

El acontecimiento en la virtualización: más allá de una posibilidad para la educación

The Event in Virtualization: Beyond a Possibility for Education

Edward Carvajalⁱ  

ⁱ Universidad de San Buenaventura; Cali; Colombia

Correspondencia: Edward Carvajal.
Correo electrónico: edward1carvajal@gmail.com

Recibido: 27/10/2023

Revisado: 03/12/2023

Aceptado: 08/12/2023

Citar así: Carvajal, Edward. (2023). El acontecimiento en la virtualización: más allá de una posibilidad para la educación. *Revista Ciencias Humanas*, (16), pp. 47-54. <https://doi.org/10.21500/01235826.6726>

Editor: Alexander Muriel, Ph. D., <https://orcid.org/0000-0003-0317-5781>

Coeditor: Claudio Valencia Estrada, Esp., <https://orcid.org/0000-0002-6549-2638>

Copyright: © 2023. Universidad de San Buenaventura Cali. La *Revista Ciencias Humanas* proporciona acceso abierto a todo su contenido bajo los términos de la licencia *Creative Commons* Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

Declaración de intereses. Los autores han declarado que no hay conflicto de intereses.

Disponibilidad de datos. Todos los datos relevantes se encuentran en el artículo. Para mayor información, comunicarse con el autor de correspondencia.

Financiación. Ninguno.

Descargo de responsabilidad. El contenido de este artículo es responsabilidad exclusiva de los autores y no representa una opinión oficial de sus instituciones ni de la *Revista Ciencias Humanas*.

Resumen

Este artículo presenta una reflexión sobre los cambios producidos en la sociedad a partir de la llegada de la tecnología informática y cómo ese universo simbólico, movilizado por los procesos comunicativos, logra permear a los sujetos al promover la multiplicidad en lo referente a las distintas formas de habitar y expresarse en esos espacios comunicacionales recientes. Asimismo, se propone que la educación puede beneficiarse de estos cambios al potenciar posibilidades comunicativas y de pensamiento en el mundo digital, teniendo en cuenta los contextos y las temporalidades, cuando dichas expresiones visuales y los diversos lenguajes generados se reconocen como impulsores en la construcción del saber a partir del acontecimiento; pensado este último a modo de una contingencia que permite crear oportunidades que alertan sobre las opciones repetidas, concluidas o terminadas, y donde se les brinda relevancia a los nuevos horizontes de posibilidad en las conexiones sincrónicas o asincrónicas, por cuenta de la interacción de los sujetos en las plataformas digitales.

Palabras clave: acontecimiento, virtualización, educación, virtualidad.

Abstract

This article presents a description in relation to the changes generated in society since the arrival of information technology and how this symbolic universe, mobilized by the communicative processes, manages to permeate the subjects by promoting multiplicity, referring to the different forms and multiple ways of inhabiting and expressing oneself in these recent communicational spaces. Additionally, it is proposed that education can benefit from these changes, by promoting other possibilities communicative and thinking in the digital world, taking into account the contexts and temporalities, when such visual expressions and the diverse languages generated there can be recognized as enhancers in the construction of knowledge from the event, thought as a contingency that allows the creation of other opportunities that alert about the repeated, concluded or finished options, where relevance is given to the new horizons of possibility in the synchronous or asynchronous connections, on account of the interaction of the subjects in the digital platforms.

Keywords: event, virtualization, education, virtuality.

Exordio

La modernidad, apoyada en una estandarización del conocimiento por medio de la valoración empírica o comprobable, se ha repensado desde el campo educativo, a partir de una reestructuración o un “desencantamiento” del universo en el que el sujeto se ve abocado a liderar un reto en la comunicación para conseguir otras formas de representar o de construir el mundo simbólico a través del lenguaje, el cual funge como referente de este cambio de paradigma. Dicho código social se encuentra unido a la cultura, debido a que propicia diversas transformaciones sociales y transmite valores y saberes con base en la lengua; en este sentido, puede ayudar a formular un proyecto capaz de “deconstruir la crisis cognitiva” producto de la modernidad. En un inicio, esta crisis se asomó después de la Primera Guerra Mundial, cuando se produjeron profundos cambios políticos y sociales a consecuencia de las formas artísticas y de pensamiento emergentes, donde conceptos como la diferencia, la multiplicidad y las diversas culturas confluyen en una idea de raciocinio renovado que genera “posibles” con alto valor significativo para la sociedad.

En virtud de lo expuesto, resulta conveniente cavilar una variación temporal de la estructura cognitiva de las comunidades, con la intención de analizar lo que representa el fin del ciclo del proyecto moderno, de modo que se reevalúe, y la incertidumbre se traduzca en beneficios que posibiliten la intercomunicación de las diferencias culturales al ponerlas en diálogo sin absorber al otro, pasando de lo universal a lo particular.

De esta forma, [Mèlich \(2005\)](#) plantea que la crisis de la modernidad tiene tres aspectos esenciales: la sobreaceleración del tiempo, la pérdida de los puntos de referencia y la secularización. Lo anterior ha propiciado que lo sólido y perdurable se traslade a un segundo plano, dándole paso a objetos rápidos y reemplazables, donde el lenguaje de los signos ha logrado colonizar el lenguaje simbólico gracias a la superposición de la imagen mediática en la vida cotidiana. Esta colonización se cimienta en que las realidades emergentes y visibles en los dispositivos electrónicos permiten a los usuarios una comunicación más fluida y veloz entre las imágenes y los símbolos que aparecen ahí. Por lo tanto, según [Mèlich](#), estos elementos hacen que la modernidad establezca tres fetiches: el hecho, la cifra y la imagen, los cuales se vislumbran en un tiempo sin relación con el tiempo ([Virilio, 1997](#)), en el que la conectividad, la inmediatez o la ubicuidad hacen posible una nueva visión de mundo.

Y es que gran parte de esta coyuntura ha aumentado desde la estandarización de la tecnología como otro modo de dominar a los sujetos, en el cual, al parecer, las computadoras conducen el cosmos y, en función de ellas, se definen las prácticas y las relaciones tanto laborales como educativas, afectivas y sociales. En consecuencia, estos aparatos se convierten en una prolongación del cuerpo, en una herramienta para explorar el universo de manera diferente que las generaciones anteriores.

Estas experiencias provocadas a través de dispositivos móviles proveen otras formas de representar y de concebir el mundo, además de una manera alterna de estandarizar. Así, esta sociedad le otorga importancia a los usuarios asiduos tecnológicos, quienes promueven una “ruptura generacional” ([Martín-Barbero, 1987](#)) y parecen tener una discrepancia en la comunicación con sus antecesores a raíz de los cambios cognitivos producto de la tecnología y los medios masivos de comunicación.

En relación con ello, [Martín-Barbero \(1987\)](#) plantea que el texto, con base en el libro, había sido el principal mecanismo de subordinación. No obstante, quizás, estos usuarios tecnológicos encuentran en la lectura hipervincular una revolución, un modo distinto

de acercarse a la sociedad que les impone otros regímenes. Por tanto, una aproximación a este nuevo tipo de lecturas puede ayudar a entender sus lógicas y propósitos.

De acuerdo con lo anterior, es preciso analizar cómo la razón actúa, a partir de la imagen y de los sentidos (Martín-Barbero, 1987), para ocasionar un cambio en la forma de representación mediante la cultura de *lo virtual*, porque ahí se encuentran las rupturas. Esto cobra sentido al considerar las diferentes maneras de representación entre las culturas y los sujetos, donde las imágenes y, en general, el lenguaje se procesaron y se convirtieron en código binario (informatizado), por lo que pueden incluir el mismo contenido, pero se ubican en un lugar y un tiempo distintos para los sujetos, además de tener una nueva lógica para quiénes accesan a ellos vía aparatos tecnológicos.

La sociedad, entonces, recorrió a la creación de plataformas para diseminar información; un conjunto de redes, en el que cada una tiene una interfaz propia y utiliza disímiles herramientas de conexión que le proveen servicios variados. Estos universos paralelos coinciden en un punto de comunicación e interacción, el cual podría ser extrapolado hacia los individuos, donde la singularidad del lenguaje común les permite interactuar con otros sujetos de pensamiento divergente, haciendo valer su condición de multiplicidad.

En ese mundo, se ha atestiguado el apogeo de la red de redes: internet. Lugar que no representa un punto estático, sino el entramado de puntos de conexión que posibilita el acceso a asuntos de interés, con la particularidad de que no es necesaria la proximidad física, y donde tiempo y espacio se vuelven intangibles. Esta tecnología vislumbra una nueva forma de democracia ante la promesa de la igualdad de condiciones de aquellos que se conectan. Sin embargo, cobra interés preguntarse, primero, quién o quiénes dominan esos espacios topológicos y, segundo, cuál es la intención de que aparezcan libres de prejuicio y tan democráticos, teniendo en cuenta que este cúmulo de información ágil, desbordada y sin filtro puede llegar a invalidar saberes o dejar de lado realidades, ampliando las brechas de conocimiento con los pueblos que no usan estas plataformas; aún más, cuando el contenido que se publica en estos espacios ya no depende de quien suministra la información, pues se ponen en duda las reglas que los rigen.

Narratio

La virtualidad planteada desde internet evidencia una diversidad de intereses que demanda analizar el comportamiento de los sujetos que navegan en la red, de modo que se fomente el pensamiento crítico y se reconozca qué mensajes ocultos hay detrás de lo que supone esta “democratización de la información”. No obstante, urge crear otras categorías, rutas o maneras de construir conocimiento y buscar en este lugar algunas fisuras para activar el pensamiento del quizás (Rattero, 2000), donde se brinde relevancia al acontecimiento dentro de las interacciones en la red; debido a que este no se piensa, sino que da que pensar, activa la atención, memoria, fantasía e imaginación, a la vez que impregna de sentido el aprendizaje. Esta experiencia del sentido introduce la noción del acontecimiento en la educación; es una experiencia del comienzo –sin confundir con origen–, del tiempo que solo cabe capturarlo con la imaginación; es lo que gusta, atrae o molesta, lo que enciende los sentidos (Bárcena, 2005).

En especial, es preponderante examinar las relaciones de estas interacciones, donde la concepción de espacio y tiempo –no tan tangible por supeditarse a otro ambiente– logra una aproximación al concepto de espacios topológicos, en el cual se conjugan los sentidos de realidad, generados por los usuarios en la nube. Más aún, si se tiene en consideración a Wagensberg (2004), cuando plantea que los objetos ocupan el lugar y los fenómenos, el tiempo, como guía para estudiar los sucesos producto de los cambios temporales en los

elementos; la exploración de dicha temporalidad virtual puede realizarse no en un tiempo *chrónos*, sino en uno *kairós*, referido ya no a un tiempo cuantitativo sino cualitativo, perteneciente a una experiencia personal en la que sucede algo importante para el sujeto. Por lo tanto, se requiere escudriñar las interacciones que emergen entre los individuos a partir de la virtualización vista como un proceso

Esencialmente problemático, lo virtual viene a ser una situación subjetiva, una configuración dinámica de tendencias, de fuerzas, de finalidades y de obligaciones que resuelven una actualización. La actualización es un acontecimiento en el sentido pleno del término. Un acto se ha cumplido, aunque no esté predefinido en ninguna parte y aunque, en contrapartida, modifique la configuración dinámica en la que adquiere una significación. La articulación de lo virtual y de lo actual anima la misma dialéctica del acontecimiento, del proceso, del ser como creación. (Lévy, 1999, p. 110)

Un ejemplo de ello refiere a la manera en que las denominadas clases virtuales generan un acercamiento desde los dispositivos móviles a un entramado de información producto de los sujetos involucrados, el cual se lleva a cabo en un tiempo determinado (*chrónos*); empero, el proceso interno de aprendizaje del individuo solo se hace patente en un tiempo específico y único, de acuerdo con la experiencia vivida por cada estudiante (*kairós*). Este tiempo personal resulta una oportunidad para el acontecimiento y lograr tanto rupturas epistémicas como una aproximación a las diversas formas de conocer, de ser y de establecer sus realidades según las historias personales.

En esta lógica de pensamiento, se resalta cómo Morin (1972, como se citó en [De la Calle Valverde, 2010](#)) recupera y genera valor al acontecimiento para incluirlo en la realidad social, pues afirma que la historia no avanza de forma lineal, sino a través de la acción de los acontecimientos. De este modo,

Un “acontecimiento” es una ruptura en el orden ordinario de las cosas, “...no se trata de algo que sea fruto de una evolución natural, sino de una ruptura...” (Badiou, 2007: 6) y se despliega como suplemento de la “continuidad”, es decir, de la repetición de lo que hay, “...es un suplemento azaroso, algo que frente a una figura instituida del ser, y que yo llamo ‘situación’, llega ‘de más...’” (Badiou, 1998: 4). Así, mientras los términos “mundo”, “situación”, “normalidad”, “continuidad” designan al Ser, la irrupción, la ruptura, designan al “Acontecimiento”. (Beraldi, 2009, p. 115)

Etimológicamente, este término deriva de “acontecer”, lo cual indica una contingencia, algo que puede o no suceder (Quijano, 2013). Por ende, el acontecimiento causa una fractura en el orden, porque propende por la búsqueda de novedades o de creación de posibilidades, en una intención de irrumpir lo dispuesto. Así, promueve lo múltiple y otras opciones que dejan de lado la repetición, lo concluido o lo terminado. En relación con ello, en *Alicia en el país de las maravillas*, Lewis Carroll (2003) propone algunos elementos que cobran significado al conceder un lugar esencial al acontecimiento, tratando de generar curiosidad por el acontecer y la contingencia. En otras palabras, extiende una invitación a pensar en el sentido que provoca “estar siendo”, “no terminar de caer” o no pensar lo extraordinario como imposible, sino dejarse sorprender.

De acuerdo con lo anterior, la lectura hipervincular que posibilita encontrar de manera inmediata la información, a través de internet y mediante los dispositivos móviles, requiere un análisis del sujeto, con el fin de conocer qué puede hacer este con la bastedad de datos a los que accede, para volver objeto de estudio esos fetiches; de modo que sea factible acercarse a sus *formas* y encontrar nuevas maneras de provocar el acontecimiento. En internet, el individuo está siendo en su propio tiempo y espacio; él le otorga sentido a lo que hace y puede ver lo que construye al instante, lo cual le brinda una sensación de realidad en medio de la virtualidad; sin que ello signifique enfrentar ambos términos, puesto que, si la intención es abordar el pensamiento fuera de las dicotomías, no sería

consecuente contraponerlas, sino escudriñarlas a fondo para entender sus lógicas. Por consiguiente, es apropiado analizar la información y el conocimiento que se produce a partir de la internet, al vislumbrarla como un lugar donde el acontecimiento está latente, debido a que

La información y el conocimiento tampoco son “materiales”. La alternativa entre lo material y lo inmaterial sólo es aplicable a sustancias y objetos, mientras que la información y el conocimiento se inscriben en el orden del acontecimiento o del proceso. (Lévy, 1999, p. 44)

Con base en estas reflexiones, es posible pensar la virtualización como un grupo de fuerzas que conducen a un acontecimiento que busca oportunidades para actualizarse. De ahí que el acontecimiento sea significativo en el mundo digital, pues las alternativas que se originan para los individuos, en función de los procesos de aprehensión del saber. Retomando las palabras de Lazzarato (2006):

Todo el mundo está forzado a abrirse al acontecimiento, es decir, a la esfera de nuevas preguntas y de nuevas respuestas. Los que ya tienen las respuestas preparadas (y son muchos) dejan escapar el acontecimiento. Tener respuestas ya hechas frente a nuevos problemas es dejar escapar el acontecimiento. (p. 45)

Estos lugares de interacción social no son solo para el intercambio de información, también son espacios donde los sujetos exponen sus ideas y sentimientos; con ello, demandan que se estudien como espacios públicos de participación, mediados por la tecnología informática, que pueden inscribirse dentro de la educación formal y no formal. Por lo tanto, es factible que migren al aula de clase para comprender las prácticas sociales que generan transformaciones en los sujetos de la época. En mayor medida, en la actual, donde se percibe una pérdida en el sentido de la educación, tal vez, porque el modo de aprendizaje precisa de un cambio en las formas de acercamiento entre docente y estudiante. Esto puede deberse a que no se les otorga importancia a los modos de interacción social que prescinden de la presencialidad y a la poca respuesta frente a los estímulos que se establecen en la triada virtualidad-sujeto-educación. Es como si todo lo que se proyecta en términos de viabilidad pudiera reflejarse en los dispositivos móviles; entonces, los sujetos pierden la capacidad de asombro y no se produce la consciencia del acontecimiento como posibilidad. De esta manera, “todos los posibles resultan naturalmente realizables, lo que pone fin a su posibilidad” (Baudrillard, 2007, p. 95, como se citó en De la Calle Valverde, 2010, p. 75).

Debido a lo anterior, la cibercultura –cuyo rasgo característico o eje central es la tecnología– provee elementos de inmediatez y conectividad que permiten analizarla como un proceso de producción o de consumo, donde el acceso a los medios digitales logra que la información se genere con otros paradigmas, favoreciendo encuentros disímiles a partir de la tecnología. Esto parece haber perdido sentido y ha fomentado un pensamiento consumista y de reificación, porque se cree que en esta red los objetos poseen vida por sí mismos, sin detenerse a meditar que siguen siendo creación de sujetos con intereses de diversa índole. Por ende, “las tecnologías son mediadoras socioculturales, ya que no solo permiten la circulación, producción y consumo de información, sino que intervienen en casi todos los ámbitos de la vida cotidiana” (Moya y Vázquez, 2010, p. 84). Es decir, pasa de lo particular a lo colectivo en una maraña de situaciones que sugiere la estandarización de individuos, pero que advierte de la presencia crítica para llegar al pensamiento colectivo.

Peroratio

La virtualidad que resulta de usar la tecnología informática brinda una gran capacidad para el acontecimiento por su posibilidad de “estar siendo” en este tipo de conexiones

sincrónicas o asincrónicas, donde se reducen las distancias espaciales y temporales. Sin embargo, se advierte la pertinencia de examinar los cambios en las formas de comprender la interacción de los sujetos que las usan. Entonces, las plataformas digitales utilizadas en la educación pueden potenciar acontecimientos, ayudando a causar *inventos* o *posibles* en la medida en que cada individuo cree y recree su mundo y haga una lectura de acuerdo con su contexto y temporalidad.

También, resulta conveniente pensar estos ambientes de aprendizaje como un cúmulo de acontecimientos, algo no preconcebido que irrumpe el orden, que tiene su propio inspirador en el ser. Una oportunidad para mirar la virtualidad como potencialidad o como forma de liberarla, de volver material lo intangible, como una relación de mundos posibles y plurales. Contemplar el acontecimiento en términos de creación de novedades por parte de los navegantes; personas con preguntas y respuestas renovadas, movilidad de pensamiento y horizontes de posibilidades, donde las soluciones requieren ser creadas y no determinadas, esbozando nuevos agenciamientos de los sujetos a través de la red.

En ese sentido, se plantea una movilización de estas cavilaciones acerca de la sociedad tecnológica o cibercultura para ser llevadas a la comunidad educativa en una apuesta de poner en contexto el acontecimiento, rescatando su importancia. Al parecer, se ha perdido el sentido actual del acontecimiento según tres concepciones filosóficas: primero, el neopositivismo, el cual precisa de la verificación o explicación científica para fundar un enunciado; segundo, la fenomenología, que se basa en la significación para la conciencia, en su pretensión radical a lo dado o establecido; y tercero, la filosofía de la historia, la cual pretende afirmar que solo hay acontecimiento en el tiempo y lo somete a un orden centrado (Buitrago, 2013).

Esa capacidad de volver indefinido el acontecimiento, de situarse en ese *sin lugar*, sin quedar atado a él, suscita un pensamiento-acontecimiento que puede impulsar la unicidad dentro de la singularidad del ser humano, al buscar fisuras en lo común y cotidiano, con la intención de convertirlo en un pensamiento de la diferencia. En consecuencia, al usar el lenguaje propio de esta nueva tecnología, se puede lograr la sensación-imagen-recuerdo, pero no un recuerdo nostálgico o venerado, sino buscar una memoria; vista como la facultad que poseen las personas para reconocerse en su contingencia, debido a la capacidad que tiene para instalarse en el espacio y el tiempo (Mèlich, 2005).

En esa contingencia, se pretende hallar la relación del acontecimiento con el saber para posibilitar fuerzas que reconfiguren las estructuras educativas al favorecer cambios significativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, los cuales se gestan en el mundo digital. Un devenir del ser surcado por el acontecimiento, que cause enseñanzas y que no se deje deslumbrar por los datos que se consiguen en la red, sino que asienta un verdadero aprendizaje. Este proceso, que tiene un tiempo y lugar particular en cada sujeto, hace viable que no se sigan los caminos establecidos, sino que se creen los propios con base en sus deseos.

Esta forma de autoagenciamiento consiste en una apuesta a cambiar lo evidente, lo predecible y lo equilibrado, por la exploración del acontecimiento dentro de los procesos educativos en la virtualidad, como una forma de transformación en los sujetos. Es decir, una alternativa de emplear sus aptitudes para situar la información en un contexto determinado, de tal manera que responda a sus necesidades, cuestionamientos, anhelos y curiosidades; en síntesis, darles sentido a sus interacciones debido a que

El estallido, el esplendor del acontecimiento es el sentido. El acontecimiento no es lo que sucede (accidente); está en lo que sucede el puro expresado que nos hace señas y nos espera

(...) es lo que debe ser comprendido, lo que debe ser querido, lo que debe ser representado en lo que sucede. (Deleuze, 1970, p. 109)

En ese orden de ideas, para aprovechar la fuerza del lenguaje y su articulación con otras formas de potenciar el discurso en busca de agenciar personas que provean distintas maneras de ser, de estar y de pensar, teniendo en cuenta la interacción en la red, es necesario utilizar su propio modo de ver el mundo, junto con la exploración del pensamiento epistémico; de suerte que puedan ser redefinidas o reconfiguradas de acuerdo con cada historia de vida en un tiempo cronológico determinado. Así, será posible reconstruir procesos con base en los fenómenos explícitos aplicados a una sociedad en su conjunto, ocasionando una carga importante del momento histórico, pero develando lo que influye sobre una nueva forma de realidad, a través de los relatos propios.

Pensar en estas coyunturas históricas permite reconocer un tiempo lineal; aun así, es oportuno ser conscientes de un tiempo mutable que remite a pensar las secuencias que se pueden activar cuando se establece la realidad propia o al construir conocimiento. Por lo tanto, las teorías con las que se analizan los sucesos en algunos momentos históricos deben validarse con los saberes particulares de la persona, de modo que pueda integrar a sus campos de saber la praxis necesaria para que la experiencia no sea solo simbólica ni se quede atrapada en la retórica. Debido a ello, se convoca a pensar en la posibilidad de un giro lingüístico a través del relato hipertextual, en el que se use el lenguaje como mediador de la cognición –teniendo en cuenta la evolución de los seres, conforme a la tecnología procedente de la modernidad– y donde se le dé relevancia al acontecimiento.

Lo anterior permitiría reconocer las expresiones visuales y los lenguajes que se utilizan en los medios actuales de información y comunicación, con el fin de catapultarlos en procesos que permitan desarrollar pensamiento crítico desde la educación, así como construir conocimiento y validar otros saberes en función del acontecimiento. En síntesis, buscar ese *tercero instruido*, ese umbral del pasaje, ese sin lugar, ese momento en el que de repente todo se vuelve fácil sin saber por qué (Bárcena, 2005).

Siendo así, los medios masivos de información y comunicación pueden ayudar a plantear otros modos de ser y múltiples herramientas de encuentro gracias a la internet. Igualmente, se vislumbra una oportunidad para meditar sobre los sujetos que adquieren información y crean conocimiento, considerando los fenómenos no escolares que influyen en el aprendizaje, como el afuera escolar. En consecuencia, es factible que desde los dispositivos personales haya *posibilidades* en los procesos de experimentación-creación de cada ser, en los que se favorezca el acontecimiento, lo que permitiría dotar a la gran red humana de diferentes artefactos que logren desplegar alternativas de mundo o de caminos para llegar al saber. Por consiguiente, se hace un llamado a estar alertas al acontecimiento, a ser observadores para romper la espaciotemporalidad que proveen los medios digitales y detenerse a examinar los fenómenos desde diversos lados. Un ejercicio similar al *pensamiento lateral*, que circunda las barreras del sujeto, acompaña el devenir del acontecimiento y reconoce la magnitud de su presencia al brindar alternativas singulares al mostrarlas como nuevas posibilidades.

Referencias

- Bárcena, F. (2005). La experiencia del comienzo en la educación: una pedagogía del acontecimiento. En G. A. Arellano Duque (Coord.), *La educación en tiempos débiles e inciertos* (pp. 49-78). Anthropos.

- Beraldi, G. (2009). Rancière y la posibilidad de un “acontecimiento” político en la educación. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, (39), 107-120. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14512426005>
- Buitrago, B. L. (2013). *Acontecimiento y campo educativo* [Seminario]. Universidad de San Buenaventura, Cali, Colombia.
- Carroll, L. (2003). *Alicia en el país de las maravillas*. Ediciones del Sur.
- De la Calle Valverde, J. (2010). Para una teoría social del acontecimiento. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (18), 65-81. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53720000005>
- Deleuze, G. (1970). *Lógica del sentido*. Barral.
- Lazzarato, M. (2006). El acontecimiento y la política. En M. Lazzarato, *Por una política menor: acontecimiento y política en las sociedades de control* (pp. 35-72). Traficantes de Sueños.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili.
- Mèlich, J. C. (2005). Finales de trayecto: finitud, ética y educación en un mundo incierto. En G. A. Arellano Duque (Coord.), *La educación en tiempos débiles e inciertos* (pp. 19-47). Anthropos.
- Moya, M., y Vázquez, J. (2010). De la cultura a la cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. *Cuadernos de Antropología Social*, (31), 75-96. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180915525004>
- Quijano, O. (2013). *Episteme del acontecimiento* [Seminario]. Universidad de San Buenaventura, Cali, Colombia.
- Rattero, C. (2000). La pedagogía por inventar. En C. Skliar y J. Larrosa (Comps.), *Experiencia y alteridad en educación* (pp. 161-188). Homo Sapiens.
- Virilio, P. (1997). *El ciber mundo: la política de lo peor*. Cátedra.
- Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Tusquets.