



NOVUM, revista de Ciencias Sociales Aplicadas

ISSN: 0121-5698

ISSN: 2357-4933

rev_novum_fadman@unal.edu.co

Universidad Nacional de Colombia

Colombia

García Forero., Angélica María; Ríos Alvarado, Arnaldo; Garcés Gómez., Yeison Alberto
Consideraciones sobre subjetividad digital y la configuración del maestro como sujeto digital
NOVUM, revista de Ciencias Sociales Aplicadas, vol. 1, núm. 12, 2022, Enero-Junio, pp. 9-27
Universidad Nacional de Colombia
Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571369719001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Consideraciones sobre subjetividad digital y la configuración del maestro como sujeto digital

Considerations on digital subjectivity and the configuration of the professor as a digital subject

Fecha de recibido: 05 / 04 / 2021

Fecha de aceptación: 30 / 09 / 2021

Angélica María García Forero. Doctorando en Educación de la Universidad Católica de Manizales, Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa de la Universidad de Santander, Especialista en Administración de la Informática Educativa de la Universidad de Santander, Licenciada en Educación Infantil y Preescolar de la Universidad de los Llanos Orientales. Colombia. **Correo electrónico:** angelica.garcia@ucm.edu.co **ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-8779-9008>

Arnaldo Ríos Alvarado. Doctor en Educación en Mediación Pedagógica de la Universidad de la Salle, Magíster en Ciencias del Instituto Politécnico Nacional de México, Licenciado en Educación de la Universidad Santiago de Cali. Docente del Doctorado en Educación de la Universidad Católica de Manizales. Colombia. **Correo electrónico:** investdir@gmail.com **ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-4415-7638>

Yeison Alberto Garcés Gómez. Doctor en Ingeniería – Línea Automática de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales, Magíster en Ingeniería de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales, Ingeniero Electrónico de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales. Docente del Doctorado en Educación Universidad Católica de Manizales. Colombia. **Correo electrónico:** ygarcés@ucm.edu.co **ORCID:** <http://orcid.org/0000-0002-9409-3652>

El proyecto de investigación en el cual se circunscribe este artículo se titula *El docente como sujeto digital: una mirada hacia la construcción de subjetividad digital docente*. Es una investigación adelantada en el proceso de formación doctoral, adscrita a la Universidad Católica de Manizales. El proyecto tiene como finalidad analizar los procesos de configuración de la subjetividad digital del docente y su impacto en el abordaje que los docentes hacen de la digitalidad a través de sus prácticas de aula.

Cómo citar este artículo

García F, A.M., Ríos A, A., y Garcés G, Y.A (2022). Consideraciones sobre subjetividad digital y la configuración del maestro como sujeto digital. NOVUM, 1(12), pp. 9 - 27.

Resumen

Objetivo: El presente artículo pretende observar la configuración de subjetividad del docente en la era digital preponderante en el escenario educativo actual. **Metodología:** El análisis del impacto de la pandemia desborda los objetivos del presente artículo, los cuales se sientan en la revisión teórica y conceptual acerca de los referentes que podrían explicar la configuración de la subjetividad digital del maestro colombiano. Dichos referentes se establecieron tras una búsqueda minuciosa a partir de los términos humanismo, subjetividad, digitalidad, educación y docentes. La discusión se asume desde la interacción teórica y conceptual frente a lo que hace hombre al hombre y cómo ese hombre se asume



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

en tiempos de digitalidad. **Hallazgo:** La pandemia de la COVID-19 evidenció el estado actual de la competencia digital del docente y las implicaciones de la subjetividad configurada por los docentes en torno a la digitalidad. **Conclusión:** se hace alusión a la particular posición del 59 % de los maestros colombianos para asumir la responsabilidad en su rol de formadores de subjetividad, en la era digital. **Palabras clave:** Ontología; Identidad; Tecnología de la Información; Digitalización.

Abstract

Objective: This article aims to observe the configuration of subjectivity of the teacher in the preponderant digital era in the current educational scenario. **Methodology:** The analysis of the impact of the pandemic goes beyond the objectives of this article, which are based on the theoretical and conceptual review of the references that could explain the configuration of the digital subjectivity of the Colombian teacher. These references were established after a meticulous search using the terms humanism, subjectivity, digitality, education and teachers. The discussion is assumed from the theoretical and conceptual interaction regarding what makes human to the man and how that man is assumed in times of digitality. **Finding:** The COVID-19 pandemic evidenced the current state of teacher digital competence and the implications of the subjectivity configured by teachers around digitality. **Conclusion:** Allusion is made to the particular position of 59 % of Colombian teachers to assume responsibility in their role as trainers of subjectivity in the digital age. **Keywords:** Ontology; Identity; Information; Technology; Digitization.

Introducción

Las consideraciones que se abordan en el presente artículo acerca de la configuración del ser humano en la era digital, parten de la idea de que su constitución como sujeto está atada a sus condiciones de existencia en el mundo, aquellas que permiten gestionarse de ciertos modos, es decir, su subjetividad está ligada a la historia, la sociedad y la cultura (Amador, 2010).

En este orden de ideas, se empieza por ubicar teóricamente los procesos, tanto colectivos como individuales, de los que deviene el sujeto, para posteriormente abordar su desarrollo en la sociedad digital y a partir de ahí, proponer algunas consideraciones sobre el sujeto en la era digital. El sujeto protagonista de este análisis no

es un sujeto general, sin rostro plausible, sino el maestro, el docente, el profesor, el actor del aula.

Esta revisión pretende rastrear e integrar diferentes miradas acerca de la configuración de la subjetividad en la era digital que permitan proponer algunas intuiciones que orienten la investigación sobre la constitución del maestro como sujeto en la era digital. Para tal fin, el artículo se dividirá en tres apartados: metodología, discusión y conclusiones. La metodología detalla el proceso de revisión bibliográfica sistemática. En la discusión se hace un recorrido teórico sobre dos elementos generales: (1) identidad humana, subjetivación y sujeto en la era digital, para llegar (2) al docente como sujeto digital. Finalmente, las conclusiones presentan indicios acerca del papel del deber ser del docente en la era digital.



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

1. Metodología

La revisión bibliográfica se realiza a partir de publicaciones encontradas en diferentes bases de datos, entre ellas *Scopus*, *Dialnet*, *Scielo*, *Redalyc* y *Google Académico*, con el ánimo de realizar un abordaje descriptivo del estado de cuestión, como lo plantea Day (2005), citado en Guirao Olmedo y Ferrer (2008). Siguiendo el

método de Maeda, se consideraron varias palabras claves, quedando establecidas cuatro de base: digital (digitalidad, TIC); subjetividad (subjetivación, sujeto); humanismo (humanidad) y docente (profesor, maestro) según se presenta en la Tabla 1, de las combinaciones entre estas palabras claves emergieron cinco categorías de clasificación del material documentado.

Tabla 1. Criterios empleados para el rastreo de documentos en bases de datos.

Términos en español	Términos en inglés	Operador lógico	Términos en español	Términos en inglés	Categorías emergentes
Docentes	Teachers	AND	Formación	Training	Docentes
Humanismo	Humanism		TIC	ICT	Educación
Sujeto	Subject		Tecnología	Technology	Filosofía de la
Subjetividad	Subjectivity		Digital	Digital	Tecnología
Subjetivación	Subjectivation		Digitalidad	Digitality	Subjetividad
					Sujeto digital

Fuente: Elaboración Propia.

2. Resultados

La concurrencia entre las palabras clave arrojó un resultado general de 870 documentos, los cuales se redujeron a 58 luego de una evaluación de factores como año de publicación, índice de citación y relevancia del aporte conceptual y teórico. Estos documentos, proyectaron una mirada de este tema en Latinoamérica, España y Europa. La revisión se realizó a partir de 18 documentos relacionados directamente con la categoría subjetividad (subjetivación, sujeto), 27 relacionados con la educación, el docente (formación, actitud, apropiación) y Tecnología (digital, TIC), 3 relacionados con filosofía de la

tecnología y 10 que abordan, de manera directa, la categoría 'sujeto digital'.

La Tabla 2 muestra el análisis hermenéutico de estos documentos, del cual emergieron diferentes códigos en cada categoría. La lógica utilizada para la creación de los códigos lleva implícita la consideración de la tecnología - lo digital, lo TIC - como eje transversal a las categorías, razón por la cual no constituye una categoría específica individual; pues confluye sobre todas a la hora de realizar un acercamiento a la idea del docente como sujeto digital, tal y como se observa en la Figura 1.



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

Tabla 2. Categorías y códigos.

Categorías	Códigos		
Docente	Brecha digital Competencia digital	Formación docente Problemas inmersión TIC	Realidad docente TIC
Educación	Aprendizaje Ciudadanía Currículo TIC Didáctica TIC Educación mediática	Escenarios TIC Escuela Humanismo en educación Modelos TIC	Política TIC Relación teoría - TIC Relación educación - TIC Sociedad conocimiento
Filosofía de la tecnología	Analógico Código Digital	Humanidad Poshumanismo Revolución Tecnológica	Virtualidad
Subjetividad	Agencia Artefacto Biopoder Biopolítica Capitalismo Ciborg Ciudadanía Comunidad Conciencia Control	Cultura Digitalidad Discurso Dispositivo Ética Identidad imaginario Individuo Maquina Mediación	Poder Resistencia Socialización Sociedad de control Sociedad Disciplinaria Subjetivación Sujeto
Sujeto digital	Sujeto digital Convergencia digital	Embodiment Yo - Self	

Fuente: Elaboración propia.

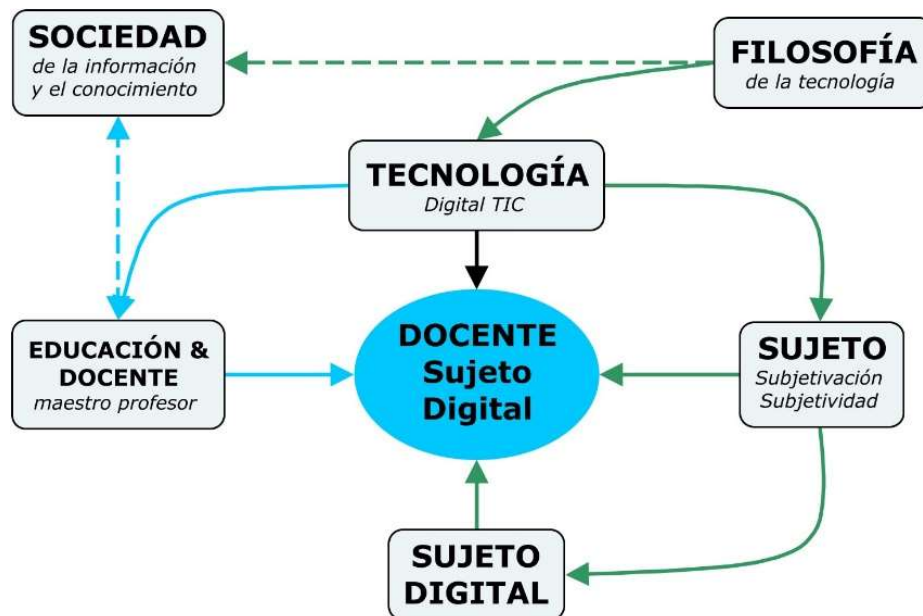


Figura 1. Concepción del Docente como Sujeto Digital.

Fuente: Elaboración propia.



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

3. Discusión

La preocupación acerca del impacto de la tecnología digital en la configuración de los seres humanos no es nueva, de hecho, se ha venido desarrollando a la par con ella, tal vez con menos difusión, en comparación. Sin embargo, siempre ha habido voces que alertan acerca de cómo este nuevo código afecta la relación del hombre con los otros y consigo mismo. Tal es el caso de Weizenbaum quien, en 1976, escribió 'la frontera entre el ordenador y la mente', en el cual expresaba su preocupación por la "humanización" que se le había otorgado a su *software*, indicando que los computadores hacían parte de un tipo de tecnología intelectual que, "como el mapa y el reloj alterarían la percepción que el hombre tendría de la realidad". Tecnologías que, habiendo sido construidas por el hombre, terminan definiéndolo y que "una vez adoptadas, ya no pueden abandonarse" pues se convierten en un componente tan bien imbricado a la estructura que no se puede prescindir de ellos sin alterarla (Carr, 2011).

Weizenbaum (1976) advirtió que "la introducción de los ordenadores en algunas actividades humanas complejas puede constituir un compromiso irreversible", agrega Carr (2011, p. 249), citando a McCarthy (1976), "nuestra vida intelectual y social, al igual que nuestras rutinas industriales, pueden acabar reflejando la forma que el ordenador les impone". Hoy, pasadas ya dos décadas del siglo XXI, la tecnología digital se ha imbricado a la humanidad hasta tal punto que, en un proceso de ingeniería inversa al desarrollado por Wiener para el nacimiento de la cibernética, ahora se pretende explicar y

comprender al ser humano en términos de funcionamiento computacional. Como lo expresa Chavarría (2015, p. 18), citando a Lafontaine (2000), "el estatus ontológico del ser humano se conceptualizó diferente, hasta pasar a considerarlo una pieza más dentro de un engranaje tecnológico, en el que la sociedad no es de humanos solamente"; animales, máquinas y humanos compartirían el mismo estatus ontológico.

En este nuevo entramado, en el que los espacios que tradicionalmente el ser humano había venido ocupando están siendo sustituidos, cada vez en mayor medida, por procesos automatizados; razón por la cual se requiere volver la mirada hacia lo que hace humano al ser y lo que lo diferenciaría de la máquina.

3.1 Identidad y constitución del ser humano: ¿qué hace hombre al hombre?, ¿cómo se hace hombre el hombre?

La identidad del ser humano se ha intentado conceptualizar a partir de diferentes alusiones ontológicas a lo largo de la historia, desde las corrientes esencialistas hasta las existencialistas han abordado el cuerpo, el alma, la razón, la conciencia, la moral y la acción, como criterios de establecimiento de identidad humana.

Desde la concepción de ser humano como cuerpo biológico funcional abordada por Locke (citado en Lucas Cabello, 2019), pasando por la crítica de la sustancia, tanto material como inmaterial y la consecuente negación del yo, de Hume (2001), hasta el Dasein heideggeriano, son las muestras del intento de los filósofos de cada tiempo de explicar qué hace hombre al hombre. En la actualidad, estos intentos son influidos, como expresa Chavarría (2015, p. 98) por la cibernética y



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

la biotecnología, pues “sus descubrimientos han permitido a filósofos y científicos imaginar un mundo construido más allá de los postulados humanistas, con seres que traspasan los límites biológicos que son propios de nuestra naturaleza humana”, lo que muestra la vuelta a la ontología de Locke (citado en Lucas Cabello, 2019) a través de los aportes del avance tecnológico del último siglo.

Sin embargo, más allá de los planteamientos poshumanistas, que intentan abordar el problema de la identidad humana desde lo genético, la teoría de los sistemas y del control y la teoría de la información, es claro que el ser humano es más que un conjunto de sistemas biológicos, su constitución como tal, si bien está determinada por cierta identidad genérica de corte genético, depende de otros factores que lo constituyen individualmente. Como lo explica Morin (2006, p. 66), “a partir del mismo patrimonio hereditario de la especie [...] cada individuo vive y experimenta como sujeto singular y esta subjetividad singular, que diferencia a uno del otro, es común a todos”.

La experiencia que refiere Morin (2006) y que es factor constituyente de identidad humana, ha sido abordada como objeto de estudio desde diferentes disciplinas científicas. La explicación acerca de cómo el hombre se hace hombre, se ha planteado, principalmente, desde dos perspectivas, lo individual y lo social. Desde lo social, la sociología ha presentado el proceso de constitución del hombre, como un proceso de sujeción a la sociedad y a la cultura, una sujeción que hace al hombre sujeto a unas condiciones y una estructura que instan a determinarlo. Este sujeto, sin embargo, se forma en la voluntad de escapar a esas condiciones en

una lucha constante, desigual, contra un poder, un orden (Touraine, 2005).

La constitución del sujeto, desde lo social, se explica cómo lo describe Venegas (2017), en un proceso dialéctico de socialización y subjetivación. Una socialización explicada teóricamente desde los planteamientos de Berger y Luckmann (2008), quienes retoman a Durkheim (1975) afirmando que la sociedad existe tanto objetivamente como subjetivamente y una subjetivación explicada por Connell (1987), como un proceso de construcción a partir de la práctica del sujeto. Venegas (2017), plantea que el individuo y la sociedad se construyen en un proceso dialéctico, ya que el individuo nace con predisposición a ser social y la socialización posibilita dicha constitución.

La socialización somete al sujeto a través de un proceso de ‘internalización’ en el que se asume subjetivamente, el mundo objetivo, a partir de las reglas de los adultos (Berger y Luckmann, 2008). Este proceso lleva implícito el concepto de modelamiento foucaultiano, en el que el sujeto está sometido a unas redes de secuestro institucional que lo apresan, que se arrogan la potestad de castigar o recompensar conductas (Apreda, 2013).

La socialización constituye al sujeto configurando un sentido para sí, a partir de las experiencias que vive. En esta configuración, según Castoriadis (2007), la sociedad se instituye imaginariamente a través de dos procesos complementarios: la integración y la regulación. La integración busca que los individuos desarrollen habilidades para incorporarse a las instituciones a las que son convocados, espacios creados para estar en el mundo. Por su parte, la regulación condiciona las prácticas de los individuos para encajar en las



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

instituciones, lo que les permite estar en el mundo (Ramírez y Anzaldúa, 2014). Estos procesos configuran un perfecto modelamiento foucaultiano.

Este proceso, de socialización o modelamiento, implica *per se* sumisión a la sociedad y la cultura por la internalización de valores y normas predominantes (Venegas, 2017); pero dicha sumisión genera, a su vez, resistencia. Foucault (2003) afirma que donde hay poder hay resistencia, que no estamos atrapados pues siempre es posible modificar su dominio. La resistencia no es un discurso, es un acto, un despliegue de relación de fuerzas, un proceso de creación y transformación (Giraldo, 2006).

La resistencia entonces, completa la tensión dialéctica en la constitución del sujeto en el que este se presenta como un ser de prácticas reflexivas, un agente. Venegas (2017) citando a Weeks (2003), propone la 'agencia' como un concepto ligado a la resistencia como respuesta a la socialización y citando a Bourdieu (2005), señala la 'reflexividad' como la clave del cambio social y la base de la subjetivación.

En ese entendido, el sujeto se forma entre la constricción y la posibilidad (Venegas, 2017), la constricción de la sociedad y la cultura, vía socialización y modelamiento, y la posibilidad, a través de la resistencia que se hace viva en torno a la reflexividad y la agencia.

3.2 De la subjetivación en la era digital: ¿cómo impacta la tecnología en la configuración del sujeto?

Aras (2017), afirma que los avances en informática y redes comunicaciones de las últimas décadas significan un cambio no comparable con otros acaecidos en la historia ya que estos han

modificado dramáticamente los esquemas de pensamiento y acción del hombre.

En este sentido, se resaltan las presiones que la digitalidad ejerce sobre los procesos de subjetivación del humano contemporáneo. Una subjetivación que incluye una 'constitución' y un 'modelamiento' en el que el ser humano configura un sentido para sí a partir de las experiencias que vive, - y que hoy están marcadas por la conectividad y la digitalidad -, un 'sentido para sí' en relación 'con otros' y a partir del cual se instituye la sociedad, como señala Castoriadis (2007) imaginariamente (citado en Ramírez y Anzaldúa, 2014).

De acuerdo a Ramírez y Anzaldúa (2014), cada sociedad configura a los sujetos mediante la 'socialización', en un proceso de 'modelamiento' que se da a partir de dos procesos que actúan de manera simultánea y complementaria: la 'integración' y la 'regulación'.

La 'integración' opera para que los sujetos cuenten con las facultades que les permitan incorporarse a las diversas instituciones a las que son convocados. El crecimiento de la digitalidad en la sociedad del siglo XXI ha sido avasallante. Aunque data del siglo XX, su globalización advino de la mano de los avances tecnológicos para la conectividad, en especial, de la unión de estas dos tecnologías en un solo dispositivo: el teléfono móvil inteligente, fenómeno que revolucionaría la 'integración' de los sujetos a la Sociedad de la Información y el Conocimiento - en adelante SdlyC -.

Por otra parte, la 'regulación' es el proceso que condiciona a los sujetos a asumir las formas que van a contener y mediar sus prácticas, sus



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

relaciones y sus modos de participación en la institución. La historia de la humanidad ha mostrado que las instancias de ‘regulación’ privilegian el ‘control’, el ‘ejercicio del poder’, que ha dado sentido al surgimiento de dichas instituciones (Ramírez y Anzaldúa, 2014). En la actualidad, la ‘regulación’ viene condicionada por la SdlyC, a través de la intermediación digital.

Abundan estudios formales acerca de cómo la digitalidad y la conectividad han afectado el “imaginario histórico social” al que se refería Castoriadis (2007). La era digital ha propulsado nuevos “modos de significación” que caracterizan al sujeto digital, en los que la tecnología no es algo protésico, sino que se constituye parte de su subjetividad. Como señala Rueda (2016), citando a Van Dijck (2012), las nuevas formas de socialización y coformación vienen a través de una “socialidad plataformada” presente en las actuales redes sociales digitales. Socialización que se desarrolla a través de cuatro mecanismos: programabilidad, conectividad, dataficación y popularidad en la que conforma la agencia de seres humanos y no humanos.

De lo anterior puede concluirse que, en la era digital, el “modelamiento” al que se refiere Foucault (1998) adviene a través de los dispositivos y de la intermediación. Los dispositivos desarrollan la tarea de “integración” que propone Castoriadis (2007), haciendo que el sujeto se acerque, “voluntariamente” a las instituciones. Y la intermediación digital se encarga de la “regulación” creando nuevas formas de significación en el imaginario histórico social del sujeto digital.

Todo dispositivo que tenga el apelativo “inteligente” es un vehículo potencial de integración/regulación. La popularización de estos dispositivos, que

inició con los teléfonos móviles, se ha extendido a otros dispositivos de uso común: todo tipo de electrodomésticos, televisores, relojes, gafas, entre otros. Y cada uno de estos dispositivos dispone de un *software* que “intermedia” entre el mundo y la vida del sujeto que lo porta. Así, el sujeto está permanente conectado, es programado y dataficado constantemente, de lo que deviene la regulación. Una regulación se configura como la cesión de la autonomía del sujeto ante la “inteligencia” del *software* especializado que lo regula.

3.3 Consideraciones sobre el sujeto en la era digital: ¿cómo es el ser humano de la era digital?

El interés sobre el sujeto en la era digital ha dado lugar a un sinnúmero de consideraciones acerca de lo que le caracteriza. En este afán, han emergido diferentes taxonomías que buscan describir el comportamiento de los seres humanos en la digitalidad. Ya por el año 1998, Tapscott propuso la denominación N Gen (Net Generation) para describir a la primera generación que crece dando por hecho la tecnología digital. Tapscott (1998) ubica su nacimiento entre 1977 y 1997. Años después, Prensky (2010) propuso el concepto de nativos digitales, para describir a quienes se han formado utilizando la lengua digital, los videojuegos y el Internet. Una década después, White y Le Cornu (2011) proponen una nueva metáfora para caracterizar los roles que puede tomar el sujeto frente a la digitalidad, los llama, residentes/visitantes, de acuerdo con la intencionalidad con la que hacen uso de la tecnología digital.

Estas taxonomías complementan las inspiradas por los planteamientos de Strauss y Howe (1992)



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

acerca del concepto de generación, sus etapas y su clasificación por año de nacimiento, de las cuales se derivan las Generaciones X y la Generación

del Milenio. Taxonomía que se ha ampliado a Generaciones X, Y, Z y Alfa, mencionadas aquí por haber sido “tocadas” por la digitalidad.

Tabla 3. Relación taxonomías generacionales y uso de la tecnología digital.

Generaciones	<i>Baby Boomers</i> (Tapscott, 1998)	Generación X	Generación Y	Generación Z	Generación α (McCrindle)
	Análogos	Inmigrantes Digitales (Prensky, 2010)	Nativos digitales <i>Net Generation</i>		<i>Google Kids</i> (Fernandez & Fernandez, 2016)
Nacimiento	1946 - 1964	1965 - 1979	1980 - 1997	1998 - 2010	2011 -
Dispositivo de dominancia	Televisor	Computador personal	Teléfono inteligente y tabletas		Dispositivos digitales inteligentes
Conectividad	Analógica	Digital Selectiva	Permanente		
Tendencias Intencionalidad Uso Tecnología (White y Le Cornu, 2011)	Herramienta	Herramienta	Herramienta Lugar - espacio	Lugar - espacio Herramienta	
Tendencias Identidad digital (White y Le Cornu, 2011)	Ninguna	Limitada	Integrada		
Población Mundial	15 %	18.2 %	22.4 %	23.7 %	17.2 %

Nota: Los datos de Población Mundial fueron tomados <https://piesenelmapa.com/numero-de-personas-por-generacion/>, actualizados a junio 2020. **Fuente:** Elaboración propia.

En la Table 3 se muestra la relación entre algunas características de las taxonomías generacionales y las caracterizaciones del sujeto impactado por la tecnología digital. En ella se puede evidenciar cómo la popularización de los dispositivos y su consecuente aumento de asequibilidad, así como el incremento en la conectividad influyen sobre la construcción de una identidad digital, cuya tendencia pasa de ser nula en la generación *baby boomers* y a preverse totalmente integrada a la vida social en la generación α .

En la misma tabla puede observarse la distribución porcentual de cada generación sobre el total de la población mundial. Estos datos podrían proponer que, de haber una subjetividad digital particular

asociada *per se* a cada generación, coexisten por lo menos cinco formas generales de subjetividad, de las cuales, tres de ellas avanzan en el proceso de integración de identidades en espacios digitales y no digitales, característica más predominante en las generaciones Z y α ; ya que “la mayor parte de sus vidas y actividades diarias están mediadas por tecnologías digitales: interacciones sociales, amistades, actividades cívicas y pasatiempos. Son nativos digitales que nunca han conocido otra forma de vida” (Lissitsa y Kol, 2016, p. 305).

Así mismo, la tendencia en los sujetos de estas generaciones es a ser “residente” de la digitalidad, pues tienden a permanecer en la *web* como en un lugar, donde tienen grupos de amigos con



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

quienes comparten información de vida y trabajo. “La distinción entre ‘en línea’ y ‘fuera de línea’ cada vez es más borrosa” (White y Le Cornu, 2011, p. 8), lo que impacta profundamente la subjetividad de sujeto de la era digital, asociada con modificaciones en la mente, el cerebro y su funcionamiento, el pensamiento y en el concepto de espacio – tiempo y materia y su consecuente descorporeización tanto de la razón como de la emoción, lo cual determina las relaciones del sujeto consigo mismo y con el otro.

El impacto de la tecnología digital y de la digitalidad como espacio social tecnológico platificado en la mente del ser humano de hoy se debe, como expresaron Weizenbaum (1976) y McCarthy (1976) citados en Carr (2011), a la transformación en las formas de proceder que se instalan en el cerebro a partir del uso de la tecnología intelectual del momento. Estos autores señalan que el pensamiento del ser humano, antes de la digitalidad, era lineal, progresivo y profundo, herencia de la tecnología del libro y de los procedimientos de la ilustración que privilegiaba la concentración y el trabajo en torno a una sola actividad intelectual.

Con la llegada de la tecnología digital, el trabajo intelectual que se desarrolla en los actuales espacios digitales platificados, lleva a ejercicios multitareas, no lineales sino en red, hipervinculados, que propenden a invertir la atención en varias actividades a la vez, sacrificando la profundidad en pro de una mayor capacidad para responder a los múltiples estímulos que ofrece la intermediación digital (Carr, 2011; Fernández-Cruz y Fernández-Díaz, 2016; Ortiz, 2019).

Figuroa (2017) llama la atención acerca de cómo se aborda la propiocepción en los espacios

digitales citando a Merleau Ponty (1968, p. 131) para afirmar que “la virtualidad se vive como una potencialidad de la experiencia corporal fuera del espacio empírico de lo actual” y retoma el concepto de “imaginario” de Castoriadis (2007), para definir el *self* como un unitario donde el cuerpo aparece como frontera y que permite determinar autonomía e identidad en espacios platificados a manera de “*second life*” en los que puede elegir su propia representación; es decir, constituye un yo, una identidad sin cuerpo -descorporeizada- a partir de un imaginario factible de construir, reconstruir e incluso perfeccionar gracias a las posibilidades de las plataformas digitales. Figuroa (2017, p. 33) afirma entonces, que “el cuerpo biológico aparece como “obsoleto” y en su lugar una nueva noción de cuerpo transmuta entre el mundo *online* y *offline*”.

En concordancia con Carr (2011), Figuroa (2017) afirma que los aparatos tecnológicos viabilizan la producción y la expansión del *self* en tanto no son mera externalidad instrumental, sino parte estructural de un proceso de constitución marcado por la triada: cuerpo – tecnología – subjetividad. Un cuerpo que se extiende, como técnica de la sensación, a través de la tecnología y a partir de la configuración de una subjetividad que le permite un posicionamiento afectivo en espacios virtuales, gracias a una creciente inter/descorporeidad que le facilita explorar nuevas formas de estar con el otro, y nuevos y complejos procesos de constitución de identidad en diferentes modalidades comunicativas.

Se observa entonces que la tecnología digital ha operado grandes cambios en el sujeto de esta era. Sus formas de pensar, de sentir y de



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

relacionarse con el otro han sido drásticamente impactadas por las posibilidades de acción que la intermediación digital le permite. En este escenario, la configuración de la identidad personal incorpora estas posibilidades permitiendo el desarrollo de una subjetividad que es, también, digital.

3.4 El docente de cara a la digitalidad: marcos de referencia de subjetividad digital docente en Colombia

Según Montero y Gewerc (2018), la profesión docente se debate en la tensión: conservación y cambio. A la luz de la actual SdlyC el docente necesita reconfigurar sus significados; por un lado, como sugiere Arendt en Enkvist (2016) al afirmar que la educación es necesariamente conservadora, debe recomponerse la dignidad del docente recuperando el valor de la enseñanza, y por otro, debe ubicarse en un “mundo de conocimientos acelerados donde las tecnologías adquieren un papel disruptivo al provocar pensamientos y sentimientos contradictorios en relación con su valor como profesionales de la enseñanza” (Montero y Gewerc, 2018, p. 7).

Frente a lo segundo el debate sigue vigente, el rol del docente en la SdlyC es uno de los principales objetos de la investigación educativa. Los llamados por Prensky (2010) “inmigrantes digitales” tienen la responsabilidad de educar a los “nativos” en un territorio “digital” que, si bien cada vez conocen más - pues a fuerza de imposición normativa, burocrática y hasta social pragmática, la digitalidad ha ido permeando la práctica (y la vida) de todo profesional en educación -, no necesariamente lo conocen mejor. De hecho, en 2015, Roblizo, Sánchez y Cózar, presentaron como conclusión del estudio de la literatura de la última década, citando a

Gutiérrez, la necesidad de abordar una realfabetización digital del profesorado sobre la base de una formación inicial y permanente (Lopes y Gomes, 2018).

Una realfabetización que se aborda, para el caso colombiano, desde la política pública denominada Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente (CTDPD), que, en concordancia con el Marco de Referencia de la Unesco (2008) plantean el desarrollo profesional del docente como un proceso pertinente, situado e inspirador en el que se pretende fomentar competencias tecnológicas, comunicativas, pedagógicas, investigativas y de gestión que le permitan a los docentes enfrentarse a los retos que la SdlyC impone a la educación (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 2013).

En Colombia, el proceso de formación de los docentes en ejercicio está a cargo del programa Computadores para Educar® - en adelante CPE-. Este programa desarrolla la política pública sobre innovación de las prácticas educativas a partir de las tecnologías digitales a través de diferentes líneas de formación. Según el informe elaborado por la Universidad Nacional de Colombia, en 2018, sobre el impacto de este programa, el 80.4 % de los docentes que participaron en la estrategia de formación se encuentran en los niveles más altos de apropiación que dan cuenta del uso avanzado de plataformas y contenidos educativos digitales, y la medición del impacto del uso de estas herramientas en los aprendizajes de los estudiantes.

Sin embargo, y en oposición al informe anterior, un estudio desarrollado por la Facultad de Economía de la Universidad de los Andes en 2017 para evaluar el impacto del programa CPE en los



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

docentes de instituciones educativas oficiales da cuenta de “diferencias significativas en los niveles de uso general de las herramientas TIC que hacen los docentes, frente a su uso pedagógico” (Sierra Peñuela, 2017, p. 14), de lo cual se puede inferir que el proceso de apropiación tecnológica de los docentes aún no impacta de manera concluyente sus prácticas de aula (Almiron y Porro, 2014).

Para el 2019, Rodríguez, Romero y Campos presentan el estado de la cuestión afirmando que “existe una insuficiencia en lo referente a seguridad y manejo de las TIC por parte de los docentes, tanto desde una perspectiva pedagógica como tecnológica” (p. 1033). A pesar de la preocupación de los estados en la formación digital del docente, el continuo avance tecnológico deja rezagada la competencia digital de los docentes: en cuanto logran un manejo eficiente de una herramienta esta ya se presenta obsoleta frente a una versión mejorada, más rápida u otra totalmente nueva.

Esto ocurre porque, como lo presentan Morales y Leguizamón (2018), la política sobre formación docente no se diseña en virtud de sus necesidades reales sino que es ajustada al uso de tal o cual herramienta con la que se dota a las instituciones, lo que hace que la cualificación se aborde instrumentalmente como exigencia institucional con poca motivación personal.

Estos referentes de formación en competencia digital de los docentes en ejercicio son importantes para el análisis ya que, según el informe de la Universidad de los Andes, el 59 % de los docentes oficiales de Colombia tiene más de 45 años (Figueroa, García, Malonado, Rodríguez, Saavedra y Varga, 2018), lo que implica que su

formación básica no incluyó ningún tipo de acercamiento a las herramientas digitales pues esta fue incluida como área obligatoria a partir de 1994 en la Ley General de Educación. Algo similar ocurre con los procesos de formación profesional a nivel de pregrado, los cuales incluyen de manera formal – obligatoria - la formación en el manejo de herramientas TIC en las carreras de licenciatura desde 2017. Es decir, el 59 % de los docentes oficiales no obtuvo capacitación en tecnologías digitales ni en el ciclo de educación básica ni en el nivel de pregrado, lo que deja en manos de la formación continuada y la autoformación, el desarrollo de las competencias digitales de los docentes.

De acuerdo a las cifras de este informe y a lo estipulado en la Ley 1821 de 2016 que especifica la edad de 70 años como límite de retiro forzoso para los servidores públicos en Colombia, podría afirmarse que a 2020, el 59 % de los docentes tendrían entre 47 y 69 años, lo que, según las taxonomías de subjetividad digital, los ubicaría como: sujetos analógicos de la generación *baby boomers* e inmigrantes digitales de la generación X. Esto implica que el 59 % de los docentes utiliza la tecnología a nivel de ‘herramienta’, su tendencia de identidad digital es ‘nula o limitada al ejercicio teleológico’ y su tendencia de conectividad corresponde a los medios analógicos o digitales con una inmersión limitada.

Al relacionar los reportes sobre formación docente y el impacto de la formación en las prácticas con las cifras del estudio demográfico de los docentes y el análisis de las características propias de la generación que les atañe según las taxonomías de subjetividad digital propuestas por diferentes autores, se encuentra una



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

concordancia que puede explicarse en el tránsito que han debido hacer ese 59 % de docentes, entre el mundo analógico que los vio nacer y en el que se formaron como docentes, y el mundo digital en el que tienen que desempeñarse hoy en los tiempos culmen u ocaso de su vida profesional.

Como se infiere de los postulados Carr (2011), McCarthy (1976) y McLuhan (1972), los docentes *baby boomers* y los de la Generación X han sido tocados pero no marcados, en su subjetividad, por las tecnologías digitales que se presentan como una nueva forma de control social (Deleuze, 1999; González, 2017). El haber nacido en un mundo analógico y el haber vivenciado el tránsito de la sociedad hacia la digitalidad los pone en un lugar preferencial para orientar la formación de sus aprendices en la crítica a las vicisitudes de la SdlyC. Herederos de la cultura del libro, de la lectura calma, la concentración, el silencio, el pensamiento profundo y la criticidad gestada en el mundo como herencia de las revoluciones ideológicas de mediados del siglo XX pueden apartarse de la ansiedad, la inmediatez y la superficialidad que caracterizan la intermediación digital, para ver más allá de la comodidad y la practicidad que esta ofrece, el dispositivo de control humano, a modo de psicopolítica digital según Han (2019), que representa un forma de 'optimización mental' análoga al control disciplinario del cuerpo de Foucault, pero a nivel de *neuroenhancement*.

3.5 Del docente como sujeto digital y su responsabilidad como coformador de subjetividad digital

Aras (2017), afirma que el encuentro que se produce entre el alumno y la tecnología en el

aula, genera hábitos que perdurarán en el tiempo y acompañarán los siguientes procesos de inserción social. Esta afirmación introduce una tesis que plantea como clave el papel del docente en la construcción de subjetividad digital de los niños y jóvenes de hoy. Un papel que va más allá de la competencia digital docente orientada con fines teleológicos instrumentales referidos al aprovechamiento de las herramientas TIC en espacios formativos formales (Bailey, Rodríguez, Flores y González, 2017). Va más allá, incluso, de lo que el MEN llama 'competencia pedagógica', pues esta solo es abordada como mecanismo de integración de la tecnología al ejercicio educativo. La importancia del rol de docente, en este contexto, apela a la base constitutiva de lo misional de su ejercicio profesional: la formación del individuo (Tejada y Pozos, 2018).

Teniendo en cuenta que los docentes de hoy tienen como objetivo misional formar a niños y jóvenes que nacieron en la primera década del siglo XXI, jóvenes generación Z y *Google Kids*, deben tener claro que sus estudiantes están profundamente marcados por la tecnología digital y que, en vez de negarse a ella, deben adentrarse en sus particularidades, para entender los imaginarios que estas implican y cómo los tocan para constituir una subjetividad que, según Romero (2011, p. 104), incluye "formas de interacción, de pensamiento, procesos cognitivos y de desarrollo, no comprendidos en su totalidad al margen de esta contemporaneidad".

El docente debe entender que la digitalidad ha propiciado el surgimiento de un fenómeno que no solo es una recomposición técnica alrededor de tecnología digital, sino una profunda alteración del status ontológico del sujeto, de sus procesos



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

de socialización y de las dimensiones que promueven la creación. Nuevas formas de comunicación han posibilitado la redefinición de ideas, principios, formas de ser y de estar en el mundo; es decir, mutaciones de subjetividad (Amador, 2010).

Las redes sociales son el ejemplo por excelencia para explicar las mutaciones de subjetividad que han devenido de la digitalidad, pues se han convertido en el espacio digital *per se*, de una nueva identidad. Tras la necesidad de estar conectados, comunicarse y relacionarse con los pares, los sujetos experimentan una cierta inconsciencia de la vulnerabilidad a la que se exponen y ceden a una agencia maquina que los insta a estar interactuando continuamente y que posibilita un modelamiento, en términos foucaultianos, pues estas – las redes sociales - se convierten en dispositivos de creación colectiva y vigilancia (Rueda, 2016).

Continúa Rueda (2016) afirmando que los sujetos buscan hacerse a sí mismos, formarse y diferenciarse, no solo en la escuela, sino en diversas experiencias, agrupaciones, medios y tecnologías. En este contexto se generan nuevas formas de subordinación y de resistencia, sin las cuales no podrían funcionar dichas tecnologías. La educación, y por ende el docente, enfrenta el mayor reto de la historia de la pedagogía moderna, acoger el proceso de poshumanización que adviene con la tecnología, retomarlo y deconstruirlo “en aras de obtener justicia, reconocimiento de la diferencia y acogida de los otros y lo otro. Asuntos caros a un nuevo proyecto de formación humana” (Rueda, 2016, p. 136).

Se entiende, como García, que si bien los niños y jóvenes que pueblan las aulas hoy nacieron en una era digital, no nacen digitales *per se*, que sus habilidades para buscar y filtrar información no son innatas, se van adquiriendo en su integración a la intermediación digital vía dispositivos, ni mucho menos nacen entendiendo el uso ético de la tecnología, de esto sabe más el adulto, quien, a pesar de no tener destreza técnica, tiene la experiencia para discernir lo válido o útil (García, 2019), para alertar sobre algunos peligros y para actuar, a modo de voz de la conciencia, en un espacio en el que todo es factible.

En este entendido, el abordaje de la formación de los niños y jóvenes debe darse, como lo presentan Sonllea, Torrego y Martínez (2017, p. 258) “partir de sus afectos, fobias, experiencias y sentimientos en la digitalidad”, entendida como espacio social, pues al hacer un uso intensivo de la tecnología, sus vivencias quedan condicionadas por ella; por tanto, es a partir de ella que se pueden generar conciencias críticas.

Es por esto que, el asunto de la Competencia Digital Docente se reviste de importancia, no a la luz de los intereses de la OCDE impulsados por la UNESCO y otros organismos internacionales, que buscan transferir a la educación los principios de la economía neoliberal que mueve el mundo hoy y en los que el conocimiento es la moneda de cambio, sino para sumergirse en la digitalidad de manera tal que logre abrir espacios de posibilidad en medio de tanta constricción. El docente ha de saber navegar en el mar de la digitalidad para poder orientar la búsqueda de una identidad humana entre la *spiderweb* que los algoritmos de IA y el *software* especializado crean para él, singularizándolo solo para masificarlo dataficándolo,



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

reduciéndolo a una bien lograda combinación de etiquetas manipuladoras que lo despojan de la libertad de decidir, de pensar, de ser.

Conclusiones

“El mundo contemporáneo es hoy un mundo tecnológico que ha devenido, para todos sus fines, en una vida digital” (Tutivén, Bujanda y Zerega, 2017, p. 81). Afirmar que vivimos una “era tecnológica” significa que existimos en un momento de la historia en donde el ‘estar en el mundo’ adviene de un modo técnico, en el sentido heideggeriano de la esencia de la técnica, según la cual el mundo se nos dispone solo tecnológicamente (Tutivén et al., 2017). Una técnica que, más allá de la instrumentalidad, se concibe como un conjunto de procesos que condicionan la producción de mundos en los que nos permitimos ser, una técnica que hoy está marcada por la digitalidad.

La actual SdlyC impone a los sistemas educativos y por ende a los docentes, el desafío de formar una ciudadanía crítica que “sea capaz de moverse en el nuevo entorno mediático digital adquiriendo habilidades para incorporarse al mercado laboral, pero también para ejercer sus derechos y libertades en un sentido amplio y pleno” (Fueyo, Rodríguez y Hoechsmann, 2018, p. 59). Frente a lo individual, es un reto también la detección y corrección del estilo vital que imprime la civilización digital en los jóvenes, para prevenir la egomanía y el aislamiento que marcan a los usuarios precoces de esta tecnología (Aras, 2017). En este orden de ideas, la innovación consistirá en el rescate de pensamiento que ayude a mejorar la calidad de vida de las personas, retomando la filosofía, la sociología y la pedagogía como bases de la comprensión de la

teoría y de la práctica educativa para adoptar herramientas crítico analíticas que permitan la transformación educativa para una mejor sociedad (Bailey et al., 2017).

En este contexto, el tránsito que hacen los docentes entre las representaciones mentales del mundo analógico que vivieron en sus tiempo de infancia y juventud temprana, y las nuevas representaciones que exige el mundo digital en el que se desempeñan hoy como orientadores de niños y jóvenes que solo conocen a partir de la digitalidad, determina formas características de constitución de subjetividad frente a dos factores de sujeción: su rol como docentes y la digitalidad, que se conjugan en el reto de formar a un sujeto que, al haber nacido en la era digital, no es consciente de este tránsito hecho por la especie humana en los últimos 40 años, ni del impacto que esta tecnología ha tenido en sus formas de ser, de pensar y de actuar. Corresponde entonces, a este privilegiado grupo de profesionales, formados en las ciencias humanas, repensar las implicaciones de la digitalidad, empezando por la reflexión del propio camino andado para, como en otrora hicieron los clásicos, marcar sendas en la constitución de subjetividad digital de los niños y jóvenes de hoy.

Afinar la tensión: conservación / cambio, que refieren Montero y Gewerc (2018), a partir de las reflexiones anteriores, debe llevar a los docentes a establecer qué debe ser conservado, qué cambiado, por qué y para qué; atendiendo a las necesidades de ese ser humano que emerge a la luz de las nuevas concepciones de humanidad (pos), que son características de la digitalidad. Estas determinaciones, de manera consciente e intencionada, deben marcar el abordaje de la



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

digitalidad en las prácticas de aula de los docentes.

Referencias

- Almiron, M., y Porro, S. (2014). Los docentes en la Sociedad de la Información: reconfiguración de roles y nuevas problemáticas. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 19, pp. 17-31. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4794547>
- Amador, J. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva: consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. *Signo y Pensamiento*, 29(57), pp. 142-161. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp29-57.mscc>
- Apreda, G. (2013). La concepción de sujeto en Michel Foucault. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53, pp. 1689-1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Aras, R.E. (2017). Los nuevos aprendizajes del sujeto digital. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 64, pp. 107-121. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi64.1209>
- Bailey, J., Rodríguez, M., Flores, M., y González, P. (2017). Contradicciones y propuestas para la educación en la sociedad del conocimiento. *Sophia*, 13(2), pp. 30-39. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413751844004>
- Berger, P., y Luckmann, T. (2008). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bourdieu, P. (2005). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Carr, N. (2011). *Superficiales: ¿qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, (P. Cifuentes [trad.]) Bogotá: Distribuidora y Editora Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara S.A.
- Castoriadis, C. (2007). *La institución imaginaria de la Sociedad*. Buenos Aires: Tusquets.
- Chavarría, G. (2015). El posthumanismo y los cambios en la identidad humana. *Reflexiones*, 94(1), pp. 97-107. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/reflexiones/v94n1/1659-2859-reflexiones-94-01-00097.pdf>
- Connell, R.W. (1987). *Gender and Power. Society, the Person and Sexual Politics*. Stanford University Press.
- Deleuze, G. (1999). Post scriptum sobre las Sociedades de Control. En *Conversaciones* (pp. 277-281). Valencia: Pre-textos.
- Durkheim, E. (1975). *Educación y Sociología*. Barcelona: Ediciones Península.
- Enkvist, I. (2016). El complejo oficio del profesor. *Consejos para una educación de calidad*. España: Fineo Editorial, S.L.
- Fernandez, C., y Fernandez, D. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Revista Científica de Educomunicación, Comunicar*, 46, pp. 97-105. <https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>
- Figueroa, H. (2017). *Imaginarios de Sujeto en la Era Digital: Post (identidades) contemporáneas*. Quito: Ediciones CIESPAL.
- Figueroa, M., García, S., Malonado, D., Rodríguez, C., Saavedra, A., y Vargas, G. (2018). *La profesión docente en Colombia: normatividad, formación, selección y*



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

- evaluación*, Nro. 54. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Foucault, M. (1998). *Historia de la Sexualidad 2: El uso de los placeres*. España: Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2003). *Vigilar y castigar*. Argentina: Siglo XXI Editores.
- Fueyo, A., Rodríguez, C., y Hoechsmann, M. (2018). Construyendo ciudadanía global en tiempos de neoliberalismo. Confluencias entre la educación mediática y la alfabetización digital. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 32(91), pp. 57-68. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6441412>
- García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), pp. 9-22.
- Giraldo, R. (2006). Poder y resistencia en Michel Foucault. *Tabula Rasa*, 4, pp. 103-122. <https://doi.org/10.25058/20112742.249>
- González, P. (2017). Prácticas digitales críticas sobre las tecnologías de control de los sujetos en la primera década del siglo XXI. *Inmaterial: Diseño, Arte y Sociedad*, 2(3), pp. 61-90. <https://doi.org/10.46516/inmaterial.v2.30>
- Guirao, J., Olmedo, A., y Ferrer, E. (2008). El artículo de revisión. *Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria*, 1(1), pp. 1-25. Recuperado de https://www.uv.es/joguigo/valencia/Recerca_files/el_articulo_de_revision.pdf
- Hume, D. (2001). *Tratado de la naturaleza humana*. Diputación de Albacete: Libros en la red.
- Lissitsa, S., y Kol, O. (2016). Generation X vs. Generation Y - A decade of online shopping. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 31, pp. 304-312. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2016.04.015>
- Lopes, N., y Gomes, A. (2018). Experimentar con TIC en la formación inicial de profesores. *Educatio Siglo XXI*, 36(3), pp. 255-274. <https://doi.org/10.6018/j/349991>
- Lucas Cabello, A. (2019). Base Ontológica de la Teoría de las Ideas de Locke, *Phainomenon*, 18(1), pp. 69-80.
- McCarthy, J. (1976). *An Unreasonable Book*. Sigart, 58.
- McLuhan, M. (1972). *La Galaxia de Gutenberg*. Madrid, España: Editorial Aguilar.
- Merleau Ponty, M. (1968). *The visible and the invisible*. New York: Northwestern University Press.
- Ministerio de Educación Nacional - MEN. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Colección Sistema Nacional de Innovación Educativa con uso de Nuevas Tecnologías. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Montero, L., y Gewerc, A. (2018). The teaching profession in the knowledge society. A look through the research review of the last 10 years. *Revista de Educacion a Distancia*, 56, pp. 1-22. <https://doi.org/10.6018/red/56/3>
- Morales, O. S., y Leguizamón, M. C. (2018). Teoría andragógica: aciertos y desaciertos en la formación docente en tic. *Praxis & Saber*, 9(19), pp. 161-181. <https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n19.2018.7926>
- Morin, E. (2006). *El Método 5*. Recuperado de <http://files.doctorado-en-educacion-2-cohorte.webnode.es/200000084-f2d90f3d66/El-Metodo-V.pdf>



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

- Ortiz, J. E. (2019). Humanidad digital y constitución de sí: hacia una nueva administración de los dispositivos digitales. *Argumentos*, 22, pp. 70–95. <https://doi.org/http://doi.org/10.12795/Argumentos/2019.i22.03>
- Prensky, P. M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Cuadernos SEK 2.O., Institución Educativa SEK.
- Ramírez, B., y Anzaldúa, R. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. *Educación Superior y Nuevos Sujetos Sociales*, 27(76), pp. 171–189. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000300009
- Roblizo, M., Sánchez, M., & Cózar, R. (2015). El reto de la competencia digital en los futuros docentes de infantil, primaria y secundaria: los estudiantes de grado y máster de educación ante las TIC. *Prisma Social: Revista de Ciencias Sociales*, 15, pp. 254–295. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5427585>
- Rodríguez, C., Romero, J. M., Campos, M. N. (2019). *La competencia digital de los futuros docentes. Formación y desarrollo en Educación Superior*. En Investigación e innovación en la enseñanza superior (pp. 1032–1041).
- Romero, Y. (2011). Aportes a la comprensión del sujeto en la era digital. *Tesis Psicológica*, 6(1), pp. 104–117. Recuperado de <https://revistas.libertadores.edu.co/index.php/TesisPsicologica/article/view/234>
- Rueda, R. (2016). Subjetividad y tecnologías de la escritura. La formación en tiempos de poshumanismo. *Universitas Humanística*, 83. <https://doi.org/10.11144/javeriana.uh83.stef>
- Sierra Peñuela, L. (2017). Maestros, apropiación de TICs y desempeño escolar en Colombia. Universidad de los Andes, Facultad de Economía, CEDE. Recuperado de <https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/8747>
- Sonllea, M., Torrego, A., y Martínez, S. (2017). Es una locura vivir sin Facebook ni WhatsApp: la huella tecnológica en el docente en formación. *EDMETIC*, 6(2), pp. 255–276. <https://doi.org/https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.6935>
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: how the net generatio changing your world*. McGraw-Hill.
- Tejada, J., y Pozos, K. (2018). Nuevos Escenarios y Competencias Digitales Docentes: Hacia La Profesionalización Docente con TIC. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 22(1), pp. 25–51. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/63620>
- Touraine, A. (2005). *Un nuevo paradigma para comprender el mundo de hoy*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Tutivén, C., Bujanda, H., y Zerega, M.M. (2017). The future is broken: lecturas heterotópicas de Black Mirror. *Nómadas*, 47, pp. 81–95. <https://doi.org/10.30578/nomadas.n47a4>
- UNESCO. (2008). Estándares en competencias en TIC para docentes. UNESCO.
- Van Dijck, J. (2012). *The culture of connectivity. A critical history of socialmedia*. Oxford University Press.
- Venegas, M. (2017). Devenir sujeto. Una aproximación sociológica. *Convergencia*



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.

- Revista de Ciencias Sociales*, (73). pp. 13–36.
<https://doi.org/10.29101/crcs.v0i73.4236>
- Weeks, J. (2003). *Sexuality*. London: Routledge.
- Weizenbaum, J. (1976). *La frontera entre el ordenador y la mente*. Madrid: Editorial Pirámide.
- White, D., y Le Cornu, A. (2011). Visitors and residents: a new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9), pp. 1–14. Recuperado de <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/download/3171/3049>



Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

El contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de sus autores y no compromete el pensamiento del Comité Editorial o del Comité Científico.