

Acerca de la importancia y vigencia del uso de los conceptos foucaultianos para el estudio de las problemáticas en torno a tecnologías y educación.

Guillermo Ferraguti.

Cita:

Guillermo Ferraguti (2011). *Acerca de la importancia y vigencia del uso de los conceptos foucaultianos para el estudio de las problemáticas en torno a tecnologías y educación*. IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-034/391>

Apuntes foucaultianos para el estudio de las problemáticas en torno a tecnologías y educación.

Lic. Guillermo Ferragutti
Becario doctoral
Irice (Conicet – UNR)
ferragutti@irice-conicet.gov.ar

Abstract

El siguiente trabajo intentará expresar algunas ideas todavía pendientes de mayor desarrollo, para mostrar que el aparato conceptual diseñado por Michel Foucault tiene una notoria vigencia para pensar las problemáticas vinculadas a la educación y las nuevas tecnologías. Durante los últimos diez años, han proliferado una enorme cantidad de discursos, en forma de discusiones, polémicas, promesas, profecías, en torno a las llamadas tecnologías en red, tecnologías de la información y la comunicación (TICs) o simplemente nuevas tecnologías. Este complejo sistema de aparatos constituye asimismo un verdadero proyecto de sociedad, con soportes teóricos, postulados científicos, programas informáticos, decisiones institucionales, etc.

Estos discursos sobre la llamada “Sociedad de la Información” vinculan fuertemente a las tecnologías con la noción de información proveniente del campo científico, y a esta noción, con el saber. Postulan a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como un gigantesco reservorio del conocimiento humano, y entienden que la educación debe incorporarlas como un elemento fundamental en su propuesta pedagógica. Para los defensores del paradigma de la sociedad de la información, la escuela, con su rigidez típica en tanto institución disciplinar del estado, carece de la agilidad necesaria para incorporar satisfactoriamente las nuevas tecnologías. Para que las tecnologías puedan cumplimentar sus promesas de emancipación modernista, aseguran que es necesario remover las trabas institucionales que poseen las viejas instituciones disciplinarias estatales y entrar cuanto antes en un nuevo tipo de sociedad.

¿Qué es la Sociedad de la Información?

Podemos resumir esquemáticamente los discursos de la Sociedad de la Información de este modo: la historia reciente habría estado bajo el signo de la organización productiva fordista, en el que la división de tareas y la producción en serie de mercancías habrían tenido como consecuencias la estratificación social, la producción de sujetos con funciones específicas a través de las instituciones disciplinarias, como la escuela, la iglesia, las fábricas y el ejército (cfr. con Foucault, 2002a). Esta forma de organización de la sociedad habría

tenido consecuencias profundas en la subjetividad humana. A partir de la llegada de nuevos artefactos, se habría operado un cambio rotundo en las formas de organización social y económica. Los flujos económicos se han acelerado, la industria de servicios ha crecido por sobre el trabajo productivo, el trabajo, quitado de los viejos emplazamientos funcionales (Foucault, 2002a, pp. 147-149), ahora puede realizarse desde terminales con conexión, ya sea en el hogar, en lugares públicos, etc. El conocimiento y la información estarían accesibles desde cualquier lugar del planeta siempre y cuando se cuente con unos económicos y variados artefactos tales como computadoras personales, notebooks, netbooks, celulares, etc. Estos milagrosos aparatos no sólo tienen una importante función productiva, sino que también son fuentes de entretenimiento, dando lugar a una verdadera experiencia multimedial en la que los mismos usuarios producirían el contenido, cosa que, sostienen, no era posible con los viejos medios de comunicación como la radio, la TV y el teléfono. Asimismo, permiten el contacto con seres queridos, lo que elimina las fronteras espacio temporales y permite una mayor sociabilidad. Las empresas dan lugar a las organizaciones, en donde las funciones son negociadas y están en reconfiguración permanente, lo que mantiene a los empleados motivados, y les exige una permanente capacitación, lo cual produciría la antes rara experiencia de la realización personal. El modelo de educación permanente entra entonces en contacto con la enorme disponibilidad del conocimiento humano gracias a Internet y la computadora. Es así que los nuevos modelos empresariales privilegian la rotación, la educación a distancia y el trabajo intelectual, en función de producir una mercancía inmaterial que algunos teóricos llaman información, y otros, conocimiento. Esto es lo que algunos economistas reconocen como modo de organización posfordista.

El poder

La disponibilidad del conocimiento humano, la posibilidad brindada por los nuevos medios de comunicación de emitir mensajes a un público potencialmente masivo y la ampliada capacidad de socializar a través de las redes permiten hablar de una mayor participación democrática, donde el poder estaría en todos y cada uno de los usuarios, haciendo ineficaces los viejos mecanismos de censura, ya que una red sin centro es imposible de conjurar.

La estructura de poder que permiten pensar las nuevas tecnologías a través de los discursos sobre la sociedad de la información sería, así, la de la red. Un rizoma, en permanente metamorfosis, con nodos de poder inestables, de forma tal que ningún centro de poder con el monopolio del control sería posible. Las sociedades de la información vendrían así con dispositivos “deseables”, que serían, por lo tanto, menos opresivos. El parentesco entre esta concepción y la noción de Foucault respecto al poder son evidentes. En Foucault, el poder no es una sustancia, sino que es una posición estratégica que se ocupa de forma siempre inestable y que se construye como una relación de fuerzas. Son las redes de relaciones las que constituyen una posición estratégica de poder. Los dispositivos, serían entonces, esas grandes formaciones de conjunto, que aparecen como emergentes de una red de relaciones.

Esto significa que mientras los dispositivos de la sociedad de la información aparecen en lo que tienen de “positivos”, de utopías, en Foucault, por el contrario, siempre se trata de instrumentos de poder, que tienen a la resistencia como un revés necesario. Si cambiamos el punto de perspectiva, podemos ver entonces que muchos de estos nuevos artefactos digitales contribuyen a lo que Deleuze ha llamado Sociedades de Control. En ellas, los sujetos estarían siendo interpelados como consumidores a través de un seguimiento constante, la construcción de perfiles y la elaboración de productos personalizados.

El control es a corto plazo y de rotación rápida, pero también continuo e ilimitado, mientras que la disciplina era de larga duración, infinita y discontinua. El hombre ya no es el hombre encerrado, sino el hombre endeudado. Es cierto que el capitalismo ha guardado como constante la extrema miseria de tres cuartas partes de la humanidad: demasiado pobres para la deuda, demasiado numerosos para el encierro: el control no sólo tendrá que enfrentarse con la disipación de las fronteras, sino también con las explosiones de villas-miseria y guetos (Deleuze, 2006).

Paula Sibilia abona esta idea. Para ella, los mecanismos y técnicas actuales están intentando producir un nuevo sujeto. Ya no el *individuo* o la masa *disciplinada*, sino el *consumidor controlado*.

Cada vez más, la identificación del consumidor pasa por su perfil: una serie de datos sobre su condición socioeconómica, sus hábitos y sus preferencias de consumo. Todas estas informaciones se acumulan mediante formularios de encuestas y se procesan digitalmente, luego se almacenan en bases de datos con acceso a través de redes, para ser consultadas, vendidas, compradas y utilizadas por las empresas (2005, pp. 34-35).

Por otro lado, una observación de método. Mientras que para el discurso de la sociedad de la información, el poder como redes de relaciones es una realidad en el seno de estas sociedades, imposible de encontrar en otras experiencias políticas cuya formación de poder sería piramidal o lineal, para Foucault, esta noción constituye una estrategia de análisis que puede operativizarse, y que no se circunscribe necesariamente a una experiencia contemporánea del poder.

La historia

La genealogía debe “percibir la singularidad de los sucesos, fuera de toda finalidad monótona; encontrarlos allí donde menos se espera y en aquello que pasa desapercibido por no tener nada de historia” (Foucault, 2002b, p. 39). El genealogista, así, efectúa una contrahistoria. No el relato de un *origen* rutilante, cuya finalidad, definición, sentido o destino estaría dado de una vez y para siempre, en el momento mismo de su creación. Por el contrario, es el relato de lo subterráneo, de lo olvidado, lo escondido, lo secreto, lo agitado de sus luchas. Es el relato de lo carente de relato.

Para realizar esto, el genealogista aprende que detrás de las cosas no existe “en absoluto su secreto esencial y sin fechas, sino el secreto de que ellas están sin esencia, o que su esencia fue construida pieza por pieza a partir de figuras que le eran extrañas” (Foucault, Nietzsche, la genealogía, la historia, 2002, p. 42). Piezas dispersas, carentes de una identidad unificada, elementos en puja, luchas personales, todos esos elementos constituyen el bajo comienzo histórico.

Un recorrido genealógico podría demostrarnos que la ciencia que ha aportado las bases más fundamentales para la construcción de una *episteme* de la era de la información ha sido, sin duda, la cibernética. Definida ampliamente como una ciencia interdisciplinaria que trata de los sistemas de comunicación y control en los organismos vivos, las máquinas y las organizaciones, esta rama del saber tuvo su flamante apertura con el matemático Norbert Wiener en 1948. En esta definición acuñada por el autor (Wiener, 1998), puede verse claramente la homologación entre organismos vivos, máquinas y organizaciones. Es que, desde el punto de vista teórico, para Wiener no existen diferencias sustanciales entre animales, máquinas y humanos. Todos poseen dispositivos de entrada de datos (input) que procesan de acuerdo a un programa específico, para luego realizar alguna acción que permita dar salida (output) al producto de ese procesamiento.

Incluso el matemático llega a conclusiones muy exaltadas: “Se trata de una idea con la que he jugado en el pasado —la de que es conceptualmente posible enviar a un ser humano a través de una línea telegráfica”. (Wiener, en línea).

Asimismo, a grandes rasgos, cualquiera sea el nombre que reciban (sociedad de la información, era de la información, sociedad de control, sociedad del conocimiento o capitalismo posfordista) estas formaciones sociales no fueron “creadas” de una vez y para siempre por un sujeto social. No despertamos un día en una nueva sociedad digital, radicalmente diferente a la vieja y analógica sociedad disciplinar. Por el contrario, es el efecto de una serie de luchas constantes, de elementos dispares y de posiciones estratégicas particulares. La configuración estratégica de elementos, siempre cambiantes, de la vieja sociedad disciplinaria, está experimentando modificaciones, inversiones, desplazamientos que también están en permanente formación. Por ello, es posible, y hasta necesario, establecer los movimientos por los cuales, una serie de técnicas de poder disciplinarias, lentamente van transformándose, y devienen en el fenómeno que tenemos bajo estudio.

El dispositivo

Foucault define el dispositivo (1985a, pp. 128-129) como un “conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas”, es decir, elementos tanto discretos como no discretos, “la red que puede establecerse entre estos elementos”. El dispositivo es también, en segundo lugar, “la naturaleza del vínculo que puede existir entre estos

elementos heterogéneos [...]. Resumiendo, entre estos elementos, discursivos o no, existe como un juego, de los cambios de posición, de las modificaciones de funciones que pueden, éstas también ser muy diferentes”. En tercer lugar, Foucault designa por este concepto “una especie [...] de formación que, en un momento histórico dado, tuvo como función la de responder a una urgencia”.

Así, se define no sólo por la estructura de elementos heterogéneos en una “formación estratégica dominante”, sino por un cierto tipo de génesis erigida en dos momentos. El primero, “en el que prevalece un objetivo estratégico”. Luego “el dispositivo se constituye como tal, y sigue siendo dispositivo en la medida en que es el lugar de un doble proceso: proceso de *sobredeterminación funcional*, por una parte, puesto que cada efecto, positivo o negativo, querido o no, llega a entrar en resonancia, o en contradicción, con los otros, y requiere una revisión, un reajuste de los elementos heterogéneos que surgen aquí y allá. Proceso, por otra parte, de perpetuo *relleno estratégico*”.

Las TICs no son artefactos que por sí mismos pueden conformar un dispositivo. Más bien se encuentran inmersas en relaciones con elementos tanto discursivos como no-discursivos. Software, hardware, empresas, leyes y reglamentaciones, enunciados científicos o académicos; es la red que unifica todos estos elementos conforman lo que podemos considerar un dispositivo, es decir, una formación histórica y estratégica que en cierto momento adquiere una posición privilegiada.

Así como para el dispositivo disciplinario fue el modelo arquitectónico del *panóptico*, para estos nuevos dispositivos el modelo es el de la plataforma, es decir, una estructura arquitectónica, un espacio con condiciones propias, un entorno que permite la comunicación de una cierta manera, según ciertas estrategias de poder. Es importante decir que no existe un salto cualitativo e histórico que determine el paso de una modalidad de funcionamiento de las instituciones pedagógicas a otro, sino que se trata de un proceso que sigue líneas de procedencia y emergencia dispersas. No es posible responder con certeza, por lo tanto, si estamos ante una continuidad del viejo dispositivo disciplinario o ante la emergencia de uno nuevo, sino cuáles son los cambios concretos que se están produciendo. Por lo tanto, el próximo paso es un análisis de las TICs y las tecnologías digitales en general desde la noción del dispositivo disciplinario, de manera de establecer analogías y diferencias, e identificar las innovaciones, las rupturas, las inversiones y los elementos nuevos que han surgido.

Vale aclarar también que tanto el dispositivo disciplinario como estos nuevos dispositivos de la sociedad de la información, tienen procedimientos que relacionan fuertemente la esfera pedagógica con el mundo laboral. La manera de producir sujetos a través de la educación para que puedan insertarse en el sistema económico es desarrollar procedimientos y técnicas en común.

La disciplina

En el transcurso de la edad clásica aparece el cuerpo “como objeto y blanco del poder” (Foucault, 2002a, p. 140). Bajo la metáfora del hombre-máquina, el

cuerpo se convierte en un objeto que puede manipularse, optimizarse, repararse en su funcionamiento.

Todos los recursos del poder están enfocados al aumento de la docilidad. Si bien este crecimiento encarna, por un lado, la reducción de las fuerzas, es necesario también que haya un incremento en otro sentido. Que las fuerzas se multipliquen, para así hacer crecer la utilidad de este cuerpo dócil. “A estos métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo, que garantizan la sujeción constante de las fuerzas y les imponen una relación de docilidad-utilidad, es a lo que puede llamarse ‘disciplinas’”.

Las técnicas disciplinarias que trabajan el cuerpo tienen elementos distintivos. Uno de ellos, es según Foucault, la escala del control, es decir, el grado de detalle del objeto que se controla. Las disciplinas no trabajan el cuerpo en su totalidad, “no estamos en el caso de tratar el cuerpo en masa, en líneas generales, como si fuera una unidad indisociable, sino de trabajarlo en sus partes, de ejercer sobre él una coerción débil, de asegurar presas al nivel mismo de la mecánica: gestos, actitudes, rapidez, poder infinitesimal sobre el cuerpo activo”. Los manuales de la época reflejan claramente el nivel de detalle de la coerción sobre el cuerpo. El cuerpo es controlado en sus mínimas expresiones, en un proyecto de hombre máquina al que el modelo pedagógico del siglo XIX fue particularmente sensible. Todavía hoy pueden observarse evidencias de este poder en las escuelas primarias y secundarias, aunque de manera más discontinua, por ejemplo, en las observaciones más o menos reguladas sobre la postura en momentos particulares, como en los actos, el izado de bandera, los saludos al personal docente o directivo, etc.

En el mundo digital, el control de los movimientos de los diferentes usuarios es un privilegio posible a través de técnicas y artefactos específicos. Los Administradores de plataformas, piratas informáticos, proveedores de servicios y figuras de autoridad utilizan un arsenal de técnicas sutiles para ejercerlo, como la asistencia remota, las cookies, los registros, etc. Por ejemplo, ya son comunes los programas informáticos que controlan la cantidad de clicks y teclas que un empleado realiza por segundo en una PC, lo que es enviado en tiempo real a los gerentes. A través de las cookies, empresas como Google realizan un registro de los sitios visitados en cada ordenador, de modo de poder generar perfiles de usuario, y enviar publicidad personalizada a través de su sistema de palabras clave, AdWords. Empresas, directivos, y hackers extraen así un continuo saber sobre los usuarios de Internet, que además tienen sus propios espacios personales y son incitados permanentemente a compartir su información personal.

Esta nueva formación de poder reticula una escala de control igual o mayor a la de los procedimientos disciplinarios. Las acciones ya no versan entonces sobre la organización interna de los movimientos corporales, ni su eficacia, apuntalada por el ejercicio. Se produce en cambio un doble movimiento: por un lado, los artefactos apelan a una inmovilidad cada vez mayor, en la que el sujeto está en cierto modo, descorporizado y telepresente, desde los clicks a las videoconferencias; por el otro, se incentiva un modo de vida y de trabajo nómada e independiente, aparecen una serie de dispositivos portables que nos permiten estar siempre en contacto. Cabe mencionar el avance de las

“tecnologías transparentes”, cada vez más pequeñas, cada vez con más funciones, y de los cuales, una creciente rama son *wearables*, es decir, que pueden usarse como se usa una ropa.

Mencionamos entonces dos elementos diferentes en la comparación entre las técnicas de poder disciplinario y las nuevas técnicas acuñadas en el dispositivo de las tecnologías digitales: la escala de control y el objeto. Hay un tercer elemento, la modalidad, la cual según Foucault, “implica una coerción ininterrumpida, constante, que vela sobre los procesos más que sobre su resultado” (Foucault, 2002a, p. 141). La modalidad del dispositivo conformado por las nuevas tecnologías plantea una coerción aún más constante, permanente sobre los sujetos, a condición de que estos estén “conectados” a través de algún tipo de aparato digital.

En líneas generales, puede decirse que mientras la anatomía política propia de las disciplinas fabrica “cuerpos sometidos y ejercitados”, dóciles pero también útiles, este nuevo dispositivo digital, “necesita” de este *disciplinamiento* del cuerpo dado que de otro modo, hubiese sido imposible someter al cuerpo a los regímenes de inmovilidad de los que hoy depende el uso de las Tecnologías Digitales, que precisamente privilegia la digitación como el principal de los movimientos corporales. El cuerpo es absolutamente necesario para poder interactuar con la interfaz de la Plataforma, y los efectos de dominación que se han ejercido sobre él le han producido una docilidad a tal punto absolutamente fina, que basta pensar en, por ejemplo, el control del pulso que es necesario para controlar correctamente el ratón electrónico¹.

Puede profundizarse también en los distintos modos de individuación de las disciplinas (celular, orgánica, genética y combinatoria), de modo de encontrar las líneas de procedencia y continuidad, los momentos de irrupción de elementos largamente olvidados o inexistentes y las inversiones y transformaciones que sufrieron los discursos, las técnicas y los mecanismos de las disciplinas. Este trabajo fue explorado en mi Tesina de licenciatura (Ferragutti, 2009), por lo que, para no extendernos demasiado, tomaremos sólo el principio de clausura como ejemplo, correspondiente al conjunto de técnicas que producirían un tipo de individualidad que Foucault denomina, celular o arte de las distribuciones:

La primera de las grandes operaciones de la disciplina es la constitución de “cuadros vivos” que transforman las multitudes confusas, inútiles o peligrosas en multiplicidades ordenadas. La ordenación en cuadro tiene por función tratar la multiplicidad por sí misma, distribuirla y obtener de ella el mayor número de efectos posibles (p. 152).

Para lograr esta tarea, las disciplinas proceden a la distribución de los individuos en el espacio, utilizando varias técnicas. La primera de ellas, y la que analizaremos aquí a modo de ejemplo, es la *clausura*, entendida como la “especificación de un lugar heterogéneo a los demás y cerrado sobre sí

¹ Al respecto, pueden mencionarse el uso de juegos inmersivos de gran poder adictivo como los de acción en primera persona, téngase por caso más conocido el Counter Strike, que permiten un entrenamiento sostenido de las habilidades necesarias para desempeñarse con éxito con éste tipo de elementos de interfaz de usuario.

mismo". Todas las instituciones que responden a la anatomía política disciplinaria se parecen (conventos, escuelas, fábricas, fortalezas, ciudades cerradas) porque todas se encuentran aisladas del exterior. Se debe separar del espacio social a los locos, a los enfermos, pero también son separados los alumnos y los soldados. A esto responde el principio de clausura.

Actualmente, se ha operado una táctica inversa, pero igualmente efectiva, y con los mismos efectos. En vez de establecer lugares cerrados y diferenciados de la vida común, los nuevos emplazamientos se han introducido en el espacio privado, en los hogares, de un modo muy acelerado. Hoy, una creciente cantidad de hogares poseen por lo menos una terminal con conexión, siendo cada vez más pequeños, y lo que hacen ya no es clausurar. En nuestros bolsillos, en nuestras habitaciones, hay siempre una pequeña institución portátil², de la que ya no podemos prescindir. Basta mencionar los avances en "tecnologías transparentes", cada vez más pequeños, cada vez con más funciones, y de los cuales, una creciente rama son, como ya mencionamos. El resultado en la educación es evidente, y es quizá el más publicitado: se puede estudiar, aprender, contactar docentes, y realizar todas las actividades en cualquier momento del día, a cualquier hora y, ahora también, desde casi cualquier lugar.

Una de las consecuencias más notorias de este proceso es el cambio que está teniendo lugar en las modalidades de trabajo. Al respecto, Paula Sibilia (2005, pp. 34-35) observa que "se ha abandonado el esquema de los horarios fijos y las jornadas de trabajo estrictamente delimitadas en rígidas coordenadas espacio-temporales; hoy surgen nuevos hábitos laborales que privilegian contratos a corto plazo basados en la ejecución de proyectos específicos y enaltecen la *flexibilidad*". La consecuencia que aparece es una creciente dilución de las fronteras productivas y privadas. Tiempo libre y trabajo llegan así a una peligrosa comunión.

En resumen, el análisis de la operación de clausura, específica de las disciplinas tradicionales, nos muestra que esta técnica ha sufrido una inversión. De escuelas cerradas a universidades virtuales, accesibles desde celulares, notebooks, y otros variados artefactos, marcan la tendencia de un sistema educativo que debe formar trabajadores flexibles, móviles, adaptables y perpetuamente conectados.

La simulación

Hasta aquí hemos analizado técnicas, procedimientos y mecanismos que han aparecido en el dispositivo de las nuevas tecnologías digitales, ya sea retomados, modificados, invertidos o eliminados de otros ya existentes. Mostrar la continuidad y el destino de las técnicas disciplinarias, permite cuestionar la idea de que habría habido una especie de Revolución Digital abruptamente

² En los inicios de la sociedad disciplinaria, aquellos sujetos que estaban fuera de la normalidad eran recluidos en instituciones. Actualmente, nos atrevemos a decir que quienes estén fuera de los parámetros de la normalidad "virtual" serán excluidos. La idea de una institución portátil hace referencia a una doble clausura: mientras uno está "conectado" con los demás a través de las terminales en red, se encuentra recluido en sí mismo, en su espacio privado.

desatada; que las tecnologías digitales de la información y la comunicación habrían llegado para modificar nuestras vidas, y empujarnos a un nuevo estadio de progreso y libertad.

Ahora bien, es interesante identificar no sólo cuáles son los elementos preexistentes y sus movimientos, sino también buscar la aparición de tecnologías, técnicas o procedimientos que representen una novedad.

En este sentido, partir del fin de la Segunda Guerra Mundial, la creación de los primeros juegos computarizados marca el inicio de una nueva técnica de poder, que llamaremos *simulación*. La simulación es una tecnología que pretende producir una aptitud a partir del ejercicio repetido de una situación. Ha adquirido una gran inserción en programas de entrenamiento laboral para algunas profesiones. Entre ellas, destaca el pilotaje de vehículos aéreos, ya sea para uso militar o civil, el entrenamiento en combate del ejército a través de juegos informáticos.

La interfaz de usuario de un ordenador, un teléfono celular, son también ejemplos de simulación, ya que implican siempre una metáfora relacionada con elementos de lo real. Más o menos complejos, más o menos fieles, interactuamos constantemente con carpetas, archivos y escritorios. Estas metáforas proponen una experiencia que intenta ser *immersiva*, al buscar la suspensión temporal de la distancia entre el usuario y el entorno de la pantalla.

En educación, los estudiantes se conectan a “campus” virtuales, van a aulas o salas de café, leen materiales de estudio y realizan ejercicios. No sólo a través de la simulación con la llamada interfaz gráfica de usuario es que topamos con la técnica de simulación. La mayoría de los juegos informáticos comerciales “simulan” aspectos de la realidad, ya se trate de situaciones u oficios.

A primera vista, podría parecer muy cercana a los mecanismos de producción de individualidad genética (Foucault, 2002a), que consistía en cuatro actividades, que mencionaremos rápidamente: 1) dividir la duración en segmentos, 2) organizar estos trámites de acuerdo con un esquema analítico, 3) finalizar estos segmentos temporales a través de una prueba, y 4) disponer de series de series. Sin embargo, la noción de serie, o de series de series, se opone a la simulación, la cual consiste en una experiencia integrada, donde lo contextual y la resolución de situaciones juegan un papel crítico. En la simulación, los segmentos no son tales, ya que la actividad se da por completo, se organiza con el caos de la similitud a la realidad, y no con un esquema analítico, y es actividad y prueba a la vez.

Pero a su vez, paradójicamente, esa simulación de la realidad implica siempre una reducción. Reducción de la cantidad de elementos que intervienen sobre la realidad. Dado que simular una acción de la realidad -en toda su complejidad- es imposible, la simulación consiste en un *como sí*. En este sentido, se cuenta siempre una *diégesis*, es decir, un mundo propuesto, con reglas de coherencia internas y particulares. Esas reglas tienen una cierta distancia con la realidad y constituyen un relato propio.

Bibliografía

- Aparici, R. (2000). Mitos de la educación a distancia y de las nuevas tecnologías. *Extramuros* (12), 11-33.
- Begrich, A. (2007). El encuentro con el otro según la ética de Levinas. *Teología y cultura* , 4 (Vol. 7), 71-81.
- Berman, M. (1989). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bookchin, M. (1999). *La ecología de la libertad. El surgimiento y la disolución de la jerarquía* (Vol. Madre Tierra). Móstoles, Madrid: Nossa y Jara Editores.
- Burbules, N., & Callister, T. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Granica.
- Cassin, B. (2008). *Googleame: la segunda misión de los Estados Unidos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castells, M. (1995). *La ciudad informacional*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castells, M. (1999). *La era de la información*. Madrid: Alianza.
- Colás Bravo, P. (2005). Evaluación de e-learning. Indicadores de calidad desde el enfoque sociocultural. *Teoría de la educación* , 6 (2),
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_colas_rodriguez_jimenez.htm.
- Crovi Drueta, D. (. (2001). *Comunicación y Educación. Perspectiva Latinoamericana*. México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE).
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1990). *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa.
- Deleuze, G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control. *Polis* , 5 (13),
<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=30551320>.
- Delgado, K. (2005). Las plataformas en la educación a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación* , 37 (1),
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1300Delgado.pdf>.

Duart, J., & Sangrá, A. (2000). *Aprender la virtualidad*. Barcelona: Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.

Fainholc, B. (Diciembre de 2004). La calidad en la educación continúa siendo un tema muy complejo. *Revista de Educación a Distancia (RED)* , <http://www.um.es/ead/red/12/fainholc.pdf>.

Ferragutti, G. (13 de Marzo de 2009). Tesina de Grado. *Limitaciones y posibilidades actuales de las plataformas de e-learning. Una aproximación desde el Moodle* . Rosario, Santa Fe, Argentina: Facultad de Ciencia Política y RRH. Universidad Nacional de Rosario.

Ferrer, C. (1997). *Mal de ojo. El drama de la mirada*. Buenos Aires: Colihue.

Finquelievich, S., & Prince, A. (2006). *Universidades y TIC en la Argentina. Las Universidades argentinas en la Sociedad del Conocimiento*. Buenos Aires: Telefónica.

Foucault, M. (s.f.). *La ética del cuidado de uno mismo como práctica de la libertad*. Recuperado el 23 de 04 de 2010, de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/heler/foucaltetica.htm>

Foucault, M. (2008). *Historia de la sexualidad 2: el uso de los placeres*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Foucault, M. (2002a). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Foucault, M. (2002b). Nietzsche, la genealogía, la historia. En M. Foucault, *Esto no es una pipa* (págs. 39-71). Madrid: Editora Nacional.

Foucault, M. (2002). *Historia de la sexualidad 1: la voluntad de saber*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Foucault, M. (2002). El sujeto y el poder. En M. Foucault, *Esto no es una pipa* (págs. 7-37). Madrid: Editora Nacional.

Foucault, M. (2001). *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Foucault, M. (1999). *Estrategias del poder*. Barcelona: Paidós.

Foucault, M. (1992). *Historia de la sexualidad 3: la inquietud de sí*. México: Siglo XXI.

Foucault, M. (1988). *Historia de la locura en la Época Clásica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Foucault, M. (1985a). El juego. En M. Foucault, *El discurso del poder* (págs. 129-162). Buenos Aires: Folios Ediciones.

- Foucault, M. (1985). *La verdad y las formas jurídicas*. México: Gedisa.
- Galimberti, H. (2001). Psiché y Techné. *Artefacto* (4).
- García Peñalvo, F. (2005). Estado actual de los sistemas de e-learning. *Teoría de la Educación* , 6 (2),
http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm.
- Gros, B., & Silva, J. (2006). El problema del análisis de las discusiones asincrónicas en el aprendizaje colaborativo mediado. *Revista de Educación a Distancia (RED)* , 16, <http://www.um.es/ead/red/16/gros.pdf>.
- Habermas, J. (1994). *Ciencia y técnica como "ideología"*. Madrid: Tecnos.
- Kant, I. (1988). *Lecciones de ética*. Barcelona: Crítica.
- Lash, S. (2005). *Crítica de la información* (Vol. Biblioteca de Sociología). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Latour, B. (2001). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa.
- Lévinas, E. (1987). *De otro modo de ser, o más allá de la esencia*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Lévinas, E. (1993). *Entre nosotros. Ensayos para pensar en otro*. Valencia: Pre-textos.
- Levy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Levy, P. (2000). *Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática*. Buenos Aires: Edical.
- Lewis, M. (1982). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza.
- Litwin, E. (. (1997). *Enseñanza e innovaciones en las aulas para el nuevo siglo*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Lowe, D. (1986). *Historia de la percepción burguesa*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Madagán, C., & Kelly, V. (. (2008). *Las TIC: del aula a la agenda política. Ponencias del Seminario Internacional "Cómo las TIC transforman las escuelas"*. Buenos Aires: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Marcuse, H. (1993). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Planeta-Agostini.

- Martínez Aldanondo, J. (2004). El e-learning y los siete pecados capitales. *Intangible Capital*, 0 (5),
<http://www.intangiblecapital.org/index.php/ic/article/view/26/32>.
- McLuhan, M. (1985). *La galaxia Gutemberg*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Mitcham, C. (1990). Tres formas de ser-con la tecnología. *Anthropos* (14), 13-26.
- Montuschi, L. (s.f.). *Cuestiones éticas problemáticas en la Era de la Información, Internet y la World Wide Web*. Recuperado el 22 de 04 de 2010, de http://www.ucema.edu.ar/~lm/ETICA_Y_NEGOCIOS_-_ARTICULOS/Cuestiones_eticas_problematicas_en_la_era_de_la_informacion.pdf
- Sibilia, P. (13 de 05 de 2008). "Ahora tenés que saber venderte". *Crítica de la Argentina*, pág.
<http://www2.criticadigital.com/imprensa/index.php?secc=nota&nid=4356>.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (1998). *La intimidad como espectáculo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sloterdijk, P. (2001). El hombre operable. *Artefacto* (4).
- Wiener, N. (20 de Noviembre de 2007). *Dios y Golem S. A. Comentario sobre ciertos puntos en que chocan cibernética y religión*. Recuperado el 04 de Febrero de 2010, de http://luisguillermo.com/diosygolem/Dios_y_Golem_SA.pdf
- Wiener, N. (1998). *Cibernética, o el control y comunicación en animales y máquinas*. Barcelona: Tusquets.
- Wiener, N. (1988). *Cibernética y sociedad*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Wiener, N. (1964). *Dios y Golem S.A. Comentario sobre ciertos puntos en que chocan cibernética y religión*.
- Williams, R. (1992). *Historia de la Comunicación. Vol. 2. De la imprenta a nuestros días*. Barcelona: Bosch.
- Zapata Ros, M. (2005). Brecha digital y educación a distancia a través de redes. Funcionalidades. *Anales de Documentación* (8), 247-274.