

La plataformización de la educación: Un esquema conceptual sobre la base de tres axiomas

MARIANA SCHENONE*

Tesis de Maestría en Políticas Educativas, Universidad Torcuato Di Tella

Autora: Mariana Schenone

Director: Dr. Alejandro Artopoulos, (Profesor full time UDESA)

Miembros del jurado:

Mg. Ricardo Castro Lechtaler, (Executive Director at Legamaster Latam)

Mg. Jimena Huarte (UDESA)

Mg. Alejandra Beatriz Lliteras (UNLP)

Fecha de aprobación: 17 de abril 2021

La expresión “plataforma” fue mutando de acuerdo con sus propios avances y con los diferentes escenarios sociales donde se hizo presente. En función del uso y de su relación con los sujetos, se fue acomodando y adaptándose. Es un término que evolucionó en el tiempo y la tecnología lo trajo resignificado a este nuevo espacio. Para la RAE, la plataforma tuvo y tiene diferentes acepciones, pero que se puede resumir en esta definición: “*Es un entorno informático determinado, que utiliza sistemas compatibles entre sí*”. Con el surgimiento de Internet, se redefinió el significado en relación con su función y teniendo en cuenta sus cualidades intrínsecas y exógenas. Se justifica concebir al concepto *plataforma* como resultado que deriva en un *constructo*¹; es una construcción socio-cultural y se redefine en el colectivo social. En el ámbito educativo se podría definir como el *entorno* o espacio cibernético que posibilita el acceso a la información y a contenidos educativos, donde se genera un modo diferente de interactuar con y entre ellos, y que puede contribuir a la construcción del conocimiento.

En esta tesis se plantea como problema a investigar la idea de la plataformización de la educación desde un análisis conceptual sobre la base de tres axiomas:

1. El axioma tecno-pedagógico: explica la socio-materialización de la escuela en función de la compleja relación entre la tecnología, el sujeto y la educación.
2. El axioma gestión educativa: se desarrolla sobre la base de un pensamiento pedagógico y didáctico en la gestión de los aprendizajes.
3. El axioma político: explica la toma de decisiones que acompañan el diseño de políticas que apoyen brindando recursos y financiamiento para planificar y evaluar.

¿Por qué organizar la información en un esquema conceptual? Porque un esquema refiere a un modo de exponer y ejemplificar una idea o determinados conceptos de manera ordenada, organizando la información, y a partir de esto permite destacar las cuestiones más significativas en función de la construcción de una opinión o un argumento.

Recibido el 20 de mayo de 2021 | Aceptado el 7 de junio 2021

Los axiomas en comunión

*Pensar el **qué** para diseñar el **cómo**, en los diferentes escenarios:* Los nuevos escenarios se podrían planificar en función del ensamblaje entre la pedagogía, la didáctica y la tecnología. Esto involucraría una tarea que consolidaría la comunión entre los tres axiomas con la complejidad que el contexto amerita. Cada axioma se retroalimenta en la tarea en común con los otros. Nuevos escenarios se gestaron en el contexto de la pandemia de Covid-19. Esto ha dejado al descubierto cuestiones que, si bien ya se venían acarreado, requieren redefinir la manera de gestionarlas. Cada uno de los puntos que se presentan se consolidan con un fin pedagógico, social y político y, cada axioma entra en diálogo con el otro para que no solo se produzcan modificaciones como respuestas emergentes frente a la incertidumbre, sino que se administren esos cambios en el contexto de una organización planificada. En síntesis, la plataformización de la educación abordada y planificada desde estos criterios responde a necesidades reales, y permite que sea mucho más que un recurso: puede convertirse en un modo de pensar diferente que involucre al pensamiento lógico, analítico y crítico.

Desde este esquema conceptual, que se funda sobre la base de tres axiomas, se propone articular la didáctica, la pedagogía y la tecnología a partir del trabajo en comunión con los distintos actores involucrados en el sistema educativo y los tecnólogos, integrando en la diversidad de propuestas la importancia de ser protagonista en la gestión y el uso de recursos que competen a un sistema de inversión que hay que atender.

La construcción de la *sociomaterialidad* de la escuela permite amigar la idea de que la tecnología se acomoda y se ajusta de acuerdo con las exigencias que los diferentes escenarios demandan y entonces tecnología con tecnología se ensamblan (Latour, 2005). La importancia se concentra en el trabajo multi e interdisciplinario entre pedagogos y maestros con los tecnólogos, a fin de poder consensuar un camino más armonioso, generando ideas que se acomoden a las necesidades y promuevan el interés y la motivación por parte de los alumnos, y logrando que el aprendizaje sea significativo e interiorizado.

Ahora bien, una nueva dimensión se configura frente a la pregunta que despierta una vieja cuestión: ¿La plataformización de la educación es una respuesta ante la emergencia, o se configura como una política educativa planificada como mejora desde la innovación, o es sencillamente un acontecimiento que necesitará tiempo para su estabilización?

“La innovación disruptiva no intenta en modo alguno superar un límite, sino que se somete a un límite tecnológico y lo explota de manera mecánica. Se relaciona con un conformismo que reviste la apariencia engañosa de una nueva novedad” (Sadin, 2018:67). La disrupción es un fenómeno que genera continuas y brutales inestabilidades, afirma Sadin, impactando en la sociedad entera. La vida de millones de personas se detiene a raíz de los sucesos disruptivos. La disonancia cognitiva aparece en las contra-argumentaciones distópicas, que buscan comprender lo incomprensible. La manera de educar cambió en forma disruptiva. Lo futurible²⁷ de la educación se convirtió en realidad, dejando mayor evidencia de los problemas estructurales en el sistema educativo. Frente a la emergencia generada por el Covid-19 y la suspensión de clases en marzo, la Argentina se sumó a los 1.600.000 alumnos que tuvieron que recurrir a sostener la escuela en el distanciamiento social mientras las clases presenciales migraron a la virtualidad. Como dice Barthes (2003), un suceso que va más allá del entendimiento humano puede ser el origen del asesinato de

la política. El suceso debe ser entendido como un hecho exógeno que articula respuestas endógenas, y la política entra en la categoría trans-temporal.

¿La innovación puede colaborar con la idea de mejora? ¿Cómo aprender? Aprender para ser mejores, dice Piscitelli, en su artículo "Innovación y Barbarie" (2019). La tecnología es el recurso innovador, y más allá de la simbiosis del poder económico con el poder político, nacen innovaciones científico-tecnológicas (Piscitelli, 2019:4). Continúa el autor refiriendo que las ciencias del aprendizaje conforman un campo transdisciplinario, promoviendo la comprensión científica, humanística y teórica, e involucrándose en la búsqueda de mejoras e innovaciones.

Un suceso provoca una consecuencia, una reacción que se proyecta en la conducta humana, una idea de transformación, pero como toda ruptura supone un conflicto, una crisis (Narodowski, 2017). La coincidencia en la repetición que evoca lo sobrenatural es sentida espontáneamente, como una relación de contrariedad. Es una categoría que desborda el hecho de un suceso. En la dialéctica del sentido y la significación tiene entidad intrínseca. Es un tipo de ruptura que plantea un escenario caótico, imposible de modificar. Desde esta idea se explica cómo un acontecimiento disruptivo, como el que se está atravesando en la actualidad (Covid-19), enfrenta al sistema educativo a desarrollar estrategias nuevas. Sin tener muy acabadas las innovaciones tecnológicas, se da respuesta a la emergencia, cayendo en un *solucionismo* tecnológico (Narodowski, 2020).

A partir de allí se recurre al concepto de *destrucción creativa* de Shumpeter (1996), para explicar la innovación que la tecnología aporta como algo original. Esta novedad es entendida como disrupción que modifica e interviene con el propósito de confluir en una idea original y configurarse como un nuevo "bien"²⁸. La destrucción creativa es concebida como la competencia endógena de un sistema que prende el motor hacia el cambio, en función del contexto social emergente. En el ámbito educativo, ante la imposibilidad de cambio, se presenta a la plataformización como la necesidad de romper esa tendencia que lleva al fracaso reiterado de propuestas repetitivas.

Bibliografía

- Barthes, R., (2003) *Ensayos Críticos*. Buenos Aires: Editorial Planeta.
- Latour, B. (2005) *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Morduchowicz, A., Narodowski, M. y Terigi, F. (2020) "Futuribles escenarios escolares pos pandemia". *Tramared 7mo encuentro #hilarlatrama* Youtube.com/tramared.
- Narodowski, M. y Bota, M. (2017). "La mayor disrupción posible en la historia de la pedagogía moderna: Iván Illich", *Pedagogía y Saberes*, No 46, pp. 45-54.
- Piscitelli, A., (2019) *Innovación y Barbarie (Cápsula 5.5) Aprendizaje post-bancario*. Filosofitis.com. Buenos Aires
- Sadin, E. (2018) *La silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Schumpeter, J. A. (1996) *Capitalismo socialismo y democracia I y II*. Buenos Aires: Folio.

Notas

- ¹ Constructo: carga valorativa, cognitiva y emocional sobre un concepto. (Psicología Cognitiva).
- ² Futurible: adj. [acontecimiento] Que ocurrirá en el futuro solo si se dan unas condiciones determinadas. (RAE)
- ³ Bien en el sentido de producto o utilidad.



Mariana Schenone es Licenciada en Psicopedagogía, Universidad del Salvador; Magister en Políticas Educativas, Universidad Torcuato Di Tella; Co-fundadora y Editora de Tramared, Argentina. E-mail: mariana@visionproducciones.com.ar
