

DOSIER

CAPACIDADES, TERRITORIO Y PLATAFORMAS: LA UNIVERSIDAD PÚBLICA FRENTE AL DERECHO EFECTIVO A APRENDER EN LA ERA DIGITAL, UN HORIZONTE EN DISPUTA

¿DOCENTES MÁQUINAS? EL MITO DE LA INEVITABILIDAD DE LA IA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

MACHINE TEACHERS? THE MYTH OF THE INEVITABILITY OF AI IN HIGHER EDUCATION

ASTOR MASSETTI

CONICET-Universidad Nacional del Oeste

Correo electrónico: astor@sociales.uba.ar

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4025-3370>

La incorporación de la Inteligencia Artificial (IA) en la educación superior se presenta a menudo como un hecho inevitable. La UNESCO (2025) incorporó la terminología de “disrupción tecnológica” para referirse al conjunto de modificaciones que, postpandemia, modifican las dinámicas institucionales y pedagógicas; como si fuese una fuerza de la naturaleza. Esta “fuerza de la novedad” es solventada, por supuesto, por la propaganda corporativa; que incluso recurre a construir una mitología del “apocalipsis tecnológico” como forma de otorgarle un poder inconmensurable a tecnologías que poco han demostrado a nivel social. Pero también la instalación de las prácticas en educación superior sobre un uso altamente expandido de plataformas de uso cotidiano que incluyen sus propios módulos IA (Google, Word, sistemas de mensajería, mismo en IG y Facebook, etc.). Como señalan Fisher (2024) y Zuboff (2019): la narrativa del “inevitabilismo” tecnológico —la idea de que la tecnología es imparable y que resistirse es un anacronismo— funciona como una estrategia para desactivar la crítica tecnológica que habilitaría a poner en duda la legitimidad de las empresas como decisoras.

Un discurso que parece venir de ningún lado, que opera como “evangelizador” (¿del credo “aceleracionista”? y que presiona a docentes y estudiantes a adoptar “herramientas” (a decir verdad, nuevas “prácticas”) sin cuestionar su origen, su diseño económico rentístico o su impacto en la subjetividad. No obstante, el desafío es por supuesto técnico, pero también político: entender cómo funciona la(s) IA(s) para no ceder el control de los objetivos pedagógicos a empresas cuyo modelo de negocio depende de la apropiación y explotación de datos conductuales y no del bienestar personal y educativo en nuestras sociedades (Fisher, 2024).

Para no creer en slogans y reproducir irreflexivamente prácticas que podrían dañar la capacidad de reproducir la creatividad, el pensamiento crítico y abstracto debemos “echar un poco de luz” a la operatoria de esas “máquinas” que aparentemente prometen resolverlo todo y amenazan con dejarnos sin nada.

Para una verdadera “alfabetización digital”, es imperativo desmitificar el funcionamiento de los *Large Language Models* (LLMs): corazón operativo de las Inteligencias Artificiales Generativas; ya que la interfaz con les usuarios necesariamente es textual. Mucho circula sobre que la tarea de la hora es “aprender a hacer bien los prompts”; es decir a darle instrucciones correctas a la máquina. Si no, te quedas afuera. Pero esto no es del todo cierto.

Los “modelos” no son una suerte de seres inteligentes con comprensión semántica, que devuelven nuestros requerimientos luego de un “análisis”; sino que son procesadores probabilísticos. La IA calcula la probabilidad de “proximidad” entre palabras en vastos “conjuntos de datos”: los millones de textos que andan dando vuelta por “internet”. Inmensos conjuntos de los cuales se apropian las corporaciones dueñas de las IA para “entrenar” (ajustar probabilidades); proceso cuyo eufemismo se denomina *machine learning*. El modelo base es el predictor de palabras en la búsqueda de Google, que se incorpora al tipeado predictivo en teléfonos y miles de aplicaciones: ponemos una palabra y el “modelo” calcula la probabilidad de que luego de que tipeamos “buenos”, querramos poner “días”. Parece magia, pero en realidad explota la cantidad de conversaciones previas sobre una plataforma para ofrecer al usuario soluciones a problemas de diseño de producto. Por ejemplo, la incómoda y defectuosa interfaz táctil de los teléfonos, en la cual el tipeo tiene márgenes de error importantes. Otro ejemplo, la necesidad de Google de reducir la demanda de recursos computacionales maximizando las búsquedas al orientar a usuarios hacia determinadas búsquedas previas. En esta pequeña escala (ya que los LLMs son otra cosa) puede intuirse el peso de los sesgos que origina conducir a usuarios hacia textualidades que se acomodan a las necesidades empresariales. ¿Es que es el lenguaje sólo una probabilidad de proximidad de palabras? ¿En qué lugar han quedado los “juegos del lenguaje”?

Por supuesto que para el cómputo ni siquiera se trata de palabras. Son códigos ASCII con su correspondencia en binario. Cada carácter es un conjunto de al menos ocho ceros y unos;

ocupan un “espacio” en disco que se multiplica por la cantidad de caracteres, en una palabra, en cada frase. Demandan capacidades de procesamiento dados (tiempo, memoria RAM, capacidad de o los procesadores, velocidad de transmisión de datos, electricidad, etc.).

Imagínense ahora el salto en demanda de capacidad de procesamiento cuando salimos de conjuntos simples de palabras para comparar textos. Lo “*Large*” de los LLMs implica una solución que reposa en una intermediación computacional (una simplificación) que agrupe fragmentos de palabras (conjuntos de caracteres ASCII) reduciendo la cantidad de bytes (ceros y unos) necesarios para escribir “manzana”: calculando, por ejemplo, como “Man”-“za”-“na”. Así, cada vez que aparezca la combinación “Man” tendrá el mismo valor en ceros y unos, independientemente si se refiera a “hombre” en inglés o un fragmento del nombre de “Super”+“Man”. De esta manera se “computa” más eficientemente. Este es el principio de los Token: agrupamientos de bytes, en donde la forma de agrupar es precisamente el “*Model*” de los LLMs.

Sintetizando, no se procesa sentido, ni siquiera lenguaje, ni siquiera caracteres, sino “unidades de cómputo” (tokens) agrupaciones no sintácticas definidas estadísticamente a través de cuantioso ensayo y error, a partir de la apropiación y descontextualización de la producción textual en línea. Raro. ¿Funciona? Se hace a menudo evidente la limitación de esta técnica cuando el *embedding* —la técnica de búsqueda de proximidad— produce inesperadas combinaciones (autores no existentes, datos inventados, fechas incoherentes, etc.): lo que se denomina “alucinar”. Pero hay otro tipo de fallas, producidas por las diferentes expectativas en la situación pedagógica: estudiantes que resuelven un problema matemático teniendo como resultado otro procedimiento que el que enseñó el profesor; lo que produce ciertos “papelones” (¿?) llamémoslos, generados por quedar en evidencia frente a un uso no pautado de la IA.

Lo más importante, sin embargo, es preguntarnos: ¿a qué precio? La interacción con las IA es bastante peligrosa, por cierto. Un estudio reciente de Sharma et al. (2026), en base a un millón y medio de conversaciones, detectó tres riesgos críticos para la integridad de los usuarios (*situational disempowerment*): 1) percepciones equivocadas de la realidad; 2) presentación de falsos valores como verdaderos y 3) la “sumisión” del usuario, quien confiere a la IA una autoridad epistémica indebida. Asimismo, dado que los LLM priorizan la optimización de costos computacionales sobre la veracidad, su tendencia es la simplificación asertórica, con lo cual se omiten matices, puntos de vista o contextos y se replican los sesgos presentes en sus fuentes de datos (Zuboff, 2019, 2025).

Entonces, la Inteligencia Artificial Generativa no razona, combina según probabilidades; computa. Epistemológicamente, esto tiene consecuencias para la práctica pedagógica: lejos del constructivismo, no hay creación colectiva del conocimiento sino una apropiación por proximidad. Fin. Es un producto sin un proceso. Con un proceso vaciado de creatividad en términos pedagógico-políticos, es decir sin interacción humana. Característica que deriva muy bien con la deriva de internet, cada vez más automatizadas y vaciadas de vida humana (Lovink, 2026).

Particularmente no me contento con trocar la función docente por la de “*prompter*” de IA y coach de estudiantes-prompteadores. ¿Qué hacer si el uso de las IA, redes, mensajerías, videojuegos y por supuesto (“el” soporte, las temidas “pantallas”) celulares forma parte de las prácticas cotidianas en todas las clases sociales, en todo ámbito, incluso en educación superior? Vos necesitas que los pibes piensen en conjunto sobre diversidad de temas y no que sean meros usuarios avanzados. Pues no lo sé. ¿Hay que tomar el camino de prohibir algo? Qué se yo, ¿celulares? ¿Prohibir las computadoras? ¿Prohibir internet? Plantear algo así, tenga o no sentido, es convertirse en un paria. Mucha gente deja de escuchar en cuanto se aproxima una propuesta así; a pesar de que la preocupación, sobre todo en la performance educativa y en las conductas en menores, ha llevado a Europa a plantear regulaciones y sanciones a por ejemplo Meta. En educación superior, luego de la pandemia, la mediación

tecnológica y la delegación de las bases de datos a las “nubes” son hechos inapelables. Igualmente, no se preocupe. Hay otros caminos polémicos y oprobiosos que podemos ocuparnos sin generar “síndrome de abstinencia” en nadie: la mimesis o el sarcasmo.

Por un lado, se halla *Hipnocracia*: un libro escrito con IA y “vendido” como obra de un excéntrico filósofo asiático (¿burlándose de Byung-Chul Han?) inexistente: Jianwei Xun. El libro, anunciado con bombos y platillos, tiene como subtítulo *Trump. Musk y la nueva arquitectura de la realidad*. Se trata de un libro que adhiere, con sorna, al estilo de crítica tecnológica y al giro postdemocrático de las sociedades contemporáneas, cuya combinación produce desafíos cognoscitivos. Asevera que la realidad se ha vuelto un reflejo y se lee, por ejemplo: “Esta nueva forma de subjetividad requiere el desarrollo de un yo conversacional, capaz de navegar conscientemente entre distintos estados de diálogo y de mantener una forma de presencia lúcida incluso dentro del trance algorítmico” (Xun, 2025:41). O sea, no dice nada. Es simplemente una combinación posible de palabras. A favor del autor (humano) de *Hipnocracia*, Andrea Colameidci profesor del Instituto Europeo de Diseño de Roma, se tomó bastante trabajo en la edición de la obra para que se pareciera una discusión filosófica, adoptando lo que él denomina “metodología de escritura colaborativa”, cuya dinámica es el “diálogo” con Claude Sonet 3.5 y Chat GPT 4.0. O sea, hay autoría no automatizada en un “producto” que es en realidad un hecho cultural disruptivo: una performance sarcástica en el mundo editorial y periodístico (por cierto Jorge Fontevecchia presentó el libro y luego tuvo que reconocer que se lo había creído). Comparable al “escandalo” Sokal: el físico Alan Sokal en 1996 publica un artículo “imposible” como crítica al sistema bibliométrico en ciencias. El producto así no vale por su contenido, sino que vale por la intención; que es una perversión de los objetivos del medio.

Por otro lado, se encuentra la misión pedagógica de Kenneth Goldsmith que a contramano de la queja de que ya no se lee, destaca el lugar preponderante del lenguaje en la cotidianidad que, sin embargo, se halla dominada por formatos digitales. Su reproductibilidad técnica hace inocuo el intento de producción original y el lenguaje en su eterno fluir entre plataformas se vuelve “inmaterial” (Goldsmith, 2015: 54): con lo que se desafecta del contexto de producción e intercambiable, objeto de superposiciones y de desafecciones. De hecho, el “meme” como pieza simbólica cobra sentido exclusivamente en esa relocalización; representando muy bien a la gramática digital. ¿En dónde hallar entonces lo “original”?

En ese contexto, el rol docente se vuelve “mitad anfitrión de fiestas, mitad policía de tránsito” (Goldsmith, 2015 :33). Mantener el interés del grupo de estudiantes y vigilar que las prácticas educativas no asuman el plagio y la estafa como aceptables. La propuesta de Goldsmith, profesor de la Universidad de Pensilvania, reside por el contrario en partir del punto de vista opuesto: se debe lograr la mejor copia posible, naturalizando, en el camino, que el lenguaje ahora es nativo del mundo digital y que la docencia (en letras en su caso) debe resituar lo textual por fuera de los formatos clásicos. Así se recrea la reproductibilidad del *byte* con el énfasis en el proceso: “La clase no-creativa se convierte en un laboratorio interconectado en el que los estudiantes escriben hipertextos partiendo de las ideas del instructor y de sus propios compañeros” (Goldsmith, 2015:308). El producto es el proceso, que se hace posible cuando los objetivos pedagógicos se corresponden con la heterodoxia formal.

Desde la experiencia del usuario, sin embargo, la sensación frente al *output* es de asombro: hay un producto y punto; impregnado de una legitimidad a priori derivada de los discursos marketineros que posicionan a la “IA” en el lugar de un Dios profano cuyo culto es muy parecido al individualismo ultraliberal. Ahora la evaluación de la “calidad” o “eficiencia” de ese producto es harina de otro costal. Como lo es el desafío docente de lidiar con caudales de producciones cuyo origen no puede sortear la sospecha en torno a la autoría.

La pedagogía actual parece oscilar entre dos tipos ideales: la “integridad” (basada en la honestidad intelectual y el esfuerzo de construcción propia) y la “no originalidad” (basada en la automatización, la ductilidad técnica y la interpasividad). Frente a la “impotencia reflexiva”

que describe Fisher (2012), la educación superior debe decidir si se amolda a los paradigmas corporativos o si recupera los "derechos epistémicos" —el derecho a pensar, a cambiar la propia identidad y a razonar sin mediación algorítmica— definidos por Zuboff (2025). En este punto la lucha por lo "íntegro" carga con la mochila de un conservadurismo por defecto que ningún directivo quiere cargar, en un mundo donde los valores de la ilustración son cascoteados por las oligarquías tecnológicas.

Ante esta encerrona, muchas universidades proponen soluciones institucionales de adopción "responsable". Bajo el modelo de *Artificial Intelligence Disclosure* (AID) -*Framework desarrollado por la Association of College and Research Libraries* (ACRL) -se estipula que un uso responsable requiere: a) explicitar que herramienta es utilizada; b) definir cuál es el propósito del uso; c) acompañar el producto con los *Prompts* utilizados; d) insistir en un uso razonable del contenido generado, explicitando su revisión y e) establecer mínimas limitaciones éticas (Corral, 2025). Las expectativas de las regulaciones de estilo se orientan a recuperar un ambiente de honestidad intelectual donde docentes y estudiantes puedan recuperar un claro rol de agentes en su propio proceso formativo. Y sobre todo evitando la "mascotización" ante la máquina.

La docencia universitaria es una práctica artesanal que se erige sobre valores transversales. Si la identidad docente se desplaza desde la "comprensión" hacia la "ductilidad técnica", perdemos la capacidad de generar conocimiento basado en el pensamiento crítico. El desafío pedagógico es, por tanto, una estética y ética de los "espacios en blanco": defender el proceso de elaboración, el silogismo y la construcción colectiva frente a la razón algorítmica que promete resultados rápidos pero vacíos de sentido.

Bibliografía

- Bratton, B. (2025). *The stack: Soberanía y software*. AH. (Obra original publicada en 2015).
- Byung-Chul, H. (2022). *La sociedad del rendimiento*. Herder.
- Corral, C. (2025). Cómo declarar el uso de IA en trabajos académicos. *Investiga UNED*.
- Fisher, M. (2012). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Caja Negra.
- Goldsmith, K. (2015). *Escritura No-Creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Caja Negra.
- Lovink, G. (2026). *Brutalidad de plataforma*. Bellaterra Ediciones.
- Sadin, E. (2025). *Hacer disidencia*. Caja Negra.
- Sharma, A., McCain, B., Douglas, L., & Duvenaud, D. (2026). Situational disempowerment: Analysis of user-AI interactions (2024-2025). *Journal of Digital Ethics*.
- UNESCO (2025). Disrupción tecnológica en la educación superior. *Informe institucional*.
- Varoufakis, Y. (2024). *Tecnofeudalismo: Qué ha matado al capitalismo*. Deusto.
- Xun, J. (2025). *Hipnocracia: Trump, Musk y la nueva arquitectura de la realidad*. Rosamerón.
- Zizek, S. (2025). *Renegar del progreso: El nihilismo ante el colapso*. Akal.
- Zuboff, S. (2019). *La era del capitalismo de vigilancia: La lucha por un futuro humano en las nuevas fronteras del poder*. Paidós.
- Zuboff, S. (2025). *¿Capitalismo de vigilancia o democracia?* UNSAM.

