XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2023.

Educación en la sociedad digital: reflexiones sobre prácticas digitales en procesos de aprendizaje.

Julieta Fernanda Alzaga.

Cita:

Julieta Fernanda Alzaga (2023). *Educación en la sociedad digital: reflexiones sobre prácticas digitales en procesos de aprendizaje. XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-025/783

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org*.

Jornadas de Sociología
MESA 108 | Tecnologías digitales, Comunicación y Sociedad

Educación en la sociedad digital: reflexiones sobre prácticas digitales en procesos de aprendizaje

Julieta Alzaga
CONICET-CIT-GSJ – UNPA-UACO
julietalzaga@gmail.com

Resumen

El presente artículo se desprende del trabajo de tesis doctoral que se pregunta por cómo las tecnologías de información y comunicación operan en los procesos de aprendizaje de les adolescentes en tanto que las posibilidades de conectividad, interactividad colectiva, miniaturización y personalización de las TIC permiten otro acceso a la memoria, percepción, imaginación, sensibilidad y representación. Desde el campo de la comunicación-educación retomamos los debates sobre la inclusión de las tecnologías en las escuelas ante la necesidad de incorporar nuevas palabras claves y prácticas digitales que impactaron en los modos de hacer escuela durante el período de la pandemia de COVID-19, y que siguen resonando. En este sentido, proponemos realizar un recorrido conceptual sobre los procesos de digitalización, caracterizados por modificar las percepciones de tiempo y espacio, los modos de comunicación, las relaciones con el entorno y las maneras de producir y consumir cultura, en vinculación con los sentidos escolares. Este cambio cultural forma parte de un nuevo proceso civilizador, al decir de Doueihi y Sibilia, que pone en cuestión la matriz de pensamiento moderno, al mismo tiempo que le otorga un nuevo estatuto a las tecnologías, como enunciadora de la verdad, como señala Sadin. En este contexto, nos interrogamos sobre cuáles son las prácticas digitales que les estudiantes ponen en juego al momento de aprender a hacer o saber sobre algo, en comparación con las prácticas educativas.

Palabras claves: sociedad digital; educación; digitalización; tecnologías; jóvenes

1. Introducción

Los procesos de digitalización de la cultura, en relación directa con la configuración de la escolaridad, poseen una larga historia de despliegue y crecimiento que se entrecruzan con los progresos de la modernidad y la producción capitalista. Particularmente, el vínculo escolaridad-tecnología se conformó en disputa, y en la actualidad continúa sorteando debates y cruces que lo constituyen. En esta línea, ubicamos el presente trabajo en el centro

del estallido de las nuevas dinámicas de la comunicación que modifican los modos de acceso y producción de bienes culturales, es decir, los procesos de digitalización de la cultura y la comunicación.

Para abordar este cruce del campo comunicación-educación, en primer lugar describiremos los procesos de digitalización de la vida y sus características actuales según la perspectiva de autores que sostienen que nos encontramos frente a un nuevo proceso civilizador. En segundo lugar, abordaremos la perspectiva del capitalismo informacional y de plataformas para abarcar aspectos más generales de la sociedad digital. Finalmente, retomaremos las características planteadas para vincularlas con lo que sucede en la escuela y entre los jóvenes respecto a las prácticas digitales.

2. Procesos de digitalización

Digitalizar es traducir información como textos, imágenes o sonidos a un formato que puedan tratar los microprocesadores, es el proceso de convertir información analógica en formato digital: datos continuos en representaciones numéricas. Pero, la digitalización es, ante todo, un fenómeno cultural impulsado por el cambio veloz y la adaptabilidad. Nos referimos a un entorno mediático regido por las dinámicas de los dispositivos tecnológicos que rodean al sujeto y modelan su percepción y cognición.

Estas transformaciones vislumbran un cambio de época, en donde la configuración de la *sociedad de empresa* propia del proyecto civilizador del neoliberalismo (que creció a la par de los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías de la información), va llegando a su fin, mientras que surge un nuevo régimen basado en tecnologías informáticas y digitales. Ellas configuran los modos de vida actuales, a través de una búsqueda por la compatibilidad digital que provoca una conversión en las habilidades corporales, las transformaciones en los usos del tiempo y el espacio, y los modos de relación con otres y el mundo.

A fines del siglo XIX y principios del XX se expanden en la sociedad los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías de la información que asientan una nueva relación entre Estado, Mercado y Sociedad Civil. Se perfora la ilusión del control cultural en donde el libro y la escritura configuraban la matriz de pensamiento y surge una cosmovisión de mundo diferente. Las nuevas tecnologías no solo aportan más información, veloz y diversa, sino una representación del tiempo y del espacio distinta a la que encarnó la Modernidad. La fábrica, como paradigma de este proceso, definió un modo específico de producción y consumo estandarizado, a la vez que determinó la temporalización de la vida, una forma de pensar y usar el espacio privado y el público, posicionando a la empresa como síntoma de época. Señala Sibilia (2010), retomando a Foucault, que la *sociedad disciplinaria* de este período, estableció una apropiación del cuerpo en términos de corrección y control, es decir,

posible de ser corregido y enderezado a través de tecnologías de castigo, domesticación, adoctrinamiento y orden.

La nueva ilusión de control cultural de la digitalización, según Crary (2015), se desarrolla en una lógica 24/7, donde no se diferencian los tiempos de trabajo y ocio, o el día de la noche, ya que hay una disponibilidad permanente de servicios y ofertas, y la vida humana se define a partir de su funcionamiento. Así, las velocidades y formatos de consumo se convierten en estructurales de las prácticas cotidianas.

Este nuevo orden marca el proyecto civilizatorio que derivará en el neoliberalismo, designado como *sociedad de control* por Deleuze, que se caracteriza por el desarrollo de tecnologías, empresas, infraestructuras, conocimientos y actores relacionados con la información y la comunicación. Flavia Costa describe este escenario como una nueva matriz normativa de los comportamientos que determina al *homo economicus* como prudente y responsable de optimizar su capital humano, sin coerciones pero también sin amparos del estado de bienestar (Costa, 2021, p. 41).

Los procesos de digitalización conducen a un tercer momento histórico que da cuenta de un cambio de época, de una época limítrofe, un pasaje, una transición, de un régimen de poder a otro, que deja atrás el modelo organizacional de la modernidad y del capitalismo industrial, en donde ciertas características del neoliberalismo se intensifican y da lugar a otras (Sibilia, 2017).

Por su parte, el historiador Doueihi (2010) analiza dichas transformaciones desde una perspectiva cultural ya que considera que las tecnologías ofrecen una aparente democratización en la neutralidad de usos y recepción. En este sentido, señala que una "nueva civilidad instaurada por la cultura digital tiene su nuevo ecosistema [que] parece privilegiar el uso, ponerlo por encima de todo; prefiere, pues, la presencia al análisis, la localización a la sustancia, la visibilidad a la pertinencia" (Doueihi, 2010, p. 29). El filósofo Berardi comparte esta perspectiva y sostiene que "la mutación digital está invirtiendo la manera en la que percibimos nuestro entorno y también la manera en la que lo proyectamos. No involucra únicamente nuestros hábitos, sino que afecta, a la vez, nuestra sensibilidad y sensitividad" (Berardi, 2017, p. 10).

Este complejo proceso resuena en las experiencias humanas, las modifica y transforma horizontes sociales, culturales, laborales y políticos generales, con una transformación directa en las subjetividades. Asimismo, Sibilia asegura que este movimiento también cambia los tipos de cuerpo que se producen, así como las formas de ser y estar en el mundo, es decir, los modos de construir subjetividades, que se encarnan en los cuerpos pero se embeben en una cultura intersubjetiva y genera presiones (2017, p. 19-20).

Además, la conversión digital se acelera a medida que aumenta la cantidad y velocidad de

información disponibles a través de las redes, que afecta a la infoesfera que habitamos, es decir, el sistema de signos a través del cual comprendemos el mundo. Según Berardi (2017), la aceleración reconfigura la sensibilidad, aquella que posibilita comprender lo implícito, a favor de una estimulación constante y vertiginosa, de una hipersaturación del entorno mediático. Esto provoca un colapso nervioso y atencional, un desfasaje entre lo percibido y lo recibido, que en la búsqueda por la adaptación desencadena la desconexión o las patologías.

Esta cacofonía entre la información digitalizada y las capacidades humanas genera, en su afán de adaptación, una búsqueda por convertir lo aspectos simbólicos y físicos de la vida humana en datos posibles de ser analizados, comparados y medidos a través del lenguaje binario, generando intercambios entre soportes y lenguajes. También implica una microfragmentación y multiplicación de las operaciones en el mundo.

Por su parte, el filósofo Sadin también sostiene que en la última década una de los alteraciones más profundas se identifica con el cambio de estatuto que adquirieron las tecnologías digitales, ya que concebimos a los sistemas informáticos como los enunciadores de verdad. Dice Sadin que “lo digital se erige como una potencia *aletheica*, una instancia consagrada a exponer la *aletheia*, la verdad, en el sentido de develamiento” (Sadin, 2020, p. 17), ya que consideramos a los dispositivos como un órgano, externo a nosotros, más confiable que incluso tienen la capacidad de develar dimensiones ocultas de nosotros mismos.

Esta metamorfosis, según Costa, responde a las cualidades del orden informacional que se estructura en: la *datificación*, conversión de lo existente en dato; la *digitalización*, a partir de la descomunal cantidad de datos disponibles; la *protocolización*, que posibilita la interconexión entre plataformas y dispositivos; la *vigilancia*, como fenómeno que se construye en experiencia vital general y ubicua, y la *mercantilización* de todos los dominios de la vida (Costa, 2021, pp. 38-39).

3. Sociedad digital

Como parte de los procesos de digitalización de la vida hubo una re-conversión capitalista de la producción industrial a la posindustrial, es decir, la transición de una economía centrada en fabricar y movilizar bienes materiales -*capitalismo industrial*- a otra basada en elaborar y movilizar bienes y servicios -*capitalismo informacional o cognitivo*- (Boutang, 2014; Castells, 1995, 2005; Miguez, 2011; Zukerfeld, 2008). La decadencia del modelo económico causó un gran cambio en las condiciones generales de empleo seguro asociado a las fábricas, tendiendo ahora hacia la tercerización, flexibilización y modelos de negocios austeros (Srnicek, 2021).

La precarización laboral, como *tecnología de gobierno* (Lorey, 2016), logra condensar

diferentes aspectos sobre lo que implica ser y estar en el mundo actual en donde la rotación permanente, la subcontratación y el *home office* (desterritorializado de instituciones y Estados) marcan el ritmo y condiciones de trabajo. Pero estas características no se restringen solo al ámbito laboral, sino que se traducen también en una vida precarizada, diseñada bajo los pre-conceptos de la ideología neoliberal, como: la potencia individual, ya no colectiva y protegida por el Estado, sino como responsabilidad propia; los atributos, conocimientos o condiciones genéticas como bienes que *deben/pueden* generar ganancias; una lógica económica que se prioriza sobre otras; la valoración del consumo como inversión -generalmente en sí mismo/a- y, una búsqueda de obtención de ganancias de los propios atributos.

Las exigencias permanentes sobre la gestión de los cuerpos y la racionalización de las capacidades para lograr una maximización individual, refieren a las nociones de *empresarios de sí* de Foucault (2007) o *sujetos de rendimiento* de Byung-Chul (2012), que tienden a estar emparejados con las capacidades de resiliencia, reinvención, creatividad, adaptabilidad y habilidades para todos los ámbitos de la vida formal y afectivos. Desde la perspectiva de Berardi (2017), esta época se denominaría *semiocapitalismo*, ya que configura las relaciones entre lenguaje y economía, basado en la producción, intercambio y acumulación de signos abstractos[1]. El filósofo sostiene que el sufrimiento mental se convirtió en una epidemia social y que la principal fuente de las patologías es la precarización laboral que provoca una competencia en el área de las relaciones interpersonales, a partir de la pérdida de solidaridad y la desarticulación social.

Estas condiciones generan estrés constante de la atención, reducción del tiempo disponible para los afectos, soledad, miseria existencial, seguido de angustia, *bournot*, agotamiento mental, pánico y depresión. Entonces, los malestares que develan dolor, negatividad, displacer o incapacidades físicas y psicológicas, son tratados a través de *tecnologías de optimización* (Rose, 2012) aplicadas en psicofármacos o en auto-mejoras (biológicas, estéticas o quirúrgicas), así como en discursos de empoderamiento, en pos de eliminar los padecimientos y favorecer el mayor rendimiento.

El imperativo de la sobreexplotación laboral y personal, es propio del proceso civilizatorio actual y se empareja con un principio ordenador en donde la vida y los cuerpos se conciben como información. Por lo tanto, las tecnologías digitales son las que configuran los modos de vida, en una búsqueda por la compatibilidad digital que provoca una conversión en las habilidades corporales (Sibilia, 2010).

De ahí que las nuevas formas de comunicación inscriptas en los nuevos procesos de producción capitalista requieren de una reflexión sobre los objetos digitales desde las

1 Se distancia del *capitalismo cognitivo*, ya que considera que el capital no posee el conocimiento, sino que explota al portador del mismo, es decir, al trabajador.

relaciones entre sujeto-objeto, o entre hombre-máquina dentro en una cultura técnica que modifica las experiencias sociales, culturales, políticas y educativas (Crovi Druetta, 2017; Doueihi, 2010; García Farjat y Salguero, 2019; van Dijck, 2016). Es por ello que analizar la cultura dentro de la digitalización no solo consiste en comprender la socialidad actual, sino también en considerar las alteraciones que producen las estructuras tecnológicas en los modos de conexión, creación e interacción humana.

En este sentido, consideramos a las plataformas digitales como dispositivos que condensan los aspectos propios del capitalismo actual: por un lado, un modelo de negocios basado en la explotación de trabajo cognitivos -precarizado- estructurado sobre la mayor extracción de datos jamas registrado. Por otro lado, una tecnología de la comunicación que posibilita nuevos modos de circulación de la información, decodificación de multilenguajes y una interactividad entre usuarios que gestionan sus rasgos identitarios y subjetivos *online*.

La noción de *capitalismo de plataformas* (Srnicek, 2021), define a las plataformas como infraestructuras digitales que permiten la interacción entre grupos, es decir que intermedian entre clientes, anunciantes, proveedores de servicios, productores e incluso objetos físicos (p. 45). En este sentido, las plataformas se constituyen como un modelo de negocios monopólico altamente rentable, basado en una extracción de datos en tanto materia prima que posibilita que otros servicios, bienes y tecnologías se construyan sobre la plataforma. A través de una interfaz intuitiva e interactiva, acapara más usuarios y se transforma en un medio de base digital que simplifica el registro, almacenamiento y acumulación de datos.

Por otro lado, las pantallas portables son el soporte donde este protocolo se hace posible. Las nuevas pantallas de los *smartphone, tablets, netbooks* y *notebooks* condensan las principales características de la comunicación digital, gracias a los procesos de miniaturización de los dispositivos, la conexión en red y la ubicuidad de los usuarios, en tanto capacidad de estar en muchos lugares al mismo tiempo.

Las *nuevas pantallas* -en oposición a las afianzadas del cine, la televisión y el video- se definen como tecnologías de la comunicación, que engloban a las plataformas posibilitando la circulación y decodificación de multilenguajes audiovisuales y la interactividad entre usuarios que buscan una representación en ellas (Murolo, 2012, 2017, 2020). Las nuevas pantallas abarcan dos variables: una como tecnologías y otra como plataformas. La primera, en tanto tecnología, refiere al *hardware* que posibilita el funcionamiento del *software* y la presencia simultánea de multilenguajes en conjunto con la interactividad de los usuarios. La segunda variable, pantallas en tanto plataformas implica que son “espacios donde poder narrar audiovisual con conciencia de su circulación y decodificación” (Murolo, 2012, p. 557).

Esta acepción de pantallas remite a la noción de convergencia, acuñado por Jenkins (2008), en tanto que en el mismo dispositivo confluyen distintas técnicas y acciones de la televisión,

teléfono, internet, videojuegos y contenidos, entre otras. Y en su dimensión cultural refiere a los usos y apropiaciones de las tecnologías por parte de los sujetos sociales que generan prácticas y dinámicas donde se articulan nuevas narrativas con modos de circulación y consumo. Este sistema requiere de tecnologías digitales polivalentes, en tanto que puedan responder a la conexión, digitalización, portabilidad y circulación de datos que aseguren el acceso a la información y la digitalización de la cultura.

En este sentido, José van Dijck (2016) sostiene que la digitalización se convirtió en un ecosistema de los medios conectivos, en donde cada plataforma se comporta como *microsistemas*, que mutan en relación a los otros organismos. Al mismo tiempo, producen las nuevas normas de socialidad, tomando como modelo los procesos de la presión de pares como objeto de manipulación y modelos a seguir. Por su parte, Scolari señala que estas lógicas corresponden a una superposición entre tecnología y cultura o de nuevos ecosistemas culturales, ya que "la multimedialidad o la convergencia retórica dejan de ser algo más que una suma de medios en una única pantalla: los lenguajes comienzan a interactuar entre sí y emergen espacios híbridos que pueden dar origen a nuevas formas de comunicación" (Scolari, 2008, p. 104).

4. Prácticas digitales: jóvenes y escuelas

La inclusión de tecnologías de la información y la comunicación en las escuelas ha sido tema de debates didácticos, pedagógicos, políticos y culturales desde hace un siglo, que obliga a una permanente actualización, reflexión y capacitación por parte de la comunidad educativa. Pero, a pesar de los procesos de institucionalización de las tecnologías, lo cierto es que hay un sustrato ordenador que se transformó, como sostiene Martín-Barbero: "el lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural" (Martín-Barbero, 2009, p. 24).

Esta nueva arquitectura afecta los modos de percepción, de lenguaje, de sensibilidades y de escritura, es decir los modos de aprendizaje de los jóvenes. En esta línea, Martín-Barbero (2002) clasificó una serie de desórdenes del saber escolar tal como se conocían y heredados de la modernidad. Los desplazamientos exigen saberes especializados y un nuevo tipo de tecnicidad, debido a que las nuevas tecnologías ya no son máquinas industriales sino informacionales, lo que provoca un cambio en la relación cuerpo-máquina y una descentralización del saber. Los saberes más importantes y socialmente valiosos dejan de pasar por la escuela y descentran a la cultura occidental de su eje letrado: el libro es relevado de su centralidad ordenadora por la hipertextualidad.

En la misma línea, Dussel (2018) sostiene que los medios digitales generaron cambios profundos en la infraestructura de la cultura, como la posibilidad de registro y archivo digital,

portable y transferible, acompañado por la expansión de la conectividad y datificación de todos los aspectos de la vida. Estas condiciones permiten reflexionar sobre cómo se registra, preserva, transmite y procesa la experiencia humana, así como de organizar y registrar el conocimiento. Ante la necesidad de pensar en las dimensiones cognitivas, estéticas y analíticas de las que son portadoras las nuevas tecnologías y las pantallas, y sus efectos en los jóvenes, Dussel retoma los procesos de alfabetización digital.

Alfabetización digital es un concepto clave en la articulación entre las TIC y la educación, que ha sido parte de una extensa literatura sobre cómo incluir el aspecto digital a la alfabetización escolar de lectura y escritura (Buckingham, 2005; Dussel, 2009; Echeverría, 2008; Ferreiro, 2011; Gee, 2004). El enfoque crítico de los medios de comunicación, desde una perspectiva sociocultural, considera a la alfabetización digital "como un conjunto de prácticas sociales que implica la capacidad de leer y escribir comprensivamente y usar información en múltiples formatos y soportes, con diferentes propósitos y en contextos específicos" (Pini y Mihal, 2017, p. 5).

La inclusión de aspectos cognitivos, emocionales y contextuales al proceso de aprendizaje pone en el centro las ideas de ambiente o entorno digital (Boczkowski y Mitcheltein, 2022) que asegura un cambio de paradigma en el aprendizaje: de uno centrado en la transmisión de información y conocimiento, a otro que impulsa la exploración, el ensayo y error, y la innovación como formas de aprender. Esta perspectiva invita a incluir las distintas pantallas, medios de comunicación, videojuegos y programación en la educación para ejercer un aprendizaje crítico y reflexivo (Aparici, 2010; Levis, 2016; Orozco Gómez, 2004).

Mientras estas discusiones sobre la inclusión y utilización de tecnologías seguían vigentes en el ámbito educativo, en el año 2020 el aislamiento por el virus COVID-19 aceleró y profundizó los procesos de digitalización de la cultura (Dussel et al., 2020; Linne, 2022; Magnani, 2020), con consecuencias vigentes en la vida escolar, económica y social.

Durante el aislamiento se vivió en un escenario de *shock,* por un lado, el del COVID (Grinberg et al., 2020) como interrupción de la vida que espera la vuelta a la normalidad, y por otro, el *shock* de virtualización de la experiencia cotidiana, ya que por necesidad adquirimos alguna competencia tecnológica-digital que no teníamos (Costa, 2021). Bajo el imperativo de seguir educando a pesar de la falta de recursos, y en búsqueda de la inmediatez, velocidad y conectividad: estudiantes, docentes, familias e instituciones implementaron y utilizaron plataformas, aplicaciones y *software* que no habían hecho antes, y habría sido impensado en otro momento. Ante la falta de planificación, se utilizaron plataformas comerciales que presentaban interfaces intuitivas y de fácil acceso, pero sin tomar las precauciones o analizar las consecuencias de ello, posibilitando que en muy pocos meses marcas como Google y Zoom aumentaron ampliamente sus ganancias y la

recaudación de datos personales (Cardini y D'Alessandre, 2020; Narodowski y Campetella, 2020; Terigi, 2020).

Teniendo en cuenta las características del orden informacional, según Costa (2021), la *datificación* es una traducción de lo analógico a lo digital; la *digitalización* supone una acumulación de datos medibles y cuantificables, y la *protocolización* posibilita la interconexión entre plataformas y dispositivos. Pero además esto incluye la *vigilancia* y la *mercantilización*, que gestionan los rasgos identitarios-subjetivos de las plataformas. Ya que además de tener acceso a toda la información sobre gustos y deseos de los usuarios, las plataformas también orientan y gestionan su atención. En este sentido, los sitios y aplicaciones son diseñadas para inocular deseos, operar sobre las emociones y mercantilizarlas (Zuboff, 2019; Zukerfeld y Yansen, 2020).

Al respecto señalan Zukerfeld y Yansen (2020) que "de este modo, aquello que es vivenciado como una experiencia íntima, particular, propia de cada sujeto, es cada vez más en el capitalismo informacional, una experiencia construida intencionalmente por plataformas digitales" (p. 9). En suma, las plataformas establecen la retórica y códigos de una construcción hegemónicas de nuevas subjetividades sobre la intimidad que se vuelve pública y permiten que las relaciones sociales, mediatizadas por imágenes, se vuelvan espectáculo (Debord, 1998; Groys, 2014). Sibilia (2017) acuñó el término *extimidad* para referir a una exhibición de la intimidad a través de mecanismos de edición, pero también de construcción de un *yo* como personalidad de espectáculo, que muestra, que dice, que expone.

Esta dimensión de las plataformas como gestoras de los rasgos identitarios-subjetivos devela la relación recíproca entre tecnologías, contextos y usos, propia de la socialidad actual. Las estructuras tecnológicas no determinan a la sociedad, a sus cambios culturales, económicos y políticos, sino que es un proceso complejo que requiere de marcos de funcionamiento en donde la tecnología se desarrolla según los modos de vida de cada cultura (Williams, 2011).

En el ámbito educativo, la *plataformización de la educación* es entendida como una arquitectura programable que moldea las formas de vivir, de enseñar y aprender (van Dijck et al., 2018), ya que no posee una finalidad educativa, sino intereses económicos que tensionan los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la opacidad de los algoritmos y la datificación de los usuarios (Artopoulos y Huarte, 2022; Dughera y Bordignon, 2020; Sued, 2022). La falta de planificación o política específica provocó una *plataformización silvestre*, según Artopoulos y Huarte, en donde les docentes fueron haciendo lo que pudieron, a veces con aciertos y otros con transposición mimética de la presencialidad (Murolo, 2020). En ambos casos, según Collet y Grinberg (2021), estas

plataformas se consideran como tecnologías propias del gerenciamiento en donde la escuela y sus integrantes son responsables del autoaprendizaje y autoconocimiento.

Las plataformas destinadas a la educación existían antes del 2020, pero su uso estaba relegado a pequeñas experiencias, a desarrollo de aulas o escuelas modelo conectadas. Fue la emergencia lo que habilitó el proceso de apropiación social y le otorgó un sentido socioeconómico determinado ya que resolvió un conflicto (Narodowski y Campetella, 2020). La masificación en pandemia permitió que las plataformas se valoricen y legitimen en todos los sectores, e incluso se estableció un futuro educativo mediado por la plataformización, a través del lema “llegó para quedarse”. En el ciberespacio, las prácticas digitales sostenidas por el sistema educativo consistieron en: clases sincrónicas a través de Zoom o Meet; confección de aulas virtuales en Classroom, Moodle y otras similares, en donde se exploraron las opciones de subir tareas, participar de foros y completar cuestionarios, y el contacto directo y cotidiano a través de la mensajería instantánea en WhatsApp. Por su parte, las prácticas gestionadas por estudiantes se consolidó en WhatsApp como el principal medio de comunicación con pares y docentes, pero también para la consulta de consignas, la realización de actividades de manera colaborativa y el envío de tareas en formato de fotografía o archivo (Alzaga, 2022; Godoy, 2021; Vizio, 2022).

Los estudios sobre competencias digitales y transmedia sostienen que la operatividad de sacar, editar y compartir fotos es propia de las nuevas generaciones que están construyendo sus relaciones sociales en entornos digitales como los de las redes sociales. Es por ello que las habilidades de navegación web, la acumulación de información o la gestión de su identidad personal en las plataformas, entre otras, se convierten en las competencias básicas para ser y estar por un entorno digital (Transmedia Literacy., 2018, p. 19).

5. Reflexiones finales

En el período de excepción y de emergencia marcado por el aislamiento, las pantallas posibilitaron el acceso, la producción y la circulación de la cultura en general y de la cultura escolar en particular, y en algunos casos lograron conversiones. El encuentro de la escuela con la tecnología posibilitó nuevas expresiones habilitadas por la técnica, que modificaron las experiencias conocidas y generaron nuevas a partir de las transformaciones en los modos de percepción, de lectura e intercambios. A pesar de las marcadas brechas, la sobre-exigencia y los sentimientos de incertidumbre y cansancio frente a las dinámicas digitales, docentes y estudiantes lograron adaptar sus usos y habilidades en prácticas digitales.

Las pantallas no son simples herramientas de comunicación, sino que posibilitan accesos diferentes a la cultura, estructuran una nueva matriz de pensamiento ligada a una lectura hipertextual y fragmentada, actúan sobre la performatividad del ser y estar, también sobre la gestión del *yo* orientada a captar la atención, inocular deseos y mercantilizarlos. Asimismo,

generan efectos de ansiedad sobre el vínculo establecido con los dispositivos como: la nomofobia, miedo a estar separado del teléfono o desconectado; el FOMO (*Fear of Missing Out*) traducido como miedo a perderse algo o quedar afuera de experiencias y conversaciones, generando una vulnerabilidad *online*; *binge watching,* el visionado de forma pseudocompulsiva, de capítulo de series o *reels*, sin cortes, y la infoxicación, que implica la sobrecarga o saturación mental originada por el bombardeo de la gran cantidad de información recibida por día, entre otras patologías. Estos productos apelan a lenguajes narrativos basados en la velocidad y fluidez sobre formatos de impacto, en diálogo con otros géneros o contenidos, ubicados en plataformas que posibilitan la portabilidad y ubicuidad, y la multiatención.

Durante el proceso de digitalización escolar, el pasaje abrupto y sin mediaciones de la presencialidad a la virtualidad impulsó a las instituciones no solo a adoptar medidas y utilizar instrumentos que anteriormente implicaban resistencias y negociaciones, sino que además adaptaron su estructura y sus rutinas sobre bases digitales.

El armazón elegido para reconstruir la cotidianidad escolar fue el de las plataformas y redes sociales, es decir herramientas digitales pensadas para otros fines que tomaron un rol central en la solución del problema de la continuidad pedagógica. Estas plataformas son, ante todo, modelos de negocios basados en la explotación del trabajo cognitivo y en la extracción de datos personales como mercancía. No son herramientas neutrales, sino que trabajan sobre la gestión de la atención y la orientación de gustos y deseos con el objetivo de mercantilizarlos.

En esta nueva etapa, la tensión entre escuela y tecnología no fue de resistencia, sino de inmersión. La escuela se reconstruyó sobre las bases de la plataformización de la educación, es decir en una arquitectura programable que moldea las formas de vivir, de enseñar y aprender. La apropiación de estas tecnologías responde a los nuevos mandatos del proceso civilizador, en el que la escuela y sus integrantes -jóvenes y docentes- son responsables del autoaprendizaje y el autoconocimiento a través de las lógicas de los algoritmos y la datificación de los usuarios.

6. Bibliografía

Alzaga, J. (2022). Rutinas diarias, rutinas digitales. Procesos de digitalización de la escolarización en tiempos de aislamiento obligatorio. En *Actas 2º Congreso Internacional de Ciencias Humanas*. Universidad de San Martín.

Aparici, R. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Gedisa.

Artopoulos, A., y Huarte, J. (2022). Continuidad educativa durante la pandemia en Argentina. Políticas, pedagogías y plataformas. *revista de ciencias sociales*, *35*(51).

Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva*. Caja Negra.

Boczkowski, P., y Mitcheltein, E. (2022). *El entorno digital. Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pensamos el tiempo libre hoy*. Siglo XXI Editores.

Boutang, Y. M. (2014). Capitalismo cognitivo. Explotación de segundo grado. . *Hipertextos*, *2*(3), 15-22.

Buckingham, D. (2005). *Alfabetización en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea.* Paidós.

Byung-Chul, H. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.

Cardini, A., y D'Alessandre, V. (2020). La escuela en pandemia. Notas sobre los desafíos de la política educativa. En I. Dussel (Ed.), *Pensar la educación en tiempos de pandemia: entre la emergencia, el compromiso y la espera* (pp. 113-124). UNIPE.

Castells, M. (1995). *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*. Alianza Editorial.

Castells, M. (2005). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. : Vol. 1 La sociedad red*. Siglo XXI Editores.

Collet, J., y Grinberg, S. (2021). La educación managerial y sus fugas: entre la individualización y lo común. En J. Coller y S. Grinberg (Eds.), *En Hacia una escuela para lo común. Debates, luchas y propuestas* (pp. 13-27). Marata.

Costa, F. (2021). *Tecnoceno*. Taurus.

Crary, J. (2015). *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Paidós.

Crovi Druetta, D. (2017). Prácticas de apropiación e interacción en la cultura digital. En R. Cabello y López Adrián (Eds.), *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías* (pp. 25-38). Del Gato Gris, RIAT.

Debord, G. (1998). *La sociedad del espectáculo*. Archivo Situacionista Hispano.

Doueihi, M. (2010). *La gran conversión digital*. Fondo de Cultura Económica.

Dughera, L., y Bordignon, F. R. A. (2020). ¿Plataformización pedagógica?: Entre luces y sombras. *Technos*, 1-2.

Dussel, I. (2009). Los nuevos alfabetismos en el siglo XXI: Desafíos para la escuela. *Virtualeduca*, *5*(3), 24-40.

Dussel, I., Ferrante, P., y Pulfer, D. (2020). *Pensar la educación en tiempos de pandemia: entre la emergencia, el compromiso y la espera* (I. Dussel (ed.)). UNIPE, CLACSO.

Dussel, I., Flor, B., y Reyes, T. (2018). *¿Nuevas formas de enseñar y aprender? XL*, 142-178.

Echeverría, J. (2008). Apropiación social de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, *4*(10), 171-182.

Ferreiro, E. (2011). Alfabetización digital. ¿De qué estamos hablando? *Educación y Pesquisa*, *37*(2), 423-438.

Foucault, M. (2007). *Nacimiento de la biopolítica*. Fondo de Cultura Económica.

García Farjat, M., y Salguero, S. W. (2019). Aproximaciones a la problematización del objeto digital en el marco de la digitalización de la vida. *Hipertextos*, *7*(12), 47-67.

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.

Godoy, L. F. (2021). Interacción colaborativa escolar en WhatsApp: entre la tarea y las bromas. *Revista Estudios del Discurso Digital (REDD)*, *4*, 115-145.

Grinberg, S., Verón, E., y Bussi, E. M. (2020, abril 27). #COVID19 shock y la perplejidad de los derechos humanos. *Diagonalciep*.

Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea.* . Caja Negra.

Jenkins, H. (2008). Introducción: Adoración en el altar de la convergencia: un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático. En *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.*

Levis, D. (2016). Enseñar y aprender en la sociedad de la Pantalla: hacia la escuela tecnómada. *Actas de periodismo y comunicacion*, *2*(1).

Linne, J. (2022). Escolarización secundaria y tecnologías digitales en tiempos de pandemia. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, *1*(32), 128-141.

Lorey, I. (2016). *Estado de inseguridad. Gobernar la precariedad*. Traficantes de Sueños.

Magnani, E. (2020). Educación y tecnologías. Adentro de la caja. En I. Dussel, P. Ferrante, y D. Pulfer (Eds.), *Pensar la educación en tiempos de pandemia : entre la emergencia, el compromiso y la espera* (pp. 85-99). UNIPE: Editorial Universitaria.

Martín-Barbero, J. (2002). Reconfiguraciones comunicativas del saber y del narrar. En *La educación desde la comunicación*. Editorial Norma.

Martín-Barbero, J. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, *10*(1), 19-31.

Miguez, P. (2011). Prólogo. En C. Vellone (Ed.), *Capitalismo Cognitivo.* Prometeo Libros.

Murolo, N. L. (2012). Nuevas Pantallas: Un Desarrollo Conceptual. *Razón y Palabra. Primera Revista Latonoamericana Especializada en Comunicación. "Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis"*, *80*, 555-565.

Murolo, N. L. (2017). Pensar en pantallas: jóvenes, tecnologías, usos y narrativas. En N. D. Gonzales y A. P. Nicolosi (Eds.), *Transiciones de la escena audiovisual. Perspectivas y disputas.* (pp. 65-75). Universidad Nacional de Quilmes.

Murolo, N. L. (2020). La comunicación en el aislamiento. Información, educación, entretenimiento y sexting en contexto de pandemia. *Question/Cuestión*, *1*(junio), e351.

Narodowski, M., y Campetella, D. (2020). Educación y destrucción creativa en el capitalismo de pospandemia. En I. Dussel (Ed.), *Pensar la educación en tiempos de pandemia : entre la emergencia, el compromiso y la espera* (pp. 43-51). UNIPE, CLACSO.

Orozco Gómez, G. (2004). De la enseñanza al aprendizaje: desordenamientos educativo-comunicativos en los tiempos, escenarios y procesos de conocimiento. *Nómadas*, *21*, 120-127.

Pini, M., y Mihal, I. (2017). Alfabetización digital y política educativa democrática en dos normativas de Argentina. *Diálogos de la comunicación*, *93*, 1-18.

Rose, N. (2012). *Políticas de la vida Biomedicina, poder y subjetividad en el siglo XXI*. UNIPE: Editorial Universitaria.

Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical.* . Caja Negra.

Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.

Sibilia, P. (2010). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica.

Sibilia, P. (2017). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.

Srnicek, N. (2021). Capitalismo de plataformas. En *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.

Sued, G. E. (2022). Coursera y la plataformización de la educación: operación de mercados, datificación y gobernanza. *Transdigital*, *3*(5).

Terigi, F. (2020). Escolarización y pandemia: alteraciones, continuidades, desigualdades. *REVCOM | Revista científica de la Red de Carreras de Comunicación Social*, *11*.

Transmedia Literacy. (2018). *Alfabetismo transmedia. En la nueva ecología de los medios. Libro blanco* (C. A. Scolari (ed.)). H2020 Research and Innovation Actions, Universitat Pompeu Fabra.

van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales.* Siglo XXI Editores.

van Dijck, J., Poell, T., y de Waal, M. (2018). *The platform society*. Oxford University Press.

Vizio, P. S. (2022). Perdidos en la isla digital. Prácticas de lectura en pantallas en la formación docente. *Revista Prefacio*, *6*(9), 67-86.

Williams, R. (2011). *Televisión. Tecnología y forma cultural.* Paidós.

Zuboff, S. (2019). *La era del capitalismo de vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder.* Paidós.

Zukerfeld, M. (2008). Capitalismo cognitivo, trabajo informacional y un poco de música. *Nómadas*, *28*, 52-65.

Zukerfeld, M., y Yansen, G. (2020). *Plataformas. Una introducción: la cosa, el caos, humanos y flujos*. Universidad Nacional de Quilmes.