Este libro nos propone una reflexión ensayística sobre la "crisis de la escuela" a partir de una visión genealógica, considerando la manera en que las nuevas tecnologías de comunicación —sobre todo, los aparatos móviles de acceso a las redes informáticas— y, particularmente, los modos de vida que ellos implican, están afectando el funcionamiento de esa institución clave de la modernidad. La intención es detectar y problematizar los factores involucrados en la creciente *incompatibilidad* de esos modos de ser y estar en el mundo, que son tan actuales, con las ya anticuadas instalaciones escolares; identificar los sentidos de estas transformaciones históricas y ofrecer algunas pistas que permitan delinear posibles respuestas al conflicto o, al menos, reformular las preguntas para que sean más productivas.

¿REDES O PAREDES?

Paula Sibilia

El derrumbe del sueño letrado: desazón, deserción y zapping.

Del niño al usuario o consumidor: cae el mito de la transmisión.

Del pizarrón a las pantallas: la conexión contra el encierro.

Aulas informatizadas y conectadas: ¿muros para qué?

Índice

Introducción: ¿Para qué sirve una escuela? 7

1. El colegio como una tecnología de época 11

2. El molde escolar y la maquinaria industrial 25

3. Educar al soberano disciplinando a los salvajes 33

4. Los incompatibles: otros tipos de cuerpos y subjetividades 43

5. El derrumbe del sueño letrado: desazón, deserción y *zapping* 61

6. Las subjetividades mediáticas quieren divertirse 79

7. Del alumno al cliente, de la ley a la negociación 91

8. Del niño al usuario o consumidor: cae el mito de la transmisión 103

9. Del empleado al emprendedor, de la formación a la capacitación 123

10. Mercado en vez de Estado: de las amonestaciones al *bullying* 141

11. Violencia e inseguridad: del reformismo moral al blindaje policial 157

12. Del pizarrón a las pantallas: la conexión contra el encierro 175

13. Aulas informatizadas y conectadas: ¿muros para qué? 183

14. ¿Resistir al confinamiento o sobrevivir a la red? 201

A modo de conclusión: Inventar nuevas armas 209