

Educación en tiempos distópicos

La educación ante un contexto tecnológico interpelante

Instituto de Profesores Artigas

Docente: Nancy Gini

Estudiante: Simón Aparín

Fecha de publicación: 23 Noviembre 2020



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

□ Introducción.

El abordaje del presente tema surge ante la necesidad de reflexionar sobre la educación en el contexto de emergencia producido por el COVID 19. Algunos niveles de la enseñanza pública y privada, en nuestro país, ya venían experimentando con entornos virtuales de aprendizaje, pero otros asumieron el desafío con la finalidad de mantener el vínculo pedagógico con los estudiantes.

Más allá de las discusiones alrededor de la accesibilidad a los recursos digitales o los cambios en las condiciones laborales y de estudio; es fundamental interrogarse sobre los cambios socioculturales inherentes a estas nuevas formas de aprendizaje y a las nuevas relaciones que se establecen.

Este año, ha aumentado la utilización de recursos tecnológicos en la educación para superar las dificultades que supone una pandemia. No obstante, esto se implementó sin la adecuada alfabetización tecnológica y de manera abrupta, lo cual no permitió tener un período de adaptación y aprendizaje sobre el mismo. Esto supone, que en los liceos más carenciados donde la tecnología es escasa y casi que no se implementa usualmente, mantener el vínculo pedagógico fue prácticamente imposible. Sin embargo, en los liceos donde concurren estudiantes con otras posibilidades económicas, no solo se ha reforzado el vínculo pedagógico, sino que se ha avanzado trabajando contenidos. Es de esperar, que el impacto que va a traer este año sea perjudicial y profundice la brecha entre quienes tienen recursos para educarse y quienes no.

Como educadores ante este escenario, nos compete reflexionar sobre estos cambios en las condiciones de estudio y de trabajo. Estos cambios sociales, han sido abordados por el arte, en la literatura y el cine con el formato de distopías. Según la RAE, esta última se define como una: “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”. Algunas de ellas, se han ocupado de imaginar mundos futuros en los que la educación se imparte por medios exclusivamente tecnológicos. Muchos de los elementos que allí aparecen, se encuentran en nuestro presente.

A continuación, se buscará una aproximación analítica a algunas distopías contemporáneas tanto literarias como cinematográficas, con la finalidad de trazar un paralelismo entre los conceptos de sociedad y educación planteados allí y los del contexto educativo actual.

❑ Desarrollo.

Se comenzará analizando la novela de ciencia ficción escrita por el autor estadounidense Ernest Cline (2011) titulada Ready Player One. Allí el autor plantea un futuro distópico en el año 2044, donde el mundo ha sufrido una catástrofe innominada. Las fuentes de energía están prácticamente agotadas, hay superpoblación y el precio del combustible es elevado. En medio de una enorme depresión económica a nivel mundial, la mayoría de las personas subsisten como pueden (¿coincidencia o especulación?). Sin embargo, un videojuego de realidad virtual llamado OASIS, proporciona la vía de escape que “los seres humanos necesitan”, quienes dedican más tiempo al juego que a la vida real misma (¿otra coincidencia?). El juego ofrece todas las posibilidades imaginables, siendo cualquier cosa realizable, tanto jugar como trabajar o estudiar.

El elemento central de toda la historia es el escapismo de una sociedad que vive en la adolescencia perpetua. Oasis no existe más que en un servidor al que todos se conectan. El protagonista, Wade, un huérfano de 16 años, vive en una caravana junto a la tía y su pareja que le hace la vida difícil. Hay pobreza, aislamiento, desempleo y orfandad en el mundo real, pero en cambio, en el virtual (Oasis), es Parzival (al igual que el caballero de la Mesa Redonda del Rey Arturo), un hábil jugador que domina todas sus fortalezas.

Wade asiste al sistema de educación pública de OASIS, y en sus ratos libres, bajo el apodo de Parzival, se dedica a intentar desentrañar el secreto de Halliday, creador de OASIS, quien antes de morir dejó el misterioso Huevo de Pascua para que aquel que lo encuentre herede su fortuna. El protagonista, al igual que su homónimo Parzival, se dedicará a la búsqueda de algo más prosaico que el Santo Grial, la fortuna material.

Uno de los aspectos más importantes de esta novela, desde el punto de vista educativo, es que el potencial de la tecnología y sus avances e innovaciones llegan más rápido que la capacidad que tiene la sociedad de adaptarse a su uso, como ocurre con la implementación del uso de las TICs, en el que el dispositivo deja de ser un instrumento y se convierte en un fin en sí mismo. Otro aspecto relevante del texto que influye en el mundo educativo son las nuevas formas de aprendizaje colaborativo, que observamos en OASIS, cuando los niveles son superados más fácilmente trabajando en equipo. El

cambio de paradigma a una educación hiperconectada modifica las relaciones personales de los individuos, tanto en la novela como en la actualidad.

El Tecnológico de Monterrey, realizó a fines de 2018 su primera clase usando varios campus en una experiencia 100% inmersiva en un entorno virtual colaborativo, que facilita la interacción entre alumnos de Guadalajara, Monterrey y Querétaro para su clase “Técnicas de Negociación y Comercialización Internacional”. Los espacios virtuales pueden servir como entornos colaborativos de cocreación, pero también como espacios aptos para el ocio, para las relaciones sociales, para los eventos deportivos e incluso para las relaciones afectivas.

En dicha experiencia los alumnos se ponían sus lentes de realidad virtual y se conectaban al entorno virtual (en donde son representados con un avatar que ellos mismos diseñaron) pudiendo interactuar con sus pares. Dentro de la plataforma hacían uso de diversos recursos tales como: presentaciones, videos y notas, además de que los avatares simulaban aspectos del lenguaje corporal como la gesticulación de los participantes. Así, durante el semestre, realizaron ejercicios y hasta su examen final de negociación internacional, interpretando e interactuando con diversos personajes ficticios en casos hipotéticos de negociaciones.

En los últimos años, estamos ante un proceso de mejoras y avances tecnológicos en el campo tecnológico. Este proceso, se ha instalado de tal manera en nuestra cultura que incluso está provocando que la civilización contemporánea sea identificada como la sociedad de la información. Algunos consideran que esta revolución sólo puede proyectarnos hacia un futuro mejor, mientras que otros, ven en estos cambios los cimientos sobre los que se puede construir una sociedad de la vigilancia. David Lyon (profesor de Sociología de la Queen’s University, Ontario, Canadá) en El Ojo Electrónico intenta abordar lo que ha denominado como la “vigilancia desorganizada”. Una gran parte de la vigilancia se lleva a cabo de manera oculta, en el ámbito de las señales digitales, pero no se produce de forma clandestina, sino en operaciones ordinarias como comprar o trabajar. Esto significa que las personas, habitualmente, ignoran que son objeto de vigilancia o, si lo saben, no son conscientes de hasta dónde llega el conocimiento que otros tienen de ellas. Esta sociedad de la vigilancia, ha sido un campo fructífero para la cinematografía y artes afines.

“Caída en picada”, es el primer episodio de la tercera temporada de la serie de ciencia ficción Black Mirror. Éste transcurre en un mundo en el que las personas pueden calificar y ser calificadas por puntuaciones de una a cinco estrellas en cada interacción social que realicen. Lacie, una joven obsesionada por sus calificaciones, es elegida por una popular amiga de la infancia, como

dama de honor de su futura boda. Durante el viaje para asistir al enlace Lacie tiene un encontronazo con uno de los trabajadores encargados del servicio al cliente. Tras una fuerte discusión, su calificación personal comienza a reducirse rápidamente, lo que la convierte en una marginada social.

El sistema de puntuación de los ciudadanos con consecuencias socioeconómicas, no es solamente ficción, sino que comenzó a utilizarse en algunos ayuntamientos de China desde el año 2014. Según este plan, se castiga o se premia a los ciudadanos, concediéndoles beneficios crediticios o multas que pueden significar aumento de precios o la prohibición de viajar.

La sociedad de la vigilancia en nuestro país, también implica beneficios como el seguro de desempleo, pero también la reducción crediticia de acuerdo al clearing de informes. La participación o no de los estudiantes, en los entornos virtuales de aprendizaje generan distintas jerarquías que comprenden a los que se conectaron y a los que no, cristalizadas en los juicios cualitativos que se solicitaron para las reuniones de evaluación de este año. La plataforma Crea (Schoology), realiza análisis estadísticos de la participación de los estudiantes figurando la última conexión al sistema y al curso. Llamativamente, al igual que el episodio de Black Mirror, posee un paquete de medallas para “premiar” asistencia, competencias, actitudes hasta llegar al Estudiante del Mes (ver anexo).

Según P. Sibila (2005), “el capitalismo industrial desarrolló técnicas para modelar eficientemente cuerpos útiles y subjetividades dóciles. En la actual sociedad de información, la teleinformática y la biotecnología -unidas por el diseño de la digitalización universal- pretenden lograr mutaciones aún más radicales: la supresión de las distancias, de las enfermedades, del envejecimiento e incluso de la muerte. El cuerpo humano, reducido a sistema de procesamiento de datos y banco de información genética, se estaría volviendo obsoleto. Las nuevas tecnociencias apuntan a su hibridación con materiales inertes y a la manipulación de sus genes con la vocación fáustica de superar sus limitaciones naturales”.

Los distintos dispositivos, no solo se transforman en prótesis que realizan funciones humanas, sino que el cuerpo físico puede ser prescindible para la realización de determinadas actividades sensoriales y cognitivas como ocurrió en la experiencia de la Universidad de Monterrey, previamente mencionada. Algunas series como Black Mirror (episodio 4 de la temporada 3 titulado San Junípero) y Upload (temporada 1), plantean que la conciencia humana puede descargarse en un servidor, sobreviviendo a la muerte del cuerpo físico en un entorno virtual. El capitalismo se torna omnipresente en esta última serie, ya que los placeres del paraíso virtual, dependen de los planes que las personas hayan

podido comprar. Los más pobres, solo pueden acceder a 2Gb al mes que se gastan rápidamente y pasan la mayor parte del tiempo postmortem desconectados, de la misma manera que nuestros estudiantes sin internet fija y con datos móviles, quedan desconectados de la “vida estudiantil”.

Cabe preguntarse si el problema de fondo es el acceso a la tecnología, o es la pobreza que impide el acceso a la educación en todas las condiciones y que en esta situación queda visible. Según S. Velleggia (2009), “el acceso a la conectividad, en cuanto vínculo físico con las computadoras e Internet, pese a su importancia, no es el factor de mayor peso en los actuales procesos de diferenciación social. Es en la división entre el conocimiento científico disponible, que constituye un producto social -o un bien público- y su apropiación por escasos individuos y grupos donde reside el “núcleo duro” de la brecha digital. Ella consagra y cristaliza la forma más severa de fragmentación social: entre el sector de los “entendidos o conocedores”, relacionados al mundo académico, el poder económico y los procesos de acumulación de capital y, por otra parte, el de los “entretenidos o consumidores”, constituido por los sectores sociales excluidos del acceso al conocimiento y de la adquisición de los nuevos perfiles laborales que demanda la economía basada en el mismo”.

Los estudiantes con vulnerabilidad social y económica tienen dificultades en la educación presencial debido a la alimentación deficiente, condiciones de vida precarias y falta de capital cultural. La película “La Vida Escolar” (Francia, 2019) plantea la realidad de un liceo de los suburbios parisinos donde conviven docentes y estudiantes, muchos de ellos inmigrantes y con un contexto socioeconómico desfavorable. No hay aprendizaje a través de dispositivos tecnológicos, los celulares están prohibidos, sin embargo los estudiantes son expulsados una y otra vez del sistema educativo. Una de las diferencias entre educación presencial y virtual, radica en el rol docente como mediador de los aprendizajes. En la educación presencial se puede fortalecer esta característica que se desdibuja en la educación a través de los entornos virtuales, sin olvidar que la participación deja de ser democrática cuando ya no depende de un boleto estudiantil gratuito sino de una conexión a internet paga.

□ Conclusiones.

En esta “nueva normalidad” nos presentan un orden mundial aparentemente diferente, que no es otro que la “vieja normalidad disfrazada”, que profundiza las brechas inherentes al sistema capitalista. Las distopías, se han instalado en este escenario del mal lugar, desplazando a las utopías colectivas. Sin embargo, surge la posibilidad de repensarlas a la luz de “El Buen Lugar” (serie estadounidense estrenada en 2016). En la cual Chidi, profesor de

ética, enseña a los personajes a “ser mejores personas” a través de distintos problemas filosóficos, para ser merecedores del buen lugar. En la posmodernidad la utopía, parece ser individual, sin embargo, el aprendizaje es una tarea colectiva y los personajes se transforman unos a otros.

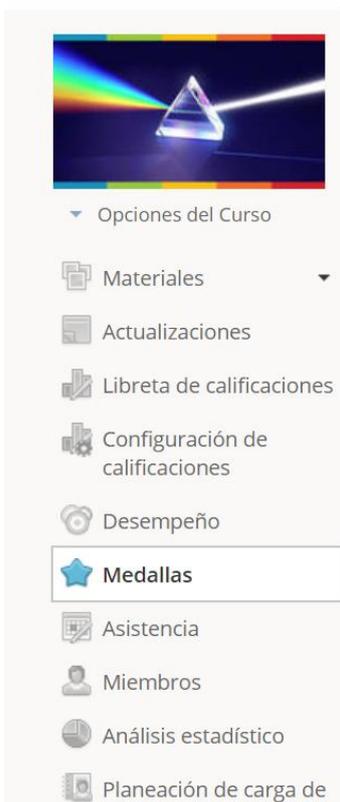
Es a través de la interacción humana que se construye la educación y ésta no puede quedar circunscripta a entornos virtuales, ya que el cuerpo físico también participa de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Somos más que una conciencia que puede ser descargada en un dispositivo, somos la suma de nuestras experiencias sensibles y nuestros encuentros con el Otro.

□ Referencias.

- Cline, E. (2011). *Ready Player One*. Editorial: Crown Publishing Group; AST. USA.
- Chacón, E. (2019). *ANÁLISIS CAÍDA EN PICADA BLACK MIRROR*. Vafeldagen. Recuperado de: <https://cmegfoto.wixsite.com/vafeldagen/post/an%C3%A1lisis-ca%C3%ADda-en-picada-black-mirror>.
- Díaz, F. (2018). *Ready Player One* de Steven Spielberg: la amable distopía. Disidentia. Recuperado de: <https://disidentia.com/ready-player-one-de-steven-spielberg-la-amable-distopia/>.
- Gómez, C. (2019). *CIUDADANOS DE CONFIANZA: BLACK MIRROR SE HACE REALIDAD EN CHINA*. Ethic. Recuperado de: <https://ethic.es/2019/03/black-mirror-china/>.
- Lyon, D. (1995). *El ojo electrónico*. Editorial: Alianza. España.
- Pujol, I. (2017). *Reseña literaria sobre: Ready Player One*. Tecnología, ciencia y educación. Recuperado de: <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/viewFile/159/130>.
- Sibila, P. (2005). *El hombre postorgánico*. Editor digital: Titivillus.
- Velleggia, S. (2009). *LAS TICs, LAS POLÍTICAS PÚBLICAS Y LA MERCANTILIZACIÓN EXTREMA DE LA CULTURA, LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO*. Recuperado de: <http://susanelleggiacultura.blogspot.com/2010/03/las-tics-las-politicas-publicas-y-la.html>.
- Villanueva, A. (2018). *Tec revoluciona la educación con clases al estilo 'Ready Player One'*. Tec Review. Recuperado de: <https://tecreview.tec.mx/tec-revoluciona-la-educacion-clases-al-estilo-ready-player-one/>.

☐ **Anexo.**

 Plan Ceibal | **ANEP** CUR



A vertical menu with a header image of a prism refracting light. The menu items are:

- ▼ Opciones del Curso
- Materiales ▼
- Actualizaciones
- Libreta de calificaciones
- Configuración de calificaciones
- Desempeño
- ★ Medallas**
- Asistencia
- Miembros
- Análisis estadístico
- Planeación de carga de

Use el menú desplegable "Agregar medallas" para crear o importar medallas desde los recursos.
También puede escoger del siguiente paquete de principiante diseñado para usted:

-  **Título**
-  **Participación**
Participa activamente en la clase y contribuye con los temas de discusión y los eventos.
-  **Actitud positiva**
Piensa en positivo y tiene una excelente actitud dentro y fuera de la escuela.
-  **Habilidad resolutive**
Tiene pensamiento crítico, se esmera y resuelve problemas complejos.
-  **Estudiante destacado**
Ha sido un estudiante ejemplar de la clase. ¡Siga así!
-  **Estudiante del Mes**
¡Felicitaciones! Es el "estudiante del mes" por su trabajo sobresaliente, su dedicación y los logros de este mes.

Agregar