



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2025,  
Volumen 9, Número 4.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2)

## **LA GENERACIÓN DEL SOFÁ: EDUCACIÓN, VIRTUALIDAD Y CULTURA DIGITAL EN LA ERA DEL APRENDIZAJE REMOTO**

**THE SOFA GENERATION: EDUCATION, VIRTUALITY, AND  
DIGITAL CULTURE IN THE AGE OF REMOTE LEARNING**

**Angélica María Rico Muñoz**

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Colombia

**Hadaluz Zapata Villamizar**

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Colombia

**Anyela Adriana Montenegro Gutiérrez**

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Colombia

**Rocío Alexandra Villarraga Pineda**

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Colombia

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i4.19585](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.19585)

## La Generación del Sofá: Educación, Virtualidad y Cultura Digital en la Era del Aprendizaje Remoto

Angélica Maria Rico Muñoz<sup>1</sup>

[angelicrico@gmail.com](mailto:angelicrico@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0009-1405-2462>

Universidad Pedagógica Experimental  
Libertador UPEL

Convenio\_CIIDER, Colombia

Floridablanca, Colombia

Hadaluz Zapata Villamizar

[hadaluzzapata34@gmail.com](mailto:hadaluzzapata34@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0003-8239-4444>

Universidad Pedagógica Experimental  
Libertador UPEL

Convenio\_CIIDER, Colombia

Floridablanca, Colombia

Anyela Adriana Montenegro Gutiérrez

[anyeladriana1903@gmail.com](mailto:anyeladriana1903@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0009-2806-8828>

Universidad Pedagógica Experimental  
Libertador UPEL

Convenio\_CIIDER, Colombia

Floridablanca, Colombia

Rocío Alexandra Villarraga Pineda

[alexa\\_dimay99@hotmail.com](mailto:alexa_dimay99@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0004-8813-2514>

Universidad Pedagógica Experimental  
Libertador UPEL

Convenio\_CIIDER, Colombia

Floridablanca, Colombia

### RESUMEN

El presente artículo analiza los efectos transformadores de la cultura digital y la educación remota sobre los procesos formativos contemporáneos, identificando a una nueva subjetividad estudiantil caracterizada por la hiperconectividad, el sedentarismo y la vinculación constante con plataformas digitales, a la cual se denomina “generación del sofá”. A través de un enfoque cualitativo, con diseño documental, se examinan fenómenos como el aprendizaje autónomo en entornos virtuales, el uso educativo de videojuegos, la gamificación, las nuevas formas de alfabetización mediática y la creciente tendencia de los jóvenes a generar ingresos desde el hogar mediante la economía digital. Los resultados señalan cambios en la motivación para aprender, el debilitamiento del vínculo afectivo con la escuela tradicional y la necesidad de replantear los métodos pedagógicos actuales. La escuela debe transformarse para adaptarse a esta nueva realidad, integrando herramientas digitales de manera crítica, ética y pedagógicamente pertinentes, con el fin de promover aprendizajes significativos, inclusivos y conectados con la vida cotidiana de los estudiantes.

**Palabras clave:** educación digital, videojuegos, generación del sofá, aprendizaje remoto, cultura virtual, alfabetización mediática

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [angelicrico@gmail.com](mailto:angelicrico@gmail.com)

# The Sofa Generation: Education, Virtuality, and Digital Culture in the Age of Remote Learning

## ABSTRACT

This article analyzes the transforming effects of digital culture and remote education on contemporary educational processes, identifying a new student subjectivity characterized by hyperconnectivity, sedentary lifestyles and constant linkage with digital platforms, which is called “couch generation”. Through a qualitative approach, with documentary design, phenomena such as autonomous learning in virtual environments, the educational use of video games, gamification, new forms of media literacy and the growing tendency of young people to generate income from home through the digital economy are examined. The results point to changes in the motivation to learn, the weakening of the affective link with the traditional school and the need to rethink current pedagogical methods. The school must transform itself to adapt to this new reality, integrating digital tools in a critical, ethical and pedagogically relevant way, in order to promote meaningful, inclusive and connected to the daily lives of students learning.

**Keywords:** digital education, video games, couch generation, remote learning, virtual culture, media literacy

*Artículo recibido 04 Agosto 2025  
Aceptado para publicación: 29 Agosto 2025*



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación se encuentra inmersa en un proceso de profunda transformación, impulsado por el vertiginoso avance tecnológico que caracteriza nuestra época. Las tecnologías digitales han dejado de ser simplemente instrumentos para convertirse en agentes activos que reconfiguran los modos de acceso y producción del conocimiento. Esta realidad ha generado nuevas formas de interacción y construcción del saber, así como una subjetivación particular en los sujetos educativos.

La irrupción de entornos virtuales, plataformas educativas, videojuegos con fines formativos, redes sociales y diversas herramientas de comunicación, tanto sincrónicas como asincrónicas, ha modificado sustancialmente las prácticas pedagógicas tradicionales. En este contexto, el aprendizaje remoto se ha consolidado como una modalidad que desafía las estructuras clásicas de la escolarización, las cuales se basaban en la presencialidad, la linealidad curricular y la interacción directa entre docentes y estudiantes.

Este escenario digital ha dado lugar a la emergencia de una subjetividad estudiantil singular, que en este estudio denominamos como “la generación del sofá”. Este concepto se refiere a aquellos estudiantes que integran en su vida cotidiana actividades formativas relacionadas con el entretenimiento digital, la socialización en línea y la participación en economías digitales.

Estos jóvenes se caracterizan por una hiperconectividad constante, un estilo de vida sedentario y la simultaneidad de múltiples estímulos provenientes de diversas plataformas. De este modo, la desigualdad entre lo académico, lo recreativo y lo laboral se vuelve difusa, configurando una cultura digital que redefine los tiempos, los espacios y las formas del aprendizaje. Esta realidad también implica una fragmentación de la atención junto con una transformación profunda de los vínculos sociales y afectivos en el ámbito educativo.

Frente a este panorama, el campo educativo enfrenta múltiples tensiones y desafíos que requieren una reflexión profunda. Es fundamental comprender cómo las condiciones de vida y aprendizaje propias de esta generación impactan en la motivación estudiantil, en la calidad del vínculo pedagógico, en la apropiación de saberes y en el desarrollo de competencias socioemocionales y críticas.



La escuela, concebida históricamente como un espacio cerrado y regulado, se ve interpelada por prácticas culturales que trascienden sus lógicas organizativas y didácticas. Esta disonancia genera un desfase entre las expectativas institucionales y las experiencias cotidianas del estudiantado. En consecuencia, resulta imprescindible revisar el papel de la escuela, el rol del docente y las metodologías pedagógicas, reconociendo que la educación contemporánea se configura tanto dentro del aula como en los espacios digitales que forman parte de la vida diaria de los estudiantes.

El presente artículo tiene como objetivo analizar los efectos transformadores que la cultura digital y la educación remota ejercen sobre los procesos formativos actuales, poniendo especial atención en la emergencia de esta nueva subjetividad estudiantil. La investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, con un diseño documental que se sustenta en una revisión crítica de fuentes teóricas y estudios previos.

Entre los temas abordados se encuentran la educación en la era digital; tecnologías digitales y educación en red; nativos digitales y nuevas formas de aprender; videojuegos, gamificación y aprendizaje experiencial; educación, economía digital y reconfiguración de los intereses formativos. Esta estrategia metodológica permite construir una mirada interpretativa que reconoce la complejidad y diversidad de los contextos educativos contemporáneos, sin perder de vista las particularidades de cada fenómeno.

La relevancia de este estudio radica en la necesidad urgente de repensar los fines, métodos y formas de organización de la educación en un mundo influenciado por lógicas digitales. Ante un estudiantado cada vez más inmerso en entornos virtuales, es indispensable diseñar propuestas pedagógicas que no solo incorporen herramientas tecnológicas, sino que lo hagan desde una perspectiva crítica, ética y pedagógicamente pertinente. Este artículo aspira a contribuir a esta reflexión, ofreciendo elementos analíticos que permitan comprender las condiciones actuales del aprendizaje y abrir caminos hacia una educación más significativa, inclusiva y conectada con la realidad sociocultural de las nuevas generaciones.

## **MARCO TEÓRICO**

### **1. La educación en la era digital**

La irrupción de las tecnologías digitales ha desencadenado una transformación profunda en los modos de aprender y enseñar, superando los límites establecidos por los paradigmas educativos tradicionales.



Esta revolución no se reduce a una mera innovación técnica, sino que implica una reconfiguración estructural en la producción, distribución y acceso al conocimiento. En este contexto, resulta insostenible que la educación permanezca al margen de los efectos de la digitalización o que continúe operando bajo las lógicas del pasado.

Castells (2009) introduce el concepto de “sociedad red” para describir una nueva forma de organización social basada en la interconectividad, la descentralización y la circulación constante de información a través de redes globales. En este modelo, el conocimiento deja de fluir de manera unidireccional para dispersarse y reconstruirse en múltiples nodos interrelacionados. Esta dinámica cuestiona la pertinencia de modelos educativos centrados en la transmisión vertical del saber, la secuencialidad del aprendizaje y la rigidez institucional. La educación debe, por ende, adaptarse a una estructura social que privilegia la interacción horizontal y la colaboración distribuida.

Paralelamente, Prensky (2001) plantea que los estudiantes actuales difieren sustancialmente de generaciones anteriores, no solo en sus prácticas culturales, sino también en sus estructuras cognitivas. La incorporación masiva de tecnologías digitales ha generado una discontinuidad significativa en los modos de pensar y aprender. Según este autor, el sistema educativo vigente fue diseñado para individuos que ya no representan la norma. Propone la distinción entre “digital natives” “nativos digitales”, quienes han crecido inmersos en entornos tecnológicos, y los “digital immigrants” “inmigrantes digitales”, que han debido adaptarse a esta nueva realidad. Esta diferencia no solo cultural, sino también cognitiva genera una brecha comunicacional y pedagógica compleja, que exige una revisión profunda de las estrategias educativas.

A esta transformación tecnológica y generacional se suma un fenómeno más amplio que Bauman (2007) denomina “vida líquida”. En este marco, las certezas y vínculos duraderos se disuelven, y el conocimiento deja de concebirse como un bien acumulable y permanente para convertirse en un recurso mutable y efímero. La educación, afectada por esta lógica de fugacidad, enfrenta dificultades para consolidar marcos estables de referencia. Este autor advierte que, la existencia contemporánea se caracteriza por una sucesión inacabable de comienzos y finales, lo que transforma el aprendizaje en una experiencia fragmentaria y sujeta a constantes reconfiguraciones.



La convergencia de estas perspectivas ofrece un marco analítico sólido para comprender los desafíos que enfrenta la educación en la era digital. Castells (2009) subraya la emergencia de una estructura social basada en redes informacionales; Prensky (2001) evidencia un cambio profundo en los sujetos del aprendizaje; Bauman (2007), por su parte, expone cómo la “modernidad líquida” impone condiciones de inestabilidad e incertidumbre que afectan las prácticas educativas. En conjunto, estos enfoques revelan una transformación de tal envergadura que obliga a reconsiderar el qué, el cómo y el para qué de la educación contemporánea.

Las instituciones educativas se encuentran en una tensión constante. Por un lado, deben incorporar los nuevos lenguajes y formas de interacción digital; por otro, continúan operando bajo estructuras organizativas diseñadas en contextos históricos diferentes. Estas diferencias entre las prácticas del sistema escolar y las expectativas o hábitos de los estudiantes se traduce en desinterés, desconexión e incluso rechazo hacia la experiencia educativa formal. La educación, en consecuencia, enfrenta el reto de reinventarse para recuperar su relevancia y eficacia.

Surgen así interrogantes fundamentales: ¿cómo diseñar un modelo educativo que responda a los retos del entorno digital sin sacrificar su función crítica y formativa? Castells (2009) sostiene que, “la generación, el procesamiento y la transmisión de la información se convierten en las fuentes fundamentales de productividad y poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este periodo histórico”. Esto implica que la educación debe ir más allá del desarrollo de competencias técnicas para fomentar habilidades reflexivas, analíticas y creativas, indispensables para desenvolverse en un mundo en constante transformación.

Desde esta óptica, la alfabetización digital trasciende el dominio instrumental de herramientas tecnológicas. Es imprescindible promover el desarrollo de capacidades de análisis, juicio crítico y discernimiento, especialmente en contextos saturados de información. El desafío consiste en propiciar un aprendizaje significativo que combine el acceso a la tecnología con profundidad conceptual, criterio ético y sensibilidad cultural. Solo así será posible formar sujetos capaces de navegar con autonomía y responsabilidad en la complejidad contemporánea.

No obstante, la idealización de la educación digital puede ocultar las persistentes divisiones estructurales que afectan a numerosas regiones y sectores sociales.



Bauman (2007) advierte que la fluidez celebrada en ciertos discursos invisibiliza la precariedad con la que conviven quienes carecen de condiciones materiales y simbólicas para integrarse plenamente en el entorno digital. No todos los estudiantes son “nativos digitales” en sentido estricto, ni el acceso a dispositivos garantiza una experiencia educativa de calidad. Este reconocimiento demanda políticas inclusivas que atiendan las desigualdades y promuevan la equidad en el acceso y uso de las tecnologías. Frente a estas tensiones, resulta imprescindible concebir una educación que no se limite a reproducir los formatos dominantes de consumo digital, sino que los cuestione, reinvente y proponga alternativas. En lugar de perseguir una actualización constante motivada por la obsolescencia programada, el sistema educativo debería rescatar el valor del pensamiento lento, el diálogo sostenido, la complejidad y el sentido. Solo de esta manera podrá resistir la lógica de inmediatez que reduce el saber a información efímera y desechable.

En definitiva, la educación en la era digital debe encontrar un equilibrio entre innovación y reflexión, entre conexión y profundidad, entre apertura tecnológica y justicia social. Lejos de sucumbir a una visión determinista de la tecnología, corresponde asumir críticamente su potencial transformador y construir un horizonte pedagógico que forme sujetos autónomos, éticos y comprometidos con su tiempo. Esta tarea exige un compromiso colectivo que trascienda lo instrumental para abrazar una visión integral y humanista de la educación.

## **2. Tecnologías digitales y educación en red**

La creciente digitalización de la sociedad ha provocado transformaciones sustanciales en las estructuras educativas, especialmente en lo relativo al acceso, la producción y la organización del conocimiento. En este contexto, el concepto de “educación en red” trasciende la simple utilización de plataformas virtuales, constituyéndose en una nueva manera de entender el aprendizaje como un proceso distribuido, interconectado y continuo. Este modelo se fundamenta en principios de apertura, descentralización y cooperación, que rompen con la lógica unidireccional que ha caracterizado históricamente al sistema educativo tradicional.

Siemens (2004), a través de su teoría del conectivismo, ofrece una perspectiva innovadora para explicar cómo se aprende en contextos donde la información se actualiza de forma constante y se encuentra dispersa en múltiples canales.





A diferencia de enfoques previos (como el conductismo, el cognitivismo o el constructivismo), el conectivismo sostiene que, parte del conocimiento no reside exclusivamente en el individuo, sino también en sistemas externos, tales como redes tecnológicas o comunidades. Por ello, el aprendizaje se concibe como la habilidad para establecer conexiones significativas entre diversos nodos informativos. Para Siemens (2004), el aprendizaje, entendido como la capacidad de aplicar el conocimiento, no necesariamente se encuentra únicamente en el individuo, sino que también puede estar almacenado en estructuras externas como bases de datos u organizaciones. Su esencia radica en la posibilidad de vincular diversos conjuntos de información especializada, donde lo más relevante no es cuánto se sabe en el presente, sino la calidad de las conexiones que permiten acceder a nuevos saberes.

Este planteamiento redefine el papel del sujeto que aprende, quien deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un agente activo que interactúa con múltiples fuentes y actores, tanto dentro como fuera del ámbito formal.

Desde esta óptica, la educación no se limita a la transferencia de saberes entre docente y estudiante, sino que se entiende como un flujo dinámico de conocimiento que emerge de la propia red. En consonancia, Downes (2007) sostiene que, el aprendizaje se genera “a partir de la interacción entre nodos de una red”, destacando que el conocimiento no se transmite ni acumula de forma lineal, sino que se construye mediante procesos distribuidos y colaborativos. Esta dinámica implica que la tecnología deja de ser un mero instrumento para convertirse en un componente esencial de las prácticas pedagógicas. Las herramientas digitales no solo facilitan el acceso al contenido, sino que también influyen en las maneras de pensar, organizar y validar el conocimiento.

Como consecuencia, las jerarquías fijas dan paso a estructuras entrelazadas, mientras que los itinerarios formativos rígidos se transforman en trayectorias flexibles e interactivas. La evaluación, por su parte, se desplaza desde la memorización hacia la capacidad para conectar, analizar y crear colectivamente. En este sentido, Cobo y Moravec (2011) introducen la noción de “aprendizaje invisible”, que alude a aquellas formas de adquisición de conocimientos y habilidades que ocurren fuera del radar institucional, pero que resultan fundamentales en la cultura digital contemporánea. Para estos autores, el aprendizaje no puede entenderse exclusivamente en términos de instrucción formal, sino como parte de una “nueva ecología de la educación” que articula lo informal, lo no formal y lo autorregulado en entornos



tecnológicos abiertos. Este enfoque amplía la comprensión del aprendizaje e incorpora experiencias cotidianas en red, superando las limitaciones de las estructuras institucionales.

La adopción de estas nuevas formas de aprender conlleva cambios significativos en los roles tradicionales dentro del proceso educativo. El docente deja de ser la figura central de autoridad epistémica para asumir el papel de facilitador de conexiones, orientador de procesos y mediador de significados. Por su parte, el estudiante asume una mayor responsabilidad en la gestión de su propio aprendizaje, articulando recursos, espacios y relaciones conforme a sus necesidades e intereses. Este cambio paradigmático se sustenta en un principio fundamental del conectivismo: el conocimiento relevante no está dado de antemano, sino que emerge del acceso estratégico y actualizado a fuentes distribuidas.

Pese a las oportunidades que ofrece, esta transformación no está exenta de tensiones. Una de las más relevantes se relaciona con el volumen exponencial de información disponible. En este contexto, la habilidad para filtrar, interpretar y resignificar contenidos resulta tan crucial como el acceso mismo. Siemens (2004) señala que en la era digital “saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde” (s.p), lo que implica que el conocimiento se mide también en términos de ubicuidad y capacidad de navegación en entornos complejos.

Además, la educación en red enfrenta desafíos vinculados con la equidad. Las inequidades tecnológicas, la alfabetización digital y la infraestructura, limitan la participación plena de muchos sujetos en estos entornos. Cobo y Moravec (2011) advierten que, con frecuencia, se confunde innovación con la sola presencia tecnológica, lo que conduce a una aproximación superficial: “muchos profesionales se asumen como expertos en TIC, como si esa condición tuviera algún valor diferencial a más de 40 años del nacimiento de Internet” (p.11). El desafío real no consiste únicamente en incorporar tecnologías, sino en repensar la cultura pedagógica que las sustenta.

A pesar de estos obstáculos, la educación en red abre posibilidades para construir experiencias formativas más inclusivas, colaborativas y pertinentes. Las comunidades de aprendizaje distribuidas, las plataformas abiertas, los proyectos de conocimiento colectivo y el aprendizaje entre pares ejemplifican prácticas que diversifican y enriquecen el panorama educativo.



Según Downes (2007), el aprendizaje en red supone, una implicación activa en entornos conectados, donde se favorece la colaboración y la aplicación del conocimiento, desplazando enfoques pasivos y fomentando la generación conjunta de saberes.

Reflexionar sobre la educación en red demanda una mirada sistémica que integre dimensiones tecnológicas, sociales, culturales e institucionales. No se trata de adaptar modelos antiguos a herramientas nuevas, sino de repensar los fundamentos mismos del proceso educativo. Desde esta perspectiva, las redes constituyen no sólo entornos técnicos, sino espacios de producción colectiva de sentido, donde el conocimiento se construye entre muchos, en tiempos múltiples y con propósitos diversos.

La metáfora de la red designa, por tanto, una forma de organización del aprendizaje que privilegia la apertura, la colaboración y la diversidad. Frente a un modelo educativo basado en el control, la estandarización y la verticalidad, la educación en red propone un paradigma más democrático, fluido y horizontal. En un mundo atravesado por la multiplicidad de voces y saberes, pensar el aula como un punto de conexión (más que como centro) representa uno de los retos pedagógicos más significativos de nuestro tiempo.

### **3. Nativos digitales y nuevas formas de aprender**

La irrupción de los denominados nativos digitales representa un cambio sustancial en las maneras de relacionarse con el conocimiento. Esta generación, que ha crecido inmersa en un entorno tecnológico caracterizado por la conectividad constante, no solo integra la tecnología en su cotidianidad, sino que configura sus procesos cognitivos y formas de pensamiento en función de ella. Por ende, las modalidades de aprendizaje se alejan de esquemas lineales o centrados exclusivamente en la palabra escrita, para dar paso a una articulación compleja que involucra múltiples lenguajes y experiencias mediadas por recursos digitales.

Para estos estudiantes, lo digital no constituye una herramienta externa, sino una extensión natural de su experiencia diaria. Su acceso inmediato a la información, la comunicación en tiempo real y la habilidad para desplazarse entre diversas plataformas y formatos evidencian un repertorio cultural que modifica no solo el modo de aprender, sino también los contenidos que consideran pertinentes.



En este sentido, las metodologías educativas tradicionales comienzan a mostrar limitaciones, dado que fueron diseñadas para un perfil pedagógico distinto.

Desde esta perspectiva, Buckingham (2008) sostiene que la educación digital supera un enfoque exclusivamente técnico o utilitario, al incluir dimensiones culturales, sociales y pedagógicas que trascienden el manejo básico de tecnologías. El uso que los jóvenes hacen de estas herramientas obedece a una lógica distinta a la escolar, caracterizada por mayor visibilidad, interactividad y menor jerarquía. Esta realidad obliga a los educadores a reconsiderar no solo los recursos didácticos, sino también las formas de interacción y los objetivos formativos, demandando nuevas aproximaciones pedagógicas que reconozcan la diversidad de saberes y competencias previas de los estudiantes.

En consonancia, Jenkins (2009) introduce el concepto de cultura participativa para describir este nuevo entorno de aprendizaje. En este espacio, los jóvenes además de acceder a contenidos, reinterpretan, modifican y redistribuyen, lo que redefine la relación tradicional entre emisor y receptor, así como entre docente y estudiante. Este cambio implica reconsiderar el papel de la escuela como espacio exclusivo de legitimación del conocimiento, dado que los aprendizajes se extienden más allá del aula hacia redes sociales, comunidades virtuales y entornos colaborativos.

No obstante, la familiaridad tecnológica no garantiza el desarrollo de habilidades complejas ni del pensamiento crítico en todos los estudiantes. Livingstone y Helsper (2007) advierten que el acceso a lo digital no es homogéneo, existiendo diferencias sustanciales en la forma en que los jóvenes utilizan estas herramientas. La idea de que todos los nativos digitales cuentan con las mismas oportunidades de aprendizaje se desmorona frente a evidencias de desigualdades en acceso, uso y apropiación significativa. Por tanto, la inclusión digital constituye un proceso con disparidades, condicionado por factores sociales, económicos y educativos propios de cada contexto.

En este escenario, el rol del docente requiere una redefinición profunda. Su función trasciende de la transmisión exclusiva del conocimiento para convertirse en facilitador de entornos de aprendizaje que permitan a los estudiantes investigar, experimentar y construir sentido desde sus referentes culturales. Esta tarea exige una comprensión sólida de los lenguajes digitales y una postura crítica frente a las tecnologías.



No basta con utilizar plataformas o herramientas interactivas; es imprescindible formar sujetos capaces de cuestionar la información, crear con responsabilidad y habitar los entornos digitales con ética y conciencia.

El aprendizaje contemporáneo se caracteriza por su fluidez, interactividad y descentralización. Los estudiantes actuales aprenden explorando, conectando y comparando fuentes, adaptando contenidos a sus intereses personales. Aunque este proceso puede parecer desestructurado desde una perspectiva tradicional, resulta más significativo cuando parte de motivaciones propias y se nutre de experiencias concretas. Sin embargo, este potencial solo se materializa plenamente si la escuela asume el desafío de integrar estas formas de aprendizaje con los objetivos formativos más amplios: el pensamiento crítico, la construcción de sentido y la participación ciudadana.

Reconocer a los nativos digitales implica evitar idealizaciones, comprendiendo que las condiciones en las que aprenden son distintas y que la educación debe responder a estos cambios sin perder su orientación humanista. Las nuevas generaciones no requieren únicamente mayor acceso tecnológico, sino propuestas educativas que les permitan interpretar el mundo que habitan, dialogar con él y transformarlo. En este proceso, el docente continúa siendo una figura clave, no por su dominio técnico, sino por su capacidad para acompañar, orientar y formar con sentido.

#### **4. Videojuegos, gamificación y aprendizaje experiencial**

En el escenario educativo contemporáneo, caracterizado por una acelerada digitalización y la emergencia de formas innovadoras para interactuar con el conocimiento, los videojuegos se presentan como un recurso significativo para la reflexión y transformación de las prácticas pedagógicas. La incorporación de estas plataformas en el ámbito formativo, ya sea como objeto de estudio, herramienta didáctica o modelo estructural, responde a una concepción ampliada del aprendizaje, entendido como una experiencia activa, situada y profundamente significativa. Más allá de su función tradicional como entretenimiento, los videojuegos ofrecen dinámicas complejas que, cuando se integran críticamente en el diseño educativo, poseen un potencial considerable para enriquecer los procesos de formación y promover nuevas formas de interacción con el saber.

Gee (2003) propone la idea del videojuego como una “máquina de aprendizaje”, concepto que ha sido fundamental para comprender el valor pedagógico de estas tecnologías.



Según su análisis, los videojuegos de calidad se sustentan en principios cognitivos sólidos que favorecen la adquisición de conocimientos y habilidades. Entre estos principios destacan la provisión de información contextualizada, el estímulo a la exploración autónoma, la promoción de decisiones significativas y la presentación de desafíos ajustados al nivel del jugador. Aprender a jugar implica, por tanto, desarrollar una serie de competencias que van desde la interpretación de sistemas simbólicos complejos hasta la colaboración efectiva en entornos virtuales. Tales principios, a menudo ausentes o poco explotados en las aulas tradicionales, pueden inspirar enfoques pedagógicos que fomenten el compromiso activo del estudiante, la resolución creativa de problemas y la construcción de significado en contextos reales y simulados.

En este sentido, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica con un amplio potencial para transformar la experiencia educativa. Definida como la aplicación de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, esta práctica busca aprovechar las dinámicas motivacionales y estructurales del juego para generar entornos de aprendizaje más atractivos y efectivos. Kapp (2012) enfatiza que gamificar no implica convertir todo en un juego, sino incorporar dinámicas que incentiven la motivación intrínseca, promuevan el esfuerzo sostenido y faciliten una retroalimentación continua y constructiva. En este marco, el entorno de juego permite que los errores se entiendan como oportunidades para ajustar estrategias y aprender, en lugar de ser percibidos como fracasos definitivos. Este tipo de experiencia, centrada en la participación activa y el reconocimiento constante, puede generar un compromiso más profundo con el aprendizaje, superando las limitaciones de metodologías tradicionales basadas en la repetición mecánica y la memorización pasiva.

Werbach y Hunter (2012) aportan una perspectiva valiosa al señalar que el pensamiento lúdico tiene el potencial de transformar la estructura misma de los entornos educativos. Al poner el foco en la experiencia del usuario, la gamificación posibilita el diseño de trayectorias formativas más flexibles y personalizadas, que fomentan la autonomía, el sentido de progreso y la autoeficacia del estudiante. Este enfoque no pretende reemplazar la enseñanza tradicional, sino complementarla, especialmente en contextos de educación a distancia o híbrida, donde mantener la motivación, el sentido de pertenencia y la interacción resulta un desafío constante.



La incorporación de sistemas de logros, niveles, narrativas envolventes y retroalimentación inmediata contribuye a crear una experiencia educativa más dinámica, interactiva y significativa, que responde a las demandas y expectativas de las nuevas generaciones.

Por otro lado, Zichermann (2011) destaca que la gamificación potencia ciclos de retroalimentación que refuerzan el compromiso del usuario, un aspecto crucial en el proceso formativo. En el ámbito educativo, esta dinámica se traduce en una mayor participación, atención sostenida y disposición para enfrentar retos cognitivos complejos. La clave para lograr estos resultados radica en activar mecanismos intrínsecos de motivación mediante el diseño de experiencias relevantes, desafiantes y contextualizadas, evitando depender exclusivamente de recompensas externas o superficiales. Este enfoque contribuye a la formación de sujetos activos, críticos y comprometidos con su propio aprendizaje, capaces de sostener el esfuerzo y la curiosidad a lo largo del tiempo.

En este contexto, el aprendizaje experiencial se consolida como una vía privilegiada para la apropiación profunda del conocimiento. La interacción con entornos simulados, la asunción de roles y la toma de decisiones en situaciones complejas permiten a los estudiantes involucrarse de manera activa y reflexiva en su proceso formativo. Los videojuegos, especialmente aquellos que incorporan componentes narrativos y estratégicos, facilitan la exploración de estas dimensiones al transformar al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje. Esta condición favorece la internalización de conceptos, el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y la vinculación del conocimiento con contextos reales o simulados, lo que contribuye a una formación integral y contextualizada.

La generación que se educa frente a pantallas, redes sociales y estímulos constantes encuentra en estas dinámicas lúdicas formas familiares y atractivas de interacción con el conocimiento. Incorporar principios del juego en el diseño educativo no trivializa el aprendizaje, sino que reconoce la posibilidad de que este sea riguroso y disfrutable simultáneamente. La clave reside en diseñar experiencias que integren la lógica del juego con objetivos pedagógicos claros, promoviendo no solo la adquisición de contenidos, sino también el desarrollo de competencias fundamentales para la vida contemporánea. Entre estas destacan el pensamiento crítico, la colaboración efectiva, la resiliencia ante la adversidad y la creatividad para la resolución de problemas complejos.



Finalmente, es importante destacar que la incorporación de videojuegos y estrategias gamificadas en la educación requiere una reflexión crítica y fundamentada. No se trata de adoptar estas herramientas de manera acrítica o superficial, sino de comprender sus posibilidades y limitaciones en función de los objetivos formativos, las características del estudiantado y los contextos específicos. La integración exitosa demanda la formación docente adecuada, el diseño curricular coherente y la evaluación continua de los procesos y resultados. Solo así será posible aprovechar plenamente el potencial transformador de estas tecnologías para construir experiencias educativas más significativas, inclusivas y pertinentes en la era digital.

### **5. Educación, economía digital y reconfiguración de los intereses formativos**

La expansión de lo digital ha trascendido la mera incorporación de nuevas herramientas en el aula, modificando profundamente la concepción misma de la formación, sus objetivos y la relación que esta establece con el entorno social y económico. En este contexto emergente, la educación se ve influida por los principios que rigen la economía digital, lo cual ha provocado un desplazamiento en las prioridades formativas. El conocimiento, antes concebido como un bien común y un proceso cultural compartido, se presenta ahora como un recurso estratégico, susceptible de ser gestionado, evaluado y comercializado en función de intereses económicos. Esta transformación impone una visión utilitaria del aprendizaje, donde predominan las habilidades funcionales y el rendimiento técnico, relegando a un segundo plano el pensamiento crítico y la construcción ética del saber.

Berrú et al. (2024) señalan que el aula contemporánea, mediada por tecnologías digitales, se adapta a dinámicas que responden a criterios de eficiencia, flexibilidad y actualización constante. Aunque esta lógica podría interpretarse como favorable a la innovación pedagógica, en la práctica tiende a restringir el horizonte educativo a parámetros eminentemente instrumentales. Las plataformas educativas, lejos de constituir espacios abiertos para el desarrollo integral del estudiante, replican esquemas de productividad alineados con las demandas del mercado digital. En consecuencia, el contenido, el ritmo y el formato del aprendizaje se diseñan para ajustarse a una economía centrada en resultados medibles, lo que desplaza el sentido profundo y humanista de la formación.

El aprendizaje en línea, promovido como una alternativa ágil y accesible, introduce nuevas exigencias que trascienden la mera disponibilidad tecnológica.





El estudiante actual debe organizar su proceso formativo como si gestionara una marca personal: seleccionar cursos, certificar competencias, mantenerse actualizado y demostrar adaptabilidad frente a un entorno laboral cada vez más competitivo y cambiante. En este escenario, la educación se redefine como una estrategia individual orientada a la inserción en mercados laborales, mientras que la dimensión colectiva y transformadora del aprendizaje queda relegada, eclipsada por una cultura que privilegia la eficiencia, la rapidez y una autonomía tecnificada.

En este sentido, la noción de “cultura snack” propuesta por Scolari (2018) resulta particularmente pertinente para comprender las nuevas modalidades de consumo informativo y formativo. La fragmentación del conocimiento, la reducción de los tiempos de atención y la subordinación de los aprendizajes a formatos breves y atractivos configuran una lógica que permea el campo educativo. Se privilegia lo inmediato frente a lo profundo, lo visual frente a lo argumentativo, lo funcional frente a lo reflexivo. Esta tendencia consolida una forma de aprender caracterizada por la gratificación instantánea, que debilita la capacidad de concentración, el análisis crítico y la permanencia en el estudio riguroso de un objeto de conocimiento.

Calderón (2021), en consonancia con esta mirada crítica, advierte que el uso intensivo de tecnologías en la educación puede reproducir modelos de exclusión si no se acompaña de una reflexión pedagógica profunda y fundamentada. La digitalización, cuando se integra sin cuestionamiento, corre el riesgo de fortalecer una visión tecnocrática del saber, en la que la formación se reduce a la adquisición instrumental de herramientas y a la certificación de destrezas específicas. Frente a esta realidad, resulta imperativo reivindicar una educación que no solo prepare a los sujetos para responder a las demandas de la economía digital, sino que también los habilite para comprender, cuestionar y transformar el mundo en el que habitan, promoviendo una ciudadanía crítica y comprometida.

Quienes conforman la denominada generación del sofá no solo aprenden a través de pantallas, sino que se forman dentro de sistemas que orientan sus intereses, determinan sus ritmos y condicionan sus motivaciones. Esta complejidad exige repensar la tarea educativa desde marcos teóricos y prácticos que reconozcan las nuevas condiciones sin sucumbir a ellas. No basta con adaptar contenidos o incorporar dispositivos tecnológicos; lo urgente es recuperar el propósito formativo como un proyecto ético, colectivo y humanizador.



La reconfiguración de los intereses y modos formativos, lejos de constituir un problema insalvable, puede convertirse en una oportunidad para renovar el sentido profundo de enseñar y aprender en la era digital, promoviendo procesos que integren la dimensión técnica con el compromiso social y la reflexión crítica.

En definitiva, la educación contemporánea enfrenta el desafío de equilibrar las demandas de un mundo digitalizado con la necesidad de preservar su función humanista. Esto implica diseñar estrategias pedagógicas que articulen el desarrollo de competencias funcionales con la formación de sujetos capaces de pensar críticamente, actuar éticamente y participar activamente en la transformación de sus comunidades. Solo así será posible construir un modelo educativo que responda a las complejidades del presente sin sacrificar la riqueza cultural y social que constituye el fundamento del aprendizaje significativo.

## **MARCO METODOLÓGICO**

En esta investigación, se optó por un enfoque cualitativo y un diseño documental para entender mejor cómo viven y aprenden los estudiantes en entornos virtuales. Este método permitió profundizar en los significados sociales, culturales y pedagógicos que influyen en su experiencia educativa, especialmente en un contexto marcado por la hiperconectividad, el sedentarismo y la digitalización.

Para elegir las fuentes, se usaron buscadores institucionales y se consultó documentos oficiales de organizaciones como UNESCO, IESALC y OEI. Los textos abarcan desde libros académicos hasta ensayos y artículos revisados por expertos, publicados en las últimas dos décadas, especializados en educación digital, videojuegos y cultura juvenil.

Para ello, se seleccionaron cuidadosamente fuentes académicas que fueran relevantes, actuales y significativas en el campo educativo. Revisamos materiales publicados en bases de datos confiables como Scielo, Redalyc, Dialnet y Google Scholar.

La construcción del marco teórico se apoya en autores como Zygmunt Bauman, Manuel Castells, Marc Prensky, James Paul Gee, además de Sánchez y Fainholc, entre otros, quienes ofrecen una mirada sólida sobre los cambios en la forma en que los jóvenes viven y aprenden hoy.

Nuestro objetivo fue interpretar de manera crítica las ideas y teorías más importantes relacionadas con la educación, la tecnología y la cultura digital.



Así, se pudo explorar y analizar cómo la llamada generación del sofá está transformando la forma de aprender y relacionarse, siempre considerando el contexto actual.

El análisis se hizo con una lectura atenta y crítica, organizando la información por temas, identificando patrones teóricos y estableciendo conexiones entre las ideas pedagógicas tradicionales y las nuevas formas de aprender que caracterizan a la llamada generación del sofá. Así, se logró comprender de manera contextualizada este fenómeno y sus implicaciones para la educación actual.

Esto permitió conectar las ideas tradicionales sobre educación con las nuevas formas en que los jóvenes aprenden, trabajan y se comunican hoy, logrando así una visión completa y profunda del fenómeno y sus implicaciones pedagógicas.

## **RESULTADOS**

Al revisar la información recopilada, se pudo identificar cinco aspectos clave que describen cómo es la realidad educativa de la llamada generación del sofá, en medio de la educación digital que vivimos hoy. Primero, estos jóvenes han ganado mucha más autonomía y capacidad para manejar su propio aprendizaje. Gracias a las tecnologías y al acceso inmediato a la información, saben organizar su tiempo y elegir los recursos que más les sirven. Sin embargo, esta independencia depende mucho de las plataformas digitales que usan a diario.

Por otro lado, aunque la educación a distancia ha facilitado que más personas accedan a estudiar, también ha generado una distancia emocional con la escuela. La falta de encuentros cara a cara y la menor interacción social hacen que muchos estudiantes se sientan menos conectados con su comunidad escolar, lo que afecta su desarrollo emocional y social.

Además, se observó cómo sus motivaciones para aprender han cambiado. Ahora, muchos se enfocan en aprender cosas que les permitan generar ingresos rápidos desde casa, como diseño gráfico o creación de contenido en redes sociales, y esto a veces hace que el valor del conocimiento académico tradicional pase a un segundo plano.

También es importante destacar que el concepto de alfabetización se ha ampliado mucho. Los jóvenes no solo leen textos, sino que también interpretan códigos, interfaces y algoritmos que forman parte de su entorno digital. Esto les da habilidades esenciales para moverse en un mundo hiperconectado.



Finalmente, la escuela tradicional se enfrenta a un gran desafío: conectar con los intereses, lenguajes y ritmos de esta generación. Por eso, es urgente repensar cómo enseñamos, qué contenidos ofrecemos y cómo lo hacemos, para que la educación sea realmente significativa y responda a las necesidades de este nuevo contexto digital.

## **CONCLUSIONES**

La investigación muestra que la llamada generación del sofá representa un cambio profundo en la forma de aprender y vivir, influida por la educación digital, la educación a distancia y la economía virtual. Estos jóvenes han encontrado nuevas maneras de aprender, trabajar y comunicarse, lo que desafía a la educación tradicional.

Por otra parte, se puede decir que han ganado autonomía para gestionar su aprendizaje debido a la tecnología y el acceso rápido a la información, aunque esta independencia no siempre se traduce en aprendizajes significativos sin un buen acompañamiento docente.

Además, la falta de contacto presencial ha generado una desconexión emocional con la escuela, afectando el sentido de pertenencia y el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Sus motivaciones también han cambiado; muchos buscan aprender para obtener ingresos desde casa mediante actividades digitales, dejando en segundo plano el valor del conocimiento académico.

Por otro lado, la expansión de las alfabetizaciones digitales es una oportunidad para enriquecer la educación, siempre que se fomente desde una perspectiva crítica y ética. De lo contrario, los estudiantes podrían volverse consumidores pasivos de información.

Finalmente, la escuela, debe reinventarse no solo adoptando tecnologías, sino repensando la educación de manera integral, combinando lo digital con lo humano y los valores esenciales para formar personas íntegras.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

Area-Moreira, M., y Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>

Bauman, Z. (2007). *Vida líquida*. Fondo de Cultura Económica.



- Berrú, C., Cevallos, M., Zambrano, L., Vera, R., Iñiguez, I., Cedeño M., Villamar, R. y Jiménez, Á. (2024). La revolución digital en el aula: herramientas y estrategias para el siglo XXI. *Revista InveCom*, 5(1). [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2739-00632025000102022](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000102022)
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Barcelona: Ediciones Manantial / Paidós.
- Calderón Loeza, G. Y. (2021). Era digital. Tendencias en la práctica educativa. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 15(3), 152–165. [https://www.researchgate.net/publication/352864004\\_Era\\_digital\\_Tendencias\\_en\\_la\\_practica\\_educativa](https://www.researchgate.net/publication/352864004_Era_digital_Tendencias_en_la_practica_educativa)
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Volumen I: La sociedad red (2.ª ed.). Alianza.
- Cobo Romani, C. y Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Downes, S. (2007). Una introducción al conocimiento conectivo. *Theo Hug (editor)* 77-102.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer / John Wiley & Sons.
- Livingstone, S., y Helsper, E. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671-696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Scolari, C. A. (2018). *Cultura snack. El consumo de medios en la era digital*. Buenos Aires: Editorial Paidós.



Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).

UNESCO IESALC. (2020). *COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después. Análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones*. Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC).  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375125>

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zichermann, G. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. (con Christopher Cunningham). Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

