

La economía de la atención

Una mirada a las estrategias empresariales digitales y su influencia en la educación superior

Crédito: Shutterstock



José Smith Vásquez Mendoza

Programa de Estudios Generales

Universidad de Lima

doi: <https://doi.org/10.26439/piedepagina2024.n013.7305>

En las últimas décadas los profesores universitarios hemos observado cómo los grandes avances tecnológicos de la información, que prometían rapidez y eficiencia en el mundo académico, han generado una involución en el aprendizaje de nuestros estudiantes, ya que un importante grupo de la actual generación se distrae con facilidad, no muestra una actitud positiva para aprender o simplemente vive encerrado en su mundo digital –del cual pocas veces se atreve a salir–. En ese sentido, los

docentes identificamos a las computadoras, y principalmente al celular, como los agentes de esta problemática, pues es en estos aparatos tecnológicos donde los alumnos pasan la mayor parte del tiempo revisando videos y redes sociales con información poco relevante. Sin embargo, los teléfonos móviles y dispositivos similares son solo el medio para desarrollar toda una estrategia comercial, planificada por un grupo empresas de servicios en línea, para hacer más efectivas las ventas a través de la

llamada *economía de la atención*, que usa nuestra vida personal para poder sectorizar mejor a los clientes y generar mayores ganancias.

Frente a la problemática señalada, es fundamental saber sobre la economía de la atención si se quiere resolver el problema o si se quiere plantear medidas para mejorar los aprendizajes en el mundo universitario actual. El creador del término fue el economista Herbert A. Simon (Simon et al., 1971), quien explica que durante la segunda mitad del siglo XX la información se masificó y aumentó como en ningún momento de la historia de la humanidad. Si bien esta situación puede parecer positiva, en realidad genera una saturación mental y provoca una significativa disminución de la atención en las personas; esto convierte a la atención en un bien escaso que, si se logra manejar, puede ser utilizado para producir riqueza.

Los primeros medios con los que se buscó concitar la atención fueron la radio y la televisión, pero fue con la masificación del internet y de los medios digitales que se logró un eficiente control de la atención de las personas, principalmente de los adolescentes y jóvenes, más abiertos a la tecnología y las nuevas formas de socialización. Así, se generaron una serie de plataformas web, juegos interactivos y redes sociales, con la función primordial de mantener la concentración de sus usuarios. Esto se ha logrado gracias a que han sido diseñadas a partir de fundamentos psicológicos para usar las vulnerabilidades emocionales de las personas a través de la aceptación o el rechazo; un “me gusta” en la actualidad significa mucho para un individuo, ya que consigue la producción de dopamina (que genera placer y relajación) con simples estímulos sociales. Esta situación es peligrosa porque puede generar ciberadicciones severas o fobias como el *FOMO* (*fear of missing out*), el miedo a perdernos de algo interesante si dejamos de revisar el celular o las redes sociales (BBC, 2018).

Otro dispositivo importante es el algoritmo inteligente, usado en todas las plataformas en línea, que cumple la función de mantenernos conectados el mayor tiempo posible. Esto lo consigue gracias a que todos los días le brindamos información personal con nuestras constantes interacciones, las cuales ordena según nuestras preferencias; con ello solo nos muestra nuestros temas predilectos, con lo que logra mantenernos revisando los dispositivos por horas.

Todo el proceso señalado se convierte en un negocio muy lucrativo cuando las empresas de servicios en línea incorporan publicidad en sus plataformas o venden nuestra información personal a las empresas de bienes y servicios, sus verdaderos clientes; con este servicio, las empresas saben con mayor certeza a quiénes pueden ofrecer sus productos con un menor margen de error en sus estrategias comerciales. El punto central es conocer verdaderamente a quién le puede interesar un producto o, algo más grave, quién es mentalmente más vulnerable para ofrecerle algo que no desea (Rosety, 2023). Todo lo descrito puede ser defendido desde la perspectiva de la libre empresa. Sin embargo, el daño causado en adultos y, sobre todo, en niños, adolescentes y jóvenes, ya se evidencia en diversos ámbitos sociales; entre ellos las aulas de clases, en las que el principal desafío de un docente es lograr captar la atención de sus alumnos.

En el mundo universitario, los profesores nos sorprendemos de que nuestros estudiantes tengan dificultades con el manejo de conceptos básicos y con el análisis para resolver problemas. Es común que les sea muy difícil mantener una concentración de más de diez minutos –tiempo máximo de duración de un video en TikTok–, se aburren con facilidad y revisan su celular un promedio de ciento cincuenta veces al día (BBC, 2018), en una búsqueda constante de estímulos asociados con preocupaciones individuales y poco trascendentes para su futuro profesional.

Crédito: Shutterstock



El FOMO, del inglés *Fear Of Missing Out*, está vinculado a la ansiedad que genera perderse lo socialmente interesante por estar desconectado de las redes.

Siempre tratan de encontrar la forma más fácil y que requiera el menor esfuerzo para realizar sus trabajos. Aquí las inteligencias artificiales juegan otro papel negativo, porque los vuelven dependientes y los hacen perder habilidades básicas de un ser humano, como el pensamiento crítico. En este marco, parece solo importarles mirar su teléfono y entretenerse con la información brindada por el algoritmo de su red social favorita, sin comprender el círculo vicioso en el que se encuentran y lo difícil que es salir de ahí.

Investigaciones de los últimos diez años advierten de los peligros para el aprendizaje del uso excesivo de internet y de las diversas

plataformas digitales que usan los jóvenes. Por ejemplo, Jorge Armaza Deza (2023) concluye que niños y adolescentes en época escolar sufren de adicciones al internet, las cuales se reflejan en su bajo rendimiento académico: no son capaces de realizar operaciones matemáticas básicas o no comprenden lo que leen. Además, tienen serias complicaciones para entablar relaciones personales, sufren de aislamiento social y falta de empatía.

En esa misma línea, pero en el ámbito universitario, el instituto de investigación Euroinnova (2024) explica que, si los estudiantes universitarios no han aprendido a usar el internet con

responsabilidad, terminan usándolo solo para su recreación, experimentan ansiedad por no estar conectados constantemente y generan una cultura de la mentira: no solo por permanecer en un mundo virtual, sino porque niegan las verdaderas horas de su conexión al ciberespacio y construyen identidades alejadas de la realidad a la que quisieran pertenecer. Una situación más preocupante es la planteada por Luis López (2020), quien advierte del aumento de la depresión y suicidios en usuarios entre los quince y los veintidós años, adictos al ciberespacio. Las razones están en la búsqueda de una felicidad irreal y en la exposición constante a noticias sobre una supuesta sociedad llena de peligros y sin soluciones.

La problemática planteada ha llevado a la reflexión de algunos pensadores. Por un lado, están quienes son pesimistas sobre el futuro de la educación y creen que la situación puede empeorar, convirtiendo a los seres humanos en sujetos dependientes de la tecnología y poco conocedores de saberes (Meléndez & Delgado, 2000). Por otro lado, están quienes ven el futuro con esperanza y argumentan que, tarde o temprano, nos daremos cuenta de la forma como nos manipulan a través del internet. En ese sentido, si el mercado ha generado el problema, el propio mercado –integrado por seres humanos– puede solucionarlo; esto sucedería cuando se tome conciencia del daño generado a nuestras vidas si no usamos con responsabilidad el internet (Hernández, 2018). Frente a estas dos posturas, nos inclinamos por creer en un futuro mejor y próspero para la educación, pero para que ello suceda es fundamental hacer importantes cambios en la forma de enseñar y transmitir conocimientos.

En ese sentido, ya se están haciendo importantes cambios en la educación universitaria. Se ha comprendido la necesidad de aprender haciendo, por lo cual se han empezado a combinar clases teóricas con prácticas, o el desarrollo del aula invertida, para construir junto con los estudiantes el conocimiento a

través de participaciones individuales, trabajos grupales, debates, diseño de organizadores visuales, entre otros similares. Además, las evaluaciones son constantes y premiadas de alguna forma, entendiendo que los jóvenes y adolescentes de la actualidad han aprendido de internet a recibir recompensas sensoriales a modo de *likes*, estrellas o premios digitales. Por esa razón, el docente debe reconocer a sus estudiantes en público para fomentar la competencia positiva y una mayor participación en clase. También es importante observar las experiencias de otros países, como Suecia, donde se ha empezado a detener la implementación digital en las aulas (Martínez-Juarez, 2023) y se limita el uso de aparatos tecnológicos como *laptops*, *tablets* y celulares a las sesiones de clase, donde solo se permite usarlas cuando forman parte de un aprendizaje interactivo apoyado en aplicaciones como Kahoot, Mentimeter, etcétera (Euroinnova, 2024). En esa misma línea, se ha considerado que, de preferencia, los trabajos grupales e individuales se realicen a mano, para evitar el plagio o el uso de alguna herramienta de inteligencia artificial que les ayude a realizar sus labores con poco esfuerzo.

Para finalizar, es importante comprender que, si bien todas las medidas señaladas en el párrafo anterior evidencian una reacción positiva desde la pedagogía, no tendrán una verdadera eficacia si no se trabaja en todos los niveles de aprendizaje. Esto supone empezar por los padres, quienes deben entregarles a sus hijos un dispositivo electrónico en la adolescencia y no en la infancia, y enseñarles a usarlo con responsabilidad. En la etapa escolar, el colegio debe ser otro espacio donde se expliquen con contundencia los peligros del excesivo uso de plataformas virtuales y, a nivel universitario, se debe estimular a los estudiantes a realizar tareas de manera manual –al menos en los primeros años–, ya que así se deja de depender de la tecnología, para pasar a un plano de función complementaria de nuestros conocimientos. Sumado a esto, es imprescindible que el Estado, a través del Ministerio de

Educación, regule el uso de las tecnologías para el aprendizaje; con ello habrá un marco legal en el que ampararse para frenar el uso desmedido de dispositivos digitales en las aulas. Además, las empresas deben tener mayor responsabilidad social y entender el daño causado a las presentes y futuras generaciones; tarde o temprano, los consumidores se darán cuenta de la manipulación a la que se ven sometidos y, si no cambian, les sucederá lo mismo que a Facebook cuando, una vez descubierta la venta de sus datos personales, los usuarios empezaron a abandonar esa red social y a buscar otras más seguras. En ese sentido, cambiar sus actuales estrategias de ventas digitales asegura no solo un mejor futuro para su marca, sino también para la sociedad.

REFERENCIAS

- Armaza Deza, J. F. (2023). El riesgo del uso excesivo de las redes sociales en los estudiantes de Latinoamérica. *SciELO Preprints*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.5241>
- BBC News. (2018, 13 de septiembre). *Qué es la "economía de la atención" y por qué tu smartphone te hace parte de ella*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45509092>
- Euroinova. (2024). *Examinando las desventajas de las redes sociales en la educación para minimizar riesgos*. <https://www.euroinova.com/blog/desventajas-de-las-redes-sociales-en-la-educacion>
- López, L. (2020). Suicidio, adolescencia, redes sociales e internet. *Norte de Salud Mental*, 17(63), 25-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7553715>
- Martínez-Juarez, P. (2023, 9 de noviembre). *Suecia se había convertido en punta de lanza de la digitación en las aulas. Ahora ha comenzado a dar marcha atrás*. Xataka. <https://www.xataka.com/otros/suecia-se-habia-convertido-punta-lanza-digitalizacion-aulas-ahora-ha-comenzado-a-dar-marcha-atras>
- Menéndez, E., & Delgado, A. (2000). Pesimismo educativo y sociedad postmoderna. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (38), 103-114. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/118072.pdf>
- Migala. (2018, 12 de octubre). *Cómo te manipulan las redes sociales* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aQJvEfnK8F8&rc=1>
- Simon, H. A., Deutsch, K. W., & Shubik, M. (1971). Designing organizations for an information-rich world [Presentación de Simon y posterior panel de discusión con Deutsch y Shubik]. En M. Greenberger (Ed.), *Computers, communications, and the public interest* (pp. 37-72). The Johns Hopkins Press. <https://knowen-production.s3.amazonaws.com/uploads/attachment/file/2005/DESIGNING%20BORGANIZATIONS%20for%20Information-Rich%20world%20--%20Simon.pdf>