplio o restringido de la sociedad. Esto conduce a que se traspasa los linderos de la moralidad, permitiendo que el Estado y grupos de información internacionales conozcan al individuo en la sociedad tecnológica de la información.

Hoy en día, las relaciones interpersonales sufrieron una mutación digital en torno a la intimidad porque se esconden las verdaderas intenciones o se deja fluir la creatividad para expresar la inteligencia emocional, impactando en nuevas formas de comunicación que dejan conocer la oculta o verdadera personalidad de quienes participan en las multitudes inteligentes. Es muy posible que con los recursos tecnológicos dejen volar la imaginación sobre la intimidad sin que los actores implicados del mundo digital se enteren o no tengan conocimiento, con el fin de expresar o negar los sentimientos, los afectos, el amor, el cariño y la reciprocidad. Por tanto, la generación APP percibe el mundo digital como un espacio para moldear la identidad personal según los intereses implicados en las relaciones interpersonales.

Características como la sincronía y el anonimato (o, al menos, la sensación de anonimato) les permite elaborar presentaciones estratégicas, en las que decide qué información destacar, a qué información restar importancia, qué información exagerar y qué información obviar por completo. (Gardner, 2014, p. 72).

La generación APP percibe la virtualidad como un medio para conocer culturalmente lo que hace la humanidad, siendo una gran excusa para interactuar con personas de diferentes sitios del mundo a través de redes sociales. No obstante, estas interacciones tienen múltiples informaciones que pueden ser beneficiosa o no para el individuo y el colectivo, cuando se le percibe con un sentido de negocio o de mercadeo, de trata de blancas, de venta de sexo, de drogas, de prostitución, de todo lo que se ocurra al hombre y que atente con el cuidado de la persona desde la perspectiva del bien común. Entonces, el conocer culturas le permite al individuo ampliar el horizonte de la complejidad de la antropología; aunque, por otro lado, se pervierte la humanidad por el afán depredador de acabar con los recursos naturales, el desarrollo sostenible y el hombre

mismo. “En ese sentido, los medios modelaron rápidamente una población con <<orientación externa>>, es decir, una población que compartía una misma sensibilidad con los vecinos geográficos y tecnológicos” (Gardner, 2014, p. 57).

La interacción en la sociedad del conocimiento requiere de personas que tengan la capacidad no solo de reproducir conocimiento sino la de generar conocimiento a través de un diálogo argumentativo- contra argumentativo que conlleve a la búsqueda de la verdad y toma de compromisos o de opciones para la vida en la formación del espíritu científico, de las disciplinas, de los saberes, en la vida cotidiana, en las experiencias empíricas que dignifiquen no sólo a un individuo, sino también a la sociedad. Esto requiere de mentes abiertas a un diálogo de escucha, de transparencia, de rectitud, de respeto y de ética, de compromiso, de entrega y de servicio a una humanidad digital. Por ende, la interacción de la autonomía tiene las raíces en la filosofía socrática.

Por consiguiente, Nussbaum (2005) sostiene que una democracia se caracteriza porque:

Los ciudadanos que cultivan la humanidad necesitan, además, la capacidad de verse a sí mismos no solo como ciudadanos pertenecientes a alguna región o grupo, sino también, y sobre todo, como seres humanos vinculados a los demás seres humanos por lazos de reconocimiento y mutua preocupación. (p, 29).

Por otra parte, interactuar en la sociedad del conocimiento y el mundo digital requiere de personas capaces de plantear problemas innovadores que produzca conocimiento de toda índole. Este parte es el más complicado porque el mundo digital se presta para repetir y reproducir conocimiento. Lo anterior, exigiría el replanteamiento de los currículos actuales, tanto de la escuela y de la educación superior, en el sentido de propiciar una autonomía de admiración y curiosidad acerca de todo lo que lo rodea, el plantear preguntas y respuestas, el cultivar un pensamiento hipotético. No obstante, la cibercultura ofrece un mundo de posibilidades para crear experiencias problematizadoras exitosas porque cuenta con todos los medios y herramientas para dejar volar la imaginación. Entonces, cuando el diálogo fluye a partir de una autonomía intelectual, moral y científica, lo más seguro, que la observación digital contribuye a la generación de experiencias innovativas con base en preguntas relacionadas con la ciencia, la tecnología y el humanismo.

Aprender a interactuar de modo autónomo significa alejarse de los ruidos, de las mentes superficiales, de las distracciones inútiles, de las ventanas abiertas carentes de un propósito de formación, de querer navegar por navegar, de seguir pasiones e intereses banales de la vida, de dejarse secuestrar por una inteligencia emocional mala de sexo, droga, racismo, violencia y

muerte del hombre en los complejos enjambres del mundo digital. Es decir, que a pesar de las atracciones de una sociedad secularizada digital, también surge una inteligencia emocional buena de crecer en las artes, en las profesiones, en programas formales – no formales, de investigar y consultar bases de datos, de conocer en torno a las disciplinas – los saberes, de partir del conocimiento vulgar para objetivar el espíritu científico, de todo aquello que parta de las preguntas y las respuestas que forma parte de la existencia y la vitalidad del hombre.

Las personas más abiertos en las relaciones interpersonales se identifican con la teoría de actitud mental positiva para formar parte de grupos de estudio y promocionar un aprendizaje cooperativo, lo que facilita un rango más amplio de conflictos cognitivos al involucrar un mayor número de individuos en el proceso de aprendizaje, al tiempo que logran verificar las premisas de aprendizaje mediante los discursos expuestos en la argumentación. Por esta razón,

Para aprender es necesario esa confrontación individual con el objeto de aprendizaje, es decir, con el contenido de la enseñanza. Pero para aprender significativamente, son necesarios, además, momentos de interacción del sujeto que aprende con otros que le ayuden a moverse de un “no saber” a “saber”, de un “no poder hacer” a “saber hacer” y, lo que es más importante, de un “no ser” a “ser”, es decir, que le ayuden a moverse en su zona de desarrollo potencial (Ferreiro, 2009, p.43).

La escuela y la universidad digital deben implementar estrategias de aprendizaje digital que promueva la interacción de las personas mediante seminarios, congresos, eventos de bienestar, aulas virtuales, semilleros de investigación y otros. En otros términos, el ciudadano digital desea encontrarse con los compañeros, en el poco tiempo disponible, para relacionarse y lograr consolidar lazos perdurables durante el transcurso de los cursos y de los programas. Además, las multitudes inteligencias residen en diferentes sitios, dificultando la comunicación para programar encuentros presenciales. Sin embargo, cuando se utiliza el celular, el email, el Chat, el WhatsApp y las aplicaciones para compartir las experiencias de la vida y de los aprendizajes a través de una ruta pedagógica para educarse a sí mismo y con los compañeros mediante una inteligencia APP, se está favoreciendo el desarrollo de la autonomía afectiva y cognitiva.

Por otra parte, la tecnología y el mundo digital propician la dependencia los países en vía de desarrollo hacia los países desarrollados a partir del neoliberalismo y la globalización. Estas interacciones responden a una comunicación estratégica de mercadeo y finanzas, a una comunicación de copia de modelos extranjeros, a una comunicación de dramatización de la vida

para ofrecerle a la población lo que quiera representar en el mundo de la vida, según los planteamientos de la acción comunicativa de Jürgen Habermas. No obstante, a pesar de la cosificación y alienación del hombre por el flujo de información, también existe la esperanza de cultivar la autonomía de la emancipación en medio de los enjambres sociales para que logren la mayoría de edad por medio de una visión crítica de formación e learning, para que las personas aprendan a pensar, aprendan a formar criterios para la vida, aprendan a emitir juicios críticos desde el ámbito de la ciencia, la tecnología y el humanismo y tengan la capacidad de “rumiar de forma consciente lo que hace en la vida del mundo digital”.

La virtualidad se convierte en una alternativa tecnológica para interactuar simultáneamente con otros, lo cual permite un diálogo o limita la participación del mismo. Es importante crear la cultura discursiva y del dialogo para problematizar el conocimiento, para que la conversación remita a una participación activa de los participantes para comprender el modo cómo aprende, cómo interpreta, cómo analiza, cómo re significa el conocimiento a partir de los intereses personales, cómo explora e indaga la información. El dialogo digital es un espacio que rompe la barrera del espacio y el tiempo para instaurar una conversación argumentativa que promueva a las multitudes inteligentes en la pedagogía de la pregunta y la respuesta para involucrarse en la pragmática del lenguaje y en los intereses del conocimiento.

La interacción virtual adquiere relevancia porque enfatizan en la teoría de la actitud de los participantes para mantener abierto el dialogo y permitir que el aprendizaje fluya por el ensayo y el error, como también validar los postulados del pensamiento hipotético de la ciencia, la tecnología y el humanismo. Esto quiere decir que la tecnología está al alcance para que cualquiera persona acceda para comunicarse con el mundo local y global. Por ende,

La comunicación en los ambientes virtuales no se reduce a simples argumentaciones funcionales de índole eminentemente científico; todo lo contrario, son argumentaciones relacionadas con cuestiones sobre el mundo físico, sobre cuestiones relacionadas con el mundo subjetivo y con la razón moral; es decir, con el modo de comportarse del individuo en la sociedad o con las normas que regulan la convivencia en la sociedad (Chica, 2006, p.81).

El mundo digital acerca al hombre común, a la escuela, a la universidad, a los docentes y a los estudiantes a la conformación de grupos de interés o colaborativos, con el fin de dialogar sobre el mundo cotidiano, el mundo de la vida y el mundo de la ciencia y la tecnología. Por tal razón, es imposible entender el diálogo virtual si no se parte del significado y de los significantes de los participantes en torno a la vida, la cultura, los imaginarios y todo el conocimiento sensorial que

involucra vivir en el horizonte existencial de las otras personas en el marco de la sociedad. Esta interacción es valiosa porque las múltiples inteligencias del mundo digital descubren que el otro reta la existencia y el aprendizaje sobre cómo conocer, cómo pensar, cómo actuar, cómo reflexionar y cómo tomar decisiones, en especial, cómo aprender a aprender para la vida. Por tal motivo,

Las nuevas tecnologías deben diseñarse y reinventarse según la experiencia intersubjetiva del aprendiente, quien considera si el conocimiento es útil para su aprendizaje y la vida profesional, o sea, si es útil para su vida cotidiana y académica. El aprendiente busca la certeza del conocimiento en los ambientes virtuales, tratando de descubrir la verdad en medio de la experiencia personal que persigue una certeza subjetiva (Chica, 2008, p.17).

También los individuos más inquietos en la formación personal emplean la teoría de calcular la estrategia de acercamiento con otras personas, con el propósito de establecer un puente de comunicación de orden vivencial, existencial, académico y científico. Este pretexto de comunicación, termina creando un lazo afectivo de sano entendimiento, perfilando estrategias interactivas en función de resolver los problemas de la vida o los problemas académicos que son impulsados por el ADN de la autonomía. Aunque, lo digital tiene las dos caras de la realidad humana, se puede emplear para el bien o para hacer el mal, con el mismo ingenio y creatividad humana. Por ende, “como resultados de estos avances, las personas son cada vez más identificables en línea y sus vidas virtuales están cada vez más entrelazadas con sus vidas *off-line*” (Gardner, 2014, p. 71).

CONCLUSIONES

Aprender a educarse en el mundo digital implica que la persona tome conciencia de las acciones o de las agencias sobre el modo cómo se acerca y aprende todo lo que lo rodea con un sentido de organización, de emancipación, de madurez crítica, de reconocimiento de la humanidad, del cuidado y protección de sí mismo y del otro, del uso correcto de la expresión y de la libertad, de ver en lo virtual el medio ideal para compartir las reglas de lo simple y lo complejo de la sociedad contemporánea. La autonomía exige configurar y re configurar, deshacer y moldear, descomponer y componer, luchar contra la falta de eticidad para colocar el bien común como la máxima expresión de reconocimiento de humanidad, de imponer la identidad frente aquellos dioses falsos que oculta el verdadero rostro del hombre. Esta tarea es un trabajo titánico en la sociedad actual cuando la ciencia y la tecnología se representan a sí mismos como el sentido y la racionalidad en la vida del hombre; siendo una gran contradicción porque ninguna racionalidad logra brindar una felicidad plena al hombre.

Aprender a autogestionar en la sociedad del conocimiento y en la era digital significa contar con un propósito y una meta para acceder al cúmulo de información, pero sobre todo, contextualizar las experiencias cotidianas y los aprendizajes en los hechos, los acontecimientos, los sucesos, la historia, la geografía, la política, la cultura, la ciencia y la tecnología, con el fin de lograr un aprendizaje significativo para la vida y el mundo laboral. Esto posibilita la generación y el uso del conocimiento desde una perspectiva situacional y global, con una visión crítica de la realidad que ofrece y experimenta el mundo virtual. De igual manera, convertir los espacios ambientales físicos de la vida cotidiana en espacios ambientales digitales idóneos de momentos fuertes de concentración en el agitado mundo caótico y anárquico del mundo de la vida. Por tanto, la autogestión está en la capacidad imaginativa y creativa de proyectar la autonomía con un sentido de liberación, de respeto, de participación, de compromiso, de reciprocidad, de apoyo mutuo y de reconocimiento del otro en el proyecto de vida personal.

Aprender a interactuar en la sociedad del conocimiento y el mundo digital está encriptado en las relaciones interpersonales de la sociedad para gestar saltos de orden cognitivo, moral y emocional. Esto quiere decir, que el punto de explosión para producir conocimiento parte de la capacidad del individuo y de las multitudes inteligentes para mantener interacciones sociales que pueden convertirse en pequeños riachuelos que cada vez adquieren más fuerza y caudal en términos de formular preguntas y respuestas que conlleven al uso y generación de conocimiento en contexto. Por esta razón, la virtualidad posibilita a la generación APP ampliar el horizonte de observaciones y problemas en medio de las evidencias digitales que recrean los conceptos y las teorías a un mundo paralelo a la realidad, teniendo como límite la creatividad y la imaginación para pensar lo impensado.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

AEBLY, H. (1998). *Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo*. Madrid, España: Ediciones Narcea.

CHICA, C, F. A. (2006, Julio). *Desarrollo de competencias para aprender a aprender en ambientes virtuales: plan de acción pedagógico para realizar actividades de aprendizaje en la educación superior a distancia*. RIIEP, 2, 71 – 116.

CHICA, C, F. A. (2008). *Estrategias para gerenciar ambientes virtuales en la educación superior a distancia de cara al tercer milenio*. Cuadernos Pedagógicos, 2, 13 – 45.

FERREIRO, G, R (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. Método ELI. México: Trillas.

GADNER, H. (2014). *La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Barcelona, España: Paidós.

GOLEMAN, D. (2011). *El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos*. Barcelona, España: Ediciones, B, S, A.

GOLEMAN, D. (2013). *Focus. El motor oculto de la excelencia*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones B.

LÉVY, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, España: Editorial Paidós.

NUSSBAUM, M. C. (2005). *El cultivo de la humanidad*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.

SAVATER, f. (2008). *Ética como amor propio*. Barcelona, España: Editorial Ariel.

VARELA, F. (2000). *El fenómeno de la vida*. Santiago de Chile: Editorial Dolmen.