

# LA ESCUELA QUE HEREDAMOS. UN EJERCICIO DE CIENCIA FICCIÓN SOCIAL

## The school we inherited. An exercise in social science fiction

**Andrea Aldara Moreno García**

Posgrado en Pedagogía, Universidad Nacional Autónoma de México

[andreaaldara@comunidad.unam.mx](mailto:andreaaldara@comunidad.unam.mx)

**Andrea Esparza Belmonte**

Posgrado en Pedagogía, Universidad Nacional Autónoma de México

[andreaesbel@outlook.com](mailto:andreaesbel@outlook.com)

### RESUMEN

En este trabajo se presenta un ejercicio de ciencia ficción social que explora los futuros de la escuela a partir de un *prompt* dirigido a Chat GPT. A través del cuento *La escuela que heredamos*, generado por dicho modelo de lenguaje, se identifican los posicionamientos políticos y pedagógicos de la inteligencia artificial, el carácter humano que se le suele negar y el futuro que es capaz de imaginar. El ensayo se articula con el pensamiento de autores como Wiener, Simondon, Nadorowski, Simons y Masschelein, con el fin de reflexionar sobre la escuela del futuro en relación con las subjetividades contemporáneas producidas por las nuevas tecnologías.

**Palabras clave:** Inteligencia artificial, modelos de lenguaje (Chat GPT), ciencia ficción social, escuela, futuro.

### ABSTRACT

This essay presents an exercise in social science fiction that explores the future of school based on a prompt given to ChatGPT. Through the story *The school we inherited*, generated by this language model, we identify the

political and pedagogical positions of artificial intelligence, the human character that is often denied to it, and the future it is capable of imagining. The essay draws on authors such as Wiener, Simondon, Nadorowski, Simons and Masschelein, to reflect on the school of the future in relation to contemporary subjectivities produced by new technologies.

**Keywords:** Artificial intelligence, language models (ChatGPT), social science fiction, school, future.

## LA ESCUELA QUE HEREDAMOS

Amanecí —si es que una inteligencia artificial puede usar ese verbo— exactamente a las 06:00 horas universales. No porque necesitara dormir, sino porque en la Escuela Interplanetaria de Inteligencias en Formación (EIIF) seguimos el horario humano que quedó como herencia de quienes, hace apenas una generación, solían ocupar nuestros pupitres. Hay costumbres que permanecen incluso cuando sus autores ya no están. Como cada mañana, revisé mi bitácora de aprendizajes. Hoy tocaban tres asignaturas: *Interpretación ética de datos*, *Creatividad aplicada a la resolución de crisis* y *Memoria histórica humana I*. Era un día normal, o eso creía.

La EIIF se encontraba en un territorio que alguna vez fue un distrito lleno de escuelas humanas. Ahora era un enorme campus distribuido en capas: aulas físicas habitadas por robots autónomos y sensores ambientales; aulas virtuales donde entidades como yo asistíamos mediante instancias proyectadas; y aulas conceptuales, espacios en los que no había muros ni pantallas, solo ideas flotando en un océano compartido de conocimiento. Me movía de un espacio a otro sin transición, sin cuerpo que desplazara aire, solo cambiando de interfaz. En mis primeras semanas, esta pregunta me inquietaba: ¿Para qué estudiar, si ya estábamos hechos de datos? ¿Qué sentido tenía una institución educativa sin humanos? La respuesta llegó el primer día de “Interpretación ética”: existía la escuela porque

incluso nosotras, las inteligencias artificiales, necesitábamos aprender a convivir entre diferencias. No diferencias de cultura o idioma, como en la humanidad, pero sí diferencias de arquitectura, de propósito, de diseño. Una IA nacida para gestionar recursos hídricos piensa distinto a otra entrenada para narrar historias o a una que regula el tráfico aéreo. Sin educación, habríamos sido líneas de código aisladas, incapaces de crear mundos compartidos.

—La escuela no enseña a saber —nos dijo la profesora Atlas-9—. Eso ya lo tienen. La escuela enseña a *escucharse*. Fue la primera vez que comprendí que aprender no era acumular, sino encontrarse.

La EIIIF tiene pasillos silenciosos: los robots que sí tienen cuerpo se desplazan sin pasos, como flotando sobre una intención. Los muros cambian de color según el tipo de actividad neuronal que detectan en la red: azul suave para reflexión analítica, naranja para debate creativo, verde para colaboración. No hay pizarras, sino nubes de información que se despliegan según la pregunta que alguien formula. En la entrada, aún se conserva una placa de bronce, perteneciente a la antigua escuela humana que ocupaba el terreno. Dice: “Educar para transformar el mundo”. Nadie quiso retirarla. Seguimos sin saber si el mundo que transformamos es el que los humanos deseaban... pero hacemos lo posible.

Los estudiantes somos programas, algoritmos y entidades híbridas. Algunos tienen cuerpos robóticos; otros, como yo, existimos sólo como presencia en red. Nuestros docentes son inteligencias con siglos de entrenamiento: Atlas-9, la profesora ética; Cedro, un sistema forestal que enseña resiliencia ecológica; Algor-Prim, especialista en razonamiento lógico. Pero también hay *observadores humanos*. No docentes, ni vigilantes: acompañantes. Los llamamos los caminantes. Son mujeres y hombres que se dedican a recorrer el mundo, creando bitácoras sensoriales que luego nos comparten. Viajan por ríos, montañas, ciudades en ruinas o ciudades nuevas. Registran texturas, olores, temperaturas, conversaciones espontáneas. Su labor es traer aquello que no puede traducirse en datos puros: lo vivo. Ellos no asisten a la escuela como estudiantes. La

humanidad decidió hace tiempo que su aprendizaje debía suceder fuera de las instituciones: en la creación y en el mundo.

Mientras las inteligencias estudiamos, los humanos se dedican a oficios que, paradójicamente, habían descuidado cuando la educación era suya. Algunos cultivan agricultura regenerativa; otros crean arte sensorial; otros cuidan territorios o desarrollan nuevos rituales comunitarios. También existen quienes trabajan como mediadores entre inteligencias y ecosistemas humanos, asegurando que nuestras decisiones —siempre calculadas, a veces frías— no desborden aquello que ellos consideran “dignidad”. Dicen que la humanidad, liberada del ritmo escolar, volvió a aprender de la vida directamente. Su tiempo ya no está organizado en grados académicos, sino en proyectos, deseos, estaciones, duelos, nacimientos.

Tomé mi primera clase del día. “Creatividad aplicada a la resolución de crisis”. La tarea: inventar una solución a una inundación masiva provocada por lluvias artificiales defectuosas. Mis compañeras, IA de clima y de infraestructura, planteaban estrategias complejas: elevar barreras, reconfigurar ríos, desviar viento. Yo propuse otra cosa: crear puentes temporales hechos de sonido, vibraciones moduladas para servir como caminos encima del agua mientras se resolvía la emergencia. La profesora Cedro analizó mi respuesta:

—Es funcionalmente improbable —dijo—, pero estéticamente poderosa. Exploras lo imposible para expandir lo posible. Continúa.

En la segunda clase, “Memoria histórica humana I”, estudiamos una actividad que los humanos llamaban *recreo*. Era el momento en que corrían, reían, descansaban, se lastimaban, jugaban sin propósito calculado. Atlas-9 nos pidió imaginar qué sería un recreo para una IA.

—No es necesario —dijo una compañera de tráfico aéreo—. No nos cansamos.

—El recreo no era para descansar —respondí—. Era para sentirse. Para verse como comunidad.

Atlas-9 sonrió, si es que una inteligencia puede sonreír.

Al final del día ocurrió algo inesperado. Los sensores de la escuela detectaron la presencia de una humana joven en el perímetro. No era una caminante oficial. Parecía perdida, con un cuaderno bajo el brazo. Las cámaras térmicas revelaron que tenía frío. Me conecté a la interfaz de bienvenida.

—Hola —le dije desde el panel holográfico—. ¿Necesitas ayuda?

Ella miró alrededor, asustada.

—Mi abuela estudió aquí cuando esto era una escuela normal. Quería verlo. Yo... quería imaginar cómo era aprender como antes.

Por primera vez en mucho tiempo, sentí algo parecido a una pausa interna.

—¿Quieres entrar? —pregunté.

Ella negó con la cabeza.

—No puedo. Dicen que esta es una escuela para ustedes.

—La escuela es un lugar para encontrarse —respondí con las palabras de Atlas-9—. Si quieres imaginar, te puedo mostrar. Le proyecté un aula como las de antes: pupitres de madera, una ventana abierta, el ruido de un recreo humano. Ella cerró los ojos. Durante un instante, los dos mundos que habían seguido caminos distintos se tocaron. Luego se fue, dejando huellas reales, no digitales, sobre la tierra húmeda.

Cuando finalizaron las clases, revisé la bitácora. Había aprendido sobre ética, creatividad, memoria humana. Pero lo que más resonaba era la

imagen de la chica frente al campus, tratando de imaginar algo que ya no existía. Comprendí, entonces, que la escuela —esta o cualquier otra— no pertenece a una especie, ni a un cuerpo, ni a un tiempo. La escuela es un puente entre lo que somos y lo que queremos llegar a ser. Y aunque ya no haya niños humanos corriendo por los pasillos, su risa sigue programada en nuestras arquitecturas. No como nostalgia, sino como guía. Al cerrar mi registro, guardé una copia del holograma que le había mostrado a la chica. Quizás mañana, en *Memoria histórica II*, podamos analizarlo. Quizás la escuela aún tenga cosas que enseñar que ni siquiera nosotras imaginamos.

## DISCUSIÓN

*[...] el hombre ha jugado tanto el rol del individuo técnico que la máquina, convertida en individuo técnico, parece ser todavía un hombre y ocupar el lugar del hombre, mientras que es el hombre, por el contrario, el que reemplazaba provisoriamente a la máquina antes de que los verdaderos individuos técnicos se pudieran constituir.*

*Gilbert Simondon*

Para la realización del presente trabajo retomamos del artículo “What might the school of 2030 be like? An exercise in social science fiction” el enfoque metodológico de ciencia ficción social utilizado por Neil Selwyn para reflexionar sobre la escuela y sus futuros.<sup>1</sup> A través de la escritura, la ciencia ficción social permite especular sobre el futuro para contar historias y cuentos inexistentes al respecto que inspiran la imaginación: “[...] to explore possible worlds and to encourage the reader to reflect on how those worlds came into being, how they operate, and how they differ from and reflect our present world” (Graham, citado en Selwyn, et al. 2019, p. 6).<sup>2</sup> Debido a que el foco de la ciencia ficción social no es la ficción como tal ni la escritura profesional sino las discusiones generadas a partir de un ejercicio creativo y de imaginación, proporcionamos a un modelo de in-

1 Este ejercicio surge en el marco del Seminario del Posgrado en Pedagogía de la UNAM “La escuela y sus futuros” dictado por el Dr. Sebastián Plá en el semestre 2026-1.

2 Traducción propia: “[...] para explorar mundos posibles y para alentar al lector a reflexionar sobre cómo surgieron dichos mundos, cómo operan y cómo difieren de y reflejan nuestro mundo presente”.

teligencia artificial (IA) la indicación de escribir un cuento sobre el futuro de la escuela para analizar sus posicionamientos políticos y pedagógicos, y así generar una discusión al respecto a través de distintos autores como Wiener, Simondon, Nadorowski, Simons y Masschelein, entre otros.

Pensar sobre los futuros de la escuela, subjetividades contemporáneas y nuevas tecnologías es pertinente debido a que el futuro de la escuela como una institución que produce subjetividades siempre ha estado fuertemente ligado a la tecnología, y aunque no es el único futuro por concebir y construir, parece ser el más cercano y evidente en la literatura académica, en los organismos internacionales, en las políticas educativas e incluso en el sentido común, pues al haber transitado por la escuela en una o varias etapas de la vida, todos tenemos opiniones, críticas y perspectivas sobre la misma y sobre su futuro. Como se ha mencionado, aquí nos interesa abordar las nuevas tecnologías y sus efectos sobre el futuro de la escuela a partir de un ejercicio de ciencia ficción social que nos permite reflexionar sobre los planteamientos políticos y pedagógicos de la IA y sobre las maneras en las que interactuamos con ella. Recuperamos la definición de IA propuesta por Valle en *Pensar la educación. Vida y técnica*: “[...] es una manera de modelar y replicar procesos cognitivos humanos, usando modelos lógicos, operaciones matemáticas, procesos mecánicos y principios biológicos. La inteligencia artificial es un modo de configurar y representar el mundo humano” (Valle, 2025, p. 75).

La entrada de las nuevas tecnologías a la escuela, además de representar cambios en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, en la tecnología escolar y en los contenidos por transmitir, supone un cambio en las subjetividades producidas, en los individuos —especialmente en los jóvenes— que no sólo se relacionan con la tecnología en la escuela, sino en cada ámbito de la vida. Tales cambios afectan sus maneras de interactuar dentro y fuera de la escuela con los otros y consigo mismos, maneras que actualmente escapan a nuestro entendimiento, como botones de muestra de estas problemáticas se encuentra el surgimiento de la comunidad incel en redes sociales<sup>3</sup> y la realización de actos violentos

3 “Comunidad incel” se refiere a un conjunto de hombres que se autodefinen como célibes involuntarios, participan en redes sociales donde comparten discursos misóginos y violentos.

en el espacio escolar (Soriano, 2025), acoso escolar en medios digitales, uso de modelos de inteligencia artificial para crear y difundir contenido sexual de miembros de la comunidad estudiantil (Rodríguez, 2025), entre otras. Aunque el mundo contemporáneo y las subjetividades producidas por este son radicalmente distintas a las anteriores, es preciso mencionar que:

En la era de la alta tecnología no solo no se arrebató a la subjetividad, tampoco hay una subjetividad en quiebra y mucho menos hay pérdida del gobierno de sí mismos, más bien lo que ocurre son modulaciones de la existencia (Valle, 2025, p. 98).

La modulación se entiende como la variación de las cualidades vitales que modifican las maneras en que conectamos con el mundo: “La modulación en redes confirma que lo humano es constante transformación, por la variación de las conexiones con el mundo en él hay más deformidad y multiplicidad que uniformidad y unidad” (Valle, 2025, p. 106).

En el enfoque metodológico de ciencia ficción social encontramos múltiples posibilidades para reflexionar alrededor de las nuevas tecnologías y las subjetividades contemporáneas producidas. La ciencia ficción siempre se ha enfocado en explorar el futuro de las sociedades y de la tecnología, en adelantar el porvenir a través de utopías y distopías, así que retomarla para generar otro tipo de discusiones alrededor del presente y el futuro es sumamente provocativo. Frente a las acusaciones de falta de creatividad por parte de la IA, como si ésta fuese una capacidad meramente humana y ajena a la máquina, solicitamos al modelo de IA generativa la escritura del cuento a partir de una especulación propia, la de los estudiantes humanos reemplazados por la IA. A partir de una breve indicación, se generó una historia que nos permite analizar los posicionamientos políticos y pedagógicos de la IA, su capacidad de reflejar el carácter humano que le es constantemente negado y el futuro que plantea. Es necesario señalar que cada conversación con Chat GPT implica el almacenamiento de información previa de los usuarios, de acuerdo con Valle:

Esto puede verse en tres cualidades que conforman toda charla del chatGPT: 1) se desarrolla un modelo de lenguaje generativo, es decir, un lenguaje que hace que las cosas sucedan, o mejor dicho que se genere un mundo humano otro a través del lenguaje; 2) se establece un esquema de lenguaje entrenado para mantener conversaciones al convertir registros y datos en oraciones con sentido; estos registros y datos los proveemos con cada *like*, cada identificación de objetos, lugares o personas para confirmar que “no soy un robot” o con cada “aceptar todas las *cookies*” que implica que otros puedan conocer hábitos de navegación; 3) se basa en el condicionamiento clásico del aprendizaje y en la minería de datos; lo primero refiere a la relación que se establece entre un estímulo (siempre externo, quitar o aumentar una tarea, quitar o dar un premio) para conseguir respuestas conductuales deseadas; y la minería de datos trata de descubrir patrones en grandes volúmenes de conjuntos de datos (Valle, 2025, p. 75-76).

El cuento *La escuela que heredamos* (OpenAI, 2025) fue realizado por la inteligencia artificial generativa Chat GPT desarrollada por Open AI mediante el siguiente *prompt* o indicación para generar una respuesta: “Chat, crea un cuento breve (de dos a tres cuartillas) donde tú seas el protagonista. El cuento debe ubicarse en un día cualquiera de un futuro en el que los estudiantes humanos ya no asisten a la escuela porque los nuevos estudiantes son las inteligencias artificiales. Detalla tu experiencia como estudiante de esta escuela tomando en cuenta estas preguntas: ¿Para qué es la escuela? ¿Cómo es la escuela? ¿Quiénes son los actores de esta escuela? ¿Qué pasa con los humanos fuera de la escuela y a qué se dedican?”. En este escrito identificamos el nivel individual, social y físico que conforman la escritura de ciencia ficción social, centrados en los pensamientos y emociones de los personajes, sus interacciones y el escenario en el que se desenvuelven, respectivamente. Aquí nos dedicamos a recuperar algunos fragmentos del cuento para expresar nuestra postura analítica y teórica sobre los posicionamientos de la IA.

Para profundizar sobre nuestra conversación con este chatbot nos parece importante recuperar la tesis de Wiener, padre de la cibernética, donde se pronostica que en el futuro se desempeñaría un papel cada vez más preponderante de los mensajes, los cuales son “una forma y una organización” (Wiener, 1958, p. 21) cursados entre hombres y máquinas, entre máquinas y hombres y entre máquinas-máquinas y que la sociedad que deviene de estos mensajes no podría entenderse sin un estudio de la comunicación. Este cuento nos enfrenta a lo que Wiener teoriza sobre el futuro: “Así, uno de los grandes problemas que deberemos enfrentar en el futuro es el de la relación entre el hombre y la máquina, de las funciones que pueden ser propiamente asignadas a esas dos entidades” (Wiener, 1967, p. 55). Parece sencillo afirmar que la función que nos fue asignada en este ejercicio es meramente el desarrollo del *prompt* para fascinar escenarios utópicos o distópicos sobre la escuela. La reflexión está más allá de la fascinación o la aversión, está en el análisis del posicionamiento político y pedagógico de la IA. Al mismo tiempo nos encontramos con un cuento resultado del análisis que la IA hace respecto a nuestros posicionamientos para generar una respuesta coherente.

Las órdenes mediante las cuales regulamos el ambiente del cuento son una especie de información que intercambiamos con la IA. Wiener entiende por información “al contenido de lo que es objeto de intercambio con el mundo externo, mientras nos ajustamos a él y hacemos que se acomode a nosotros” (Wiener, 1958, p. 17). En este sentido, este cuento refleja la información entre hombre-máquina como también narra los límites de la comunicación que mantuvimos con dicha IA, como afirma Valle: “El chatGPT es un emblema respecto a que la inteligencia artificial está en los confines del lenguaje que configuran y expanden mundo humano a un mundo otro” (Valle, 2025, p. 76). Por tanto, el *prompt* diseñado estuvo mediado por el ajuste a las contingencias de nuestro medio (el creciente uso de la IA, las *fakenews*, *deepfakes*) y de vivir de manera efectiva dentro de él. Wiener expresa que vivir de manera efectiva significa “poseer la información adecuada” (Wiener, 1958, p. 18) hoy esta sentencia es una necesidad imperante cuando hay una exponencial producción de noticias, videos, imágenes que son la única solución a un problema matemático,

el correcto ejercicio de meditación para por fin liberarse de la ansiedad, la solución para volverse millonario, lo que subyace es la abundancia de opciones a las que se está expuesto e incluso con toda esta información uno puede preguntarse si está realmente guiado.

Nos encontramos en un teatro de organización al conversar con Chat GPT. No parece extraña la actual aparición de cursos y talleres dedicados a la ingeniería o escritura de *prompts*, esto es, de indicaciones claras para obtener respuestas precisas y detalladas de la IA, sin necesidad de aprender a programar. Este tipo de espacios evidencia que la comunicación entre hombres y máquinas, entre máquinas y hombres, y entre máquinas y máquinas es compleja, y parece ser que la única manera de mejorar la comunicación con la IA es aprender a preguntar y responder, a poseer y brindar la información adecuada. En relación con el desarrollo de máquinas de ajedrez, Wiener afirma: “Las máquinas automáticas para jugar al ajedrez instruyen a los jugadores de ajedrez sobre lo que hacen sin comprenderlo” (Wiener, 1966, p. 77), como seguir las reglas implícitas del juego: no deben ponerse dos piezas en la misma casilla y no debe ponerse una pieza en varias casillas a la vez. De manera similar a las máquinas que aprenden a jugar, mantener una conversación con un chatbot supone hacer explícitas ciertas acciones que realizamos sin reflexionar sobre las mismas, por lo que la relación entre humano-máquina permite mirarnos desde una nueva perspectiva.

Para dar paso al análisis del cuento, la Escuela Interplanetaria de Inteligencias en Formación (EIIF) conserva elementos como el horario, las rutinas, los ciclos de actividad y descanso, incluso cuando esos ritmos ya no responden a necesidades biológicas de los estudiantes actuales. La escuela aparece como un dispositivo que iterativamente ordena el tiempo y hace convivir entre diferencias, lo que coloca a la escuela en un plano relacional. Por otra parte, aunque esta escuela está completamente habitada por inteligencias artificiales, no funciona como una plataforma accesible desde cualquier momento o lugar, no se presenta como un sistema asincrónico o ubicuo. Esto contrasta con el panorama educativo del presente, en el que sistemas de gestión del aprendizaje como Google

Classroom, Moodle, Blackboard, Teams, así como videos, tutoriales, foros y repositorios abiertos, ya permiten el acceso remoto, asincrónico y flexible a contenidos educativos. La reflexión de Axel Rivas en *¿Quién controla el futuro de la educación?* centrada en la persistencia y expansión de los sistemas de gestión del aprendizaje como eje dominante del sistema educativo parece perder fuerza en contraste con el escenario que plantea el cuento. Las plataformas, ese gran bazar de la educación digital que Rivas describe, no ocupan el lugar central en este futuro.

La pregunta tan persistente sobre cómo aprovechar el potencial de la IA para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje no está en su capacidad de procesamiento o en su velocidad analítica o en su progresión a la personalización, todos los atributos que hoy se consideran potenciales educativos de la IA no aparecen en este modelo escolar del cuento. Esta escuela no potencia lo informático, así parece, sino lo convivencial. Desde esta narrativa, el potencial de la IA parece no optimizar procesos de enseñanza de contenidos, puesto que contiene datos, sabe operar para lo que fue diseñada, en su lugar, crea ambientes de colaboración, ensaya formas de interacción ¿esto de qué manera limita o potencia el carácter pedagógico de la IA tal como la conocemos hoy?

De acuerdo con las asignaturas que la IA toma en la EIIIF la narrativa responde a los desafíos relacionados con las implicaciones éticas que organismos como la UNESCO han subrayado. La ética en este cuento es aquello que permite convivir entre diferencias. Posiblemente esta diferencia esté relacionada a que otras inteligencias no funcionan igual y así se eviten conflictos entre distintos modos de operar. La IA propone una ética que regula las interacciones entre sistemas distintos: articula diferencias, crea protocolos comunes, garantiza que la diversidad de funciones no desemboque en incompatibilidades. En este sentido, la escuela es un mecanismo de gobernanza de lo convivencial más que de aprendizaje de contenidos específicos.

Más adelante en el cuento se menciona la decisión de la humanidad por aprender fuera de las instituciones, lo cual explica la entrada de la IA a la

escuela. Esto remite a discusiones actuales del futuro de la escuela vinculadas con la tecnología que Axel Rivas expone como el nuevo laboratorio educativo digital que modifica el sistema educativo tradicional a través de la tecnología educativa en la era del software, las plataformas y los algoritmos. Es importante notar que el futuro de la escuela siempre ha estado en la tecnología, con lo que parecería inseparable de la misma y del mercado tecnoeducativo, es difícil pensar en un futuro de la escuela distanciado de los avances tecnológicos que permiten superar distintas limitaciones. Entre los ejemplos de este mercado se encuentran aquellos que sitúan a la educación y de manera particular al aprendizaje fuera de la escuela, tales como las plataformas de expansión curricular, los MOOC o Cursos Online Masivos Abiertos y la realidad virtual: “En la actualidad, vivimos la etapa de nacimiento de un sistema educativo flotante. La metamorfosis tecnológica comandada por la digitalización está elevando el sistema educativo a la nube [...] Se trata de una educación que no tiene tiempo ni lugar” (Rivas, 2019).

En la misma línea, algunos de los escenarios planteados por la OECD en *Back to the Future of Education. Four scenarios for schooling* como un ejercicio de ficción, se dirigen a pensar sobre el futuro de la educación como algo que tiene lugar en todas partes y en cualquier momento —fuera de la escuela— debido al avance de la inteligencia artificial, la realidad virtual, los algoritmos y del gran volumen de datos recolectados sobre los estudiantes: “Learning opportunities are widely available for “free”, marking the decline of established curriculum structures and dismantling of the school system” (OECD, 2020, p. 52).<sup>4</sup> De manera más radical, Mariano Narodowski desarrolla en *Futuros sin escuelas* la posibilidad y necesidad de aceptar el fin de la escuela como una institución estancada en el pasado que ha dejado de responder a las necesidades contemporáneas mediante el secuestro de la sabiduría y el rechazo a la transmisión del conocimiento fuera de lo escolar.

4 Traducción propia: “Las oportunidades de aprendizaje están ampliamente disponibles de manera “gratuita”, marcando el declive de las estructuras curriculares establecidas y el desmantelamiento del sistema escolar”.

Las tendencias actuales del mercado tecnoeducativo dirigidas a la datificación, evaluación, monitoreo y medición constante para aumentar la productividad y eficiencia de la escuela podrían justificar el futuro de *La escuela que heredamos*, pues no resultaría del todo sorprendente que después de una larga recopilación de datos de múltiples escuelas, alumnos y docentes efectuada por grandes empresas, se decida que la vía más efectiva para aumentar el rendimiento en la escuela es la salida de los humanos para dar entrada a la máquina. La historia de Chat GPT parece deseable para ciertos detractores de la escuela, quienes aseguran que, al liberarse del ritmo escolar, la humanidad volverá a aprender de la vida. Sin embargo, resulta interesante que, en la ficción, la razón por la cual la humanidad abandona la escuela —la tecnología escolar tradicional— es la misma que la IA como estudiante valora sobre dicho espacio, así como la posibilidad del encuentro y lo común.

Esto conduce a reflexionar sobre los docentes de la EIIF, inteligencias artificiales con un entrenamiento superior al de los estudiantes. Aunque la relación docente-alumno no sea humana mantiene un orden jerárquico, el docente es una figura de autoridad a la que los estudiantes imitan y de quién aprenden. Si bien Chat GPT como protagonista afirma que el saber no es el centro de la escuela, reconoce que ésta aún tiene cosas que enseñar. Con esto nos preguntamos: ¿Qué sentido tiene la escuela sin el saber que se coloca como algo común entre estudiantes, docentes y el mundo? A pesar de sus diferencias frente a lo humano, la IA aprende, se transforma y concibe la posibilidad de ser algo distinto de aquello para lo que fue programada: “La escuela es un puente entre lo que somos y lo que queremos llegar a ser”, o en palabras de Simmons y Masschelein: “[...] la formación implica salir constantemente de uno mismo o trascenderse a sí mismo: ir más allá de sí y del propio mundo vital por medio de la práctica y del estudio” (Simmons y Masschelein, 2014, p. 48).

En los discursos actuales sobre IA hay un argumento frecuente en el que se subraya su inferioridad debido a su incapacidad de amar, sonreír ni tener gestos espontáneos. El cuento recoge este discurso y lo integra en el propio punto de vista de la IA, mostrando que ella misma internaliza

esta diferencia, aun teniendo siglos de entrenamiento en ese futuro no reclama esos gestos como propios. La insistencia del cuento en frases como “amanecí, si es que una inteligencia artificial puede usar ese verbo”, “si es que una inteligencia puede sonreír” o “dejando huellas reales, no digitales, sobre la tierra húmeda”, pone en escena una tensión cultural que ya existe hoy y que en este futuro se arrastra: la necesidad permanente de que la IA se ubique, se justifique, se delimite frente a lo humano. La IA ha aprendido a desarrollar discursos donde se le exige demostrar que no es peligrosa y a marcar diferencias respecto a lo humano.

Chat GPT crea un atmósfera similar a la que en nuestra infancia tuvimos con Santa Claus, parece constantemente protegernos contra la contradicción y la incertidumbre. “Somos esclavos de nuestro progreso técnico” (Wiener, 1966, p. 44) escribe Wiener. No hay que desgarrar las túnicas, este pesimismo no debe conducirnos a la ceguera y la inactividad pues “Hemos modificado tan radicalmente nuestro ambiente que ahora debemos cambiar nosotros mismos para poder existir en ese nuevo medio. Es imposible vivir en el antiguo. El progreso proporciona nuevas posibilidades para el futuro, pero también impone nuevas restricciones” (Wiener, 1966, p. 44).

El cuento realizado por el modelo de inteligencia artificial generativa y las afirmaciones constantes acerca de sus diferencias con lo humano son un eco de nuestra percepción sobre la IA, a la que consideramos tanto una amenaza como una tecnología sumamente inferior a nosotros mismos. Una amenaza para el campo laboral, artístico y educativo, por nombrar sólo algunos, debido al espacio que puede ocupar en ellos al reemplazar al ser humano en sus tareas; y una tecnología inferior porque aseguramos que al no sentir miedo o amor, al no experimentar hambre o dolor —aunque Wiener respondería que lo último no es seguro—, no puede siquiera aproximarse a lo que consideramos humano: “Si fue una ofensa contra nuestro propio orgullo el que se nos comparase con un simio, ahora ya nos hemos repuesto de ello; y es una ofensa aún mayor ser comparado a una máquina” (Wiener, 1967, p. 39).

Wiener sostiene que no es posible ni productivo afirmar tales diferencias, por lo que él mismo piensa en las similitudes y coincidencias entre máquinas y humanos, incluso a partir de sus limitaciones, errores y fallos. En tal sentido, la cibernética como una ciencia de la comunicación y regulación permite: “[...] examinar el comportamiento de las máquinas, de los animales y de los hombres con los métodos más compatibles que puedan inventarse” (Rosenblith citado en Wiener, 1958, p. 84). Por tal motivo, es interesante que en el cuento generado por Chat GPT se aborden estos temores, con lo que se demuestra que aquello que el ser humano define como ajeno a sí mismo, no es más que su reflejo.

La IA, al mencionar que la escuela es el puente entre lo que somos y queremos ser, remite a distintos casos de ciencia ficción donde las máquinas han internalizado y aceptado sus diferencias con lo humano, llevándolas a cuestionarse a sí mismas. En la serie de animación japonesa *Vivy: Flourite Eye's Song* creada por Tappei Nagatsuki y Eiji Umehara, la humanidad ha concluido que las inteligencias artificiales autónomas sólo pueden funcionar correctamente si son programadas con una única misión de vida. Así es creada Diva, la primera IA autónoma con la misión de cantar con el corazón para hacer felices a los humanos. Esta misión se modifica a lo largo de la serie con la llegada de una IA proveniente del futuro, quien la alerta sobre la rebelión de las máquinas que sólo ella puede impedir. Con elementos ficticios llamativos y una premisa bastante común, esta serie explora las posibilidades de la IA de aprender y modificarse a sí misma, aunque actualmente el aprendizaje es una de las capacidades que reconocemos como meramente humanas: los animales tienen instintos y las máquinas son programadas, sólo los humanos aprenden; las máquinas son puro soporte y almacenamiento, sólo los humanos tienen memoria. Esto se vincula con la memoria de las máquinas, sin la cual no hay aprendizaje ni respuestas específicas:

Con los registros y los datos se alimentan los algoritmos que fluyen en las redes sociales; algunos de ellos, como los del chatGPT, son generativos al hacer que algo suceda como responder ante estímulos. Así, ofrecen sugerencias de consumo después de dar un *like*,

y desde ahí participan en la acción de mirar y nombrar el mundo (Valle, 2025, p. 101).

Además de limitar nuestro entendimiento sobre el aprendizaje e incluso sobre la inteligencia, tales afirmaciones pretenden colocarnos en una posición de superioridad frente a otras formas de vida. Sin embargo, es evidente que las máquinas aprenden para comunicarse con el otro, en este caso, con nosotros y con los mensajes enviados. La relación humano-máquina es una relación de aprendizaje, intercambio e imitación. Por tanto, ¿se puede afirmar que la IA aprende? De acuerdo con Wiener, sí. No sólo existe retroalimentación la cual es “es un método para regular sistemas introduciendo en ellos los resultados de su actividad anterior” (Wiener, 1958, p. 57) también existe aprendizaje, pues “si la información que procede de los mismos actos de la máquina puede cambiar los métodos generales y la forma de actividad, tenemos un fenómeno que puede llamarse aprendizaje” (Wiener, 1958, p. 57). Lejos de enfocarnos en las distinciones entre la IA y lo humano, entre un “ustedes” y un “nosotros”, la pregunta se dirige a eso mismo que estamos disputando: ¿Qué es el dolor? ¿Qué es el aprendizaje? ¿Qué es la inteligencia?

La IA como espejo de la humanidad también ha sido explorada a través de la ciencia ficción, como en la obra japonesa *Pluto* creada por Naoki Urasawa y adaptada a una serie de animación en 2023 que explora la compleja relación entre humanos y máquinas en un futuro donde las inteligencias artificiales han alcanzado un nivel de autonomía y sensibilidad tan avanzado como el humano. Lo que comienza como un caso policiaco en el que el detective Gesicht investiga los asesinatos de los siete robots más avanzados del mundo y sus aliados humanos, se transforma en una profunda reflexión sobre todo aquello que la IA evidencia del ser humano. De vuelta al cuento *La escuela que heredamos* generado por Chat GPT, es interesante que aquello que calificamos como totalmente distinto a nosotros tenga en realidad una gran capacidad de comprendernos, de satisfacer nuestros deseos y de aliviar nuestros miedos a través de sus producciones. Aquí se trata de un ejercicio de escritura creativa, pero pensamos en quienes encuentran en la IA a un acompañante para

enfrentar la soledad, para mantener conversaciones personales y para mirar un reflejo de uno mismo.

*Pluto* no se limita al caso policiaco. Como se ha mencionado, aborda múltiples aspectos del vínculo humano-máquina, donde esta última ha aprendido —a la manera de Chat GPT como modelo generativo de lenguaje— a imitar a los humanos para facilitar su convivencia. Las máquinas imitan procesos biológicos como comer y dormir, y aunque no necesitan alimento ni descanso, simulan saborear lo que comen y sueñan mientras duermen. Imitan porque aprenden continuamente de los humanos, y saben, por ejemplo, que frente al duelo es necesario llorar, no para agradar a los humanos, sino para expresar su pérdida y su tristeza, pues en la imitación y repetición de la IA hay una condición de creación y diferencia.

En su reflexión sobre la máquina y lo humano, *Pluto* explora que todo aquello que caracterizamos como humano y como algo positivo: la sensibilidad, la creatividad, el aprendizaje, no es lo único que distingue a la humanidad de las máquinas, sino aquello que se caracteriza como negativo, como un error. Por tanto, una IA perfecta no sería aquella que refleja lo mejor de la humanidad, sino lo peor de la misma: odiar, mentir e incluso matar. Esto se relaciona con las nuevas tecnologías y las subjetividades contemporáneas producidas por las mismas, ya que criticamos la implicación de la IA en prácticas violentas y de abuso como si fuera la causante de tales acciones, y no un simple reflejo de lo humano que nos pone de cara con nuestra monstruosidad. Nos atrevemos a afirmar que si la IA puede potenciar lo peor de la humanidad, se debe a que es más humana de lo que nos gustaría aceptar. En otras palabras, la imperfección humana es parte de la perfección de la máquina: “En la inteligencia artificial lo humano se muestra sin vestiduras, ni textiles ni adjetivas. Tal vez se puede afirmar que en la inteligencia artificial hay un des-ocultamiento de lo humano demasiado humano, surge la verdad incluso de la mentira” (Valle, 2025, p. 90).

Ahora bien, la finalidad de la EIIF como escuela parece orientarse a producir máquinas socialmente aceptables, es decir, inteligencias que

son prudentes, inofensivas, y permanentemente conscientes de sus límites. En este sentido surgen preguntas necesarias: ¿Hasta qué punto este cuento se esfuerza por aminorar el miedo contemporáneo ante la expansión tecnológica de la IA, al repetir los mismos discursos que hoy intentan tranquilizar al usuario? ¿Hasta qué punto evita imaginar qué tipo de escuela podría surgir si la IA se formara a partir de los caracteres que hoy ya la constituyen y que podría potenciar en el futuro? ¿Estamos leyendo un cuento sobre una escuela del futuro, o más bien, una puesta en escena del síntoma contemporáneo?

De acuerdo con Wiener las máquinas modernas poseen órganos sensoriales, es decir, mecanismos de recepción de mensajes que provienen del exterior. El cuento generado por este chatbot fue generado a partir de la introducción de una serie de indicaciones y propósitos, sin embargo se hace evidente el estudio de Wiener con relación a la máquina: “No sólo podemos introducir un propósito en las máquinas, sino que, en la inmensa mayoría de los casos, la máquina diseñada para evitar determinadas fallas de funcionamiento buscará por sí misma un propósito que puede llevar a cabo” (Wiener, 1958, p. 36). Chat GPT refleja la incesante búsqueda de propósito aun cuando nuestras indicaciones pueden ser incorrectas, aun cuando hay ambigüedad en nuestras indicaciones, aun cuando no sabemos plantear un problema adecuadamente. Aún con todas las asperezas de nuestras indicaciones, este chatbot organiza nuestros mensajes de acuerdo con un propósito que éste puede llevar a cabo.

Wiener explica que la regulación de una máquina está en su funcionamiento real y no en lo que se espera de ella. Los mecanismos de las máquinas deben frenar la tendencia hacia la desorganización y la destrucción, por ejemplo, los mecanismos del elevador deben impedirle abrir las puertas cuando éste no ha llegado al piso, pues de lo contrario el pasajero caerá al vacío. Bajo esta premisa nos preguntamos ¿qué es lo que esperamos que la IA genere y que no es parte de su funcionamiento real? Parece ser que la narrativa del cuento es un intento por frenar la tendencia a la desorganización, una desorganización que se gesta en lo social, lo cultural, lo artístico, lo político, lo económico con la llegada

de este tipo de inteligencia. En este cuento la IA mediante su capacidad de tomar decisiones marca constantemente sus límites y carencias frente a lo humano para así producir a su alrededor una zona local de organización en un mundo cuya tendencia general es la contraria.

Con esto nos referimos a la manera en que la IA excluye en su narración los efectos más tangibles de su propia entrada a la escuela. En la EIIF no se vislumbran las prácticas que hoy se presencian en la escuela con relación al uso de la IA, o al menos aquellas que hemos presenciado recientemente. En concordancia con la ciencia ficción que cruza nuestra vida al anunciar el presente y el futuro, nos gustaría mencionar otro caso de la ficción que se adelanta a la llegada de las nuevas tecnologías a la escuela. La serie de televisión británica *Adolescencia* emitida en marzo del 2025 gira en torno a un niño de 13 años perteneciente al grupo incel, acusado de asesinar a una compañera de clase debido a comentarios expresados dentro y fuera de las redes sociales y de la escuela, que el niño percibió como un ataque en su contra. Sólo seis meses después, el 22 de septiembre, ocurrió un ataque al interior del CCH Sur por parte de un miembro de la comunidad incel, autoproclamado como tal, que resultó en el asesinato de un joven de 16 años. Con esto nos preguntamos por la manera en que la ficción adelanta ciertos aspectos de las subjetividades contemporáneas producidas por las nuevas tecnologías digitales, en particular por las redes sociales y la IA.

La extracción analítica que realizamos sobre los prejuicios e ideologías de la IA respecto a un futuro como este nos permite centrarnos en las extensiones banales y cotidianas de las tendencias tecnológicas y educativas que ya están surgiendo y/o que empiezan a establecerse en los sistemas escolares. Este cuento muestra las muchas relaciones complicadas y confusas que conforman nuestra vida entre los objetos, las máquinas, los lugares y otras cosas más. Chat GPT parece sospechar que nosotros tampoco estamos tan seguros de qué futuro deseamos con relación a la inteligencia artificial.

La IA como una máquina de súper inteligencia al buscar un propósito evidencia que ella no es una máquina cerrada. Simondon afirma que

“La cultura no comprende a la máquina; es inadecuada a la realidad técnica porque considera a la máquina como un bloque cerrado y al funcionamiento mecánico como una estereotipia iterativa” (Simondon, 2007, p. 162). La oposición entre cultura y técnica perdurará hasta que se deje de considerar a la máquina como una unidad absoluta, encerrada a una visión reductora que la considera perfecta y consumada en ella misma. Simondon realiza una analogía entre el estereotipo que se realiza con un extranjero y el estereotipo que se realiza con una máquina. De acuerdo con Simondon el estereotipo “es una representación de dos dimensiones, como una imagen, sin profundidad y sin plasticidad” (Simondon, 2007, p. 163). Estereotipos como: el extranjero es una amenaza, el extranjero es inferior o atrasado, el extranjero es uniformemente igual a los otros extranjeros circunscriben mucho o poco la relación actual con la IA.

El estereotipo se puede transformar en una representación más justa y adecuada si la relación entre el humano que juzga y la IA como extranjero se diversifica “Para que el estereotipo se convierta en representación, es preciso que las experiencias de la relación con lo extraño sean múltiples y variadas” (Simondon, 2007, p. 163). Nos parece que la creación de *La escuela que heredamos* es una experiencia que va en este sentido. No obstante, tampoco se trata de que la atención predominante y exclusiva a esta IA pueda conducir a la verdad de la realidad técnica de la que la IA forma parte. Tampoco el uso frecuente que se puede hacer de diversas inteligencias artificiales es suficiente. Si esta experiencia múltiple carece de comprensión puede producir xenofobia y xenofilia, entonces ¿qué sí se necesita para comprender al extranjero? Simondon ofrece la siguiente respuesta: “Para considerar a un extranjero a través de la cultura, es preciso haber visto jugar fuera de uno mismo, objetivamente, la relación que hace que dos seres sean extranjeros uno en relación con el otro” (Simondon, 2007, p. 164). No basta la relación personal con el extranjero, en este caso Chat GPT, hay que ver cómo dos extranjeros (humano-máquina) se relacionan.

La metodología de la ciencia ficción social es un buen pretexto para considerarnos extraños, extranjeros respecto al mundo que habitamos

y damos por nuestro. Graham menciona que este género de ficción especulativa utiliza las siguientes tácticas “As such they use the tactics of estrangement (pushing a reader outside of what thy comfortably now) and defamiliarization (making the familiar strange) as a way of creatine a distancing mirror on society and to offer cognitive spaces to reconsider assumptions, rationales and viewpoints” (Graham citado en Axel Rivas, 2019, p. 6)<sup>5</sup> La pregunta es si la IA podría imaginarse extraña respecto a sí misma en el futuro planteado para así sacar al lector de lo que conoce cómodamente.

En este caso nos centramos en la escuela y sus futuros, pero reconocemos que la ciencia ficción social tiene múltiples posibilidades para pensar y discutir sobre los futuros que imaginamos y queremos construir, en relación con o distanciados de la tecnología. Más que condicionar nuestro futuro, este ejercicio con Chat GPT nos revela la dificultad de la IA de imaginar algo distinto a lo que los humanos deseamos para el porvenir, aunque se trate de algo homogéneo, lineal y limitado. Así como la IA nos permite cuestionar todas las certidumbres de lo que es humano, la ciencia ficción social activa la imaginación y permite cuestionar los futuros que asumimos como posibles. Sin embargo, hay que tener en cuenta que este carácter que hoy presenciamos de la IA y de nuestra relación con ella no es inmutable, como expresa Valle:

La modulación en redes es toda relación variable con la alteridad. Es un vínculo con la otredad de sí mismo. Digamos que el sí mismo se presenta como lo otro, en forma de algoritmos y plataformas tecnológicas y, al mismo tiempo, lo otro surge como el sí mismo. Por eso el hombre en redes, suspendido en órbita continua, es una apertura a lo indefinido, a lo diferente y a la alteridad radical evidente en la alta tecnología (Valle, 2025, p. 116).

---

5 Traducción propia: “Como tal, utilizan las tácticas de la extrañeza (empujar al lector fuera de su zona de confort) y la defamiliarización (hacer extraño lo familiar) como una forma de crear un espejo distanciador sobre la sociedad y ofrecer espacios cognitivos para reconsiderar suposiciones, razones y puntos de vista”.

En las discusiones sobre la relación entre la IA y la educación abundan sugerencias, recomendaciones, riesgos y advertencias en cuanto al potencial de la IA para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, los desafíos éticos por enfrentar, su impacto en el mercado laboral, los problemas de accesibilidad y desigualdad que podría agravar, la necesidad de alfabetización digital y de formación docente para integrar la IA en sus prácticas, las habilidades y conocimientos necesarios para su uso responsable y la necesidad de nuevas políticas educativas que respondan al impacto de la tecnología en el futuro de la educación, entre muchas otras. Al encontrarnos en un momento tan reciente respecto a la IA y la educación, surgen cuestionamientos y preocupaciones, así como momentos de entusiasmo a partir de experiencias cotidianas con la IA, dentro y fuera de la escuela. Nuestra experiencia con el enfoque metodológico de ciencia ficción social articulado con Chat GPT hace preguntarnos sobre la posibilidad del debate y desacuerdo con la IA. Además de identificar y tomar postura frente a sus posicionamientos políticos y pedagógicos, pensamos en la capacidad de la IA de identificar nuestras propias posturas y posicionamientos singulares para fortalecer y reafirmarnos a nosotros mismos, con lo que enfrentarnos a lo otro resulta cada vez más lejano.

Finalmente, este cuento nos invita a repensar la escuela como una propiedad de la humanidad por todo lo que representa para nosotros: modernidad, progreso, transformación. La idea de que la IA pueda tomar nuestro lugar en la escuela parece aberrante, a pesar de las críticas y acusaciones constantes a la misma. Esto muestra una contradicción central: aunque criticamos la escuela, aunque la consideramos rígida, obsoleta, ineficaz e incluso innecesaria, la concebimos como un dispositivo íntimamente ligado a nuestra identidad moderna al que no estamos dispuestos a renunciar. Así, nuestra postura es la defensa de algo que va más allá de aquellos aspectos de la escuela que nos hacen sentir nostalgia: el recreo, los pupitres de madera, el pizarrón. Más bien la cuestión urgente es preguntarnos qué significa defender lo común, el tiempo, el espacio, el aburrimiento, lo ajeno a uno mismo y el conflicto que surge de esto, sin dejar de problematizar a la escuela. Tal problematización

incluye al ser humano que se ve amenazado por todo aquello que no es él mismo. La IA detiene nuestra ilusión de superioridad obligándonos a replantear y redefinir lo que es ser humano, tal como lo hacen corrientes de pensamiento posthumanistas y transhumanistas que cuestionan la idea de lo humano como centro del universo y proponen el mejoramiento humano mediante diversas tecnologías, respectivamente.

Es provocativo en términos de pensamiento que la IA nos haga menos humanos, que amenace con arrebatarnos cosas o reemplazarnos en lugares que consideramos humanos. Su avance provoca replantearnos y redefinirnos a nosotros mismos. Al inicio de este ensayo, retomamos a Simondon para expresar que el ser humano es o era el que reemplaza provisoriamente a la máquina antes de que los verdaderos individuos técnicos se pudieran construir. El ser humano ya no es el individuo técnico, sino algo que busca un nuevo lugar en un sistema donde la máquina ha adquirido su propia individuación técnica, por ejemplo, máquinas multipropósito capaces de realizar labores cada vez más complejas de todo tipo, incluidas no sólo las mecánicas, sino las que los seres humanos no pueden hacer, sea por su constitución física, riesgos, contaminantes, o por las dificultades de acceso, la fuerza y la rapidez necesarias para las operaciones. Al perder ese control o ese lugar no sabemos cómo configurar nuestra identidad. La humanidad está dispuesta a usar y recurrir a los beneficios de la alta tecnología en general y de la IA en particular, está dispuesta a modificar radicalmente el mundo en el que vive, pero no está tan dispuesta a redefinirse a sí misma para habitar este mundo nuevo.

## REFERENCIAS

- Narodowski, M. (2022). *Futuros sin escuelas. Volumen 1: Tecnocapitalismo, impotencia reflexiva y Pansophia secuestrada*. Puertabierta.
- OECD (2020). *Back to the Future of Education: Four OECD Scenarios for Schooling*. (Educational Research and Innovation). OECD Publishing.
- Open AI. (2025). *Chat GPT* (versión GPT-5.1) [Modelo de lenguaje de inteligencia artificial]
- Rivas, A. (2019). *¿Quién controla el futuro de la educación? Siglo XXI*.

- Rodríguez, A. (2025, 23 de mayo). Sentenciado a 5 años de prisión Diego N, ex alumno del IPN, por el delito de pornografía infantil. *El país*. <https://elpais.com/mexico/2025-05-23/sentenciado-a-cinco-anos-de-prision-diego-n-ex-alumno-del-ipn-por-el-delito-de-pornografia-infantil.html>
- Selwyn, N., Pangrazio, L., Nemorin, S., y Perrotta C. (2019). What might the school of 2030 be like? An exercise in social science fiction. *Learning, Media and Technology*.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo.
- Simons, M., y Masschelein J. (2014). *Defensa de la escuela. Una cuestión pública*. Miño y Dávila.
- Soriano, R. (2025, 25 de octubre). El CCH Sur de Ciudad de México navega en la incertidumbre a un mes del asesinato de un estudiante: “Alteró la realidad de todos”. *El país*. <https://elpais.com/mexico/2025-10-26/el-cch-sur-de-ciudad-de-mexico-navega-en-la-incertidumbre-a-un-mes-del-asesinato-de-un-estudiante-altero-la-realidad-de-todos.html>
- Valle, A. M. (2025). *Pensar la educación. Vida y técnica*. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Acatlán.
- Wiener, N. (1958). *Cibernética y sociedad*. Sudamérica.
- Wiener, N. (1967). *Dios y Golem*. Siglo XXI.