

El contexto legal y normativo y sus efectos en los procesos de apropiación de tecnologías digitales: un acercamiento

Martín Ariel Gendler, Fernando Andonegui y Sofía Torres

Introducción¹

La masificación de internet ha dinamizado una penetración exponencial de las tecnologías digitales en todas las esferas de la vida como también una producción sistemática y sumamente enriquecedora de investigaciones acerca de los procesos, significaciones y efectos que conlleva la puesta en acto de las tecnologías digitales. Sin embargo, a la fecha, lo que implica a la relación entre la apropiación de tecnologías y las regulaciones y normativas junto al código técnico de la planificación y justificación de las mismas, si bien se ha considerado, ha sido escasamente abordada. El presente trabajo propone como aporte empezar a delinear posibilidades de contacto entre los marcos legales y normativos, el diseño de las tecnologías y los procesos de apropiación desplegados al respecto. Para esto, a los tres contextos de análisis de las interrelaciones entre los procesos

¹ Se destaca la colaboración de Jorge Cattaneo en la escritura del presente capítulo.

de diseño de una tecnología digital y los de su apropiación (Spiegel, 2016; Gendler, 2019), se propone añadir un cuarto elemento: el contexto legal y normativo y evaluar sus alcances.

El presente trabajo inicia con un relevamiento de los antecedentes al respecto, recortando el universo a la producción de la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales [RIAT], para, mediante su análisis cuantitativo y cualitativo, detectar los puntos de interés y abordaje previos como también sus espacios de vacancia. Luego, se pasa a describir la estrategia de contextualización de las tecnologías para finalmente desplegar la propuesta del nuevo contexto, analizando sus dimensiones componentes e interrelaciones posibles.

Antecedentes

Desde su fundación, la RIAT ha encarado una serie de producciones individuales y colectivas de gran riqueza respecto de diversas temáticas y dimensiones vinculadas a la apropiación de tecnologías, constituyendo valiosos aportes al conocimiento científico. En sus trabajos la interrelación entre las regulaciones, el código técnico de las tecnologías digitales y la apropiación social ha sido abordada, sin ser ella, no obstante, un tópico de masivo interés. Focalizándonos en los cuatro libros producidos por la RIAT,² los cuales concentran ochenta y un artículos, se han podido relevar veintidós escritos (27 % de la producción total) que abordan al menos alguno de los siguientes

² Nos referimos a los libros existentes hasta la fecha de escritura del presente artículo “Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías” editado por Cabello y López (2017), “Acerca de la apropiación de tecnologías: teoría, estudios y debates” editado por Lago Martínez, Álvarez, Gendler y Méndez (2018), “Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina” coordinado por Ana Laura Rivoir y María Julia Morales (2019) y “Acceso, democracia y comunidades virtuales : apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur” coordinado por Canales Reyes y Herrera Carvajal (2020).

tres ejes de relación: a) regulaciones y apropiación de tecnologías, b) apropiación de tecnologías y código técnico, c) regulaciones y código técnico. Respecto del eje “a”, diez artículos (12 %) han abordado de forma directa la relación entre las regulaciones y los procesos de apropiación de tecnologías, cinco artículos (6 %) lo han realizado de forma indirecta apuntando a las regulaciones como un marco donde la apropiación se desenvuelve sin mayor detalle, y siete artículos (9 %) solo han mencionado las regulaciones sin ahondar en su relación con los procesos de apropiación. Asimismo, el eje de relación “b” contempla doce artículos (15 %) que lo han abordado, mientras que en el eje “c” presenta cinco artículos (6 %). Se destaca que solo seis artículos (8 %) han establecido relaciones entre los tres ejes.

Al realizar una mirada cualitativa, se pueden delinear diversos puntos en común entre las producciones. Por un lado, se encuentran las que analizan las aristas teórico-metodológicas de los procesos de apropiación de tecnologías incorporando algunas dimensiones respecto de las regulaciones y derechos. Entre ellas, Morales (2019) propone ampliar el concepto de apropiación incluyendo a los que se apropian de los datos de los usuarios y planteando una relación directa con las regulaciones, los derechos digitales y su reconocimiento. En una línea similar, Gendler (2019) postula la existencia de una relación entre regulaciones, código técnico de las tecnologías y apropiación en lo que respecta a los procesos de personalización algorítmica. Por su parte, Sandoval y Bianchi (2017) postulan cuatro momentos analíticos que definen a la apropiación (desarrollo técnico, regulaciones, estrategias empresariales y uso) evidenciando los derechos implicados. Este modelo, revisado y ampliado por Sandoval (2018, 2020), expone un vínculo directo entre los procesos de apropiación de tecnologías y las regulaciones respecto a la comercialización de bienes y servicios digitales, el despliegue de la acción estatal y la ejecución de políticas públicas. Asimismo, esta conceptualización postula al desarrollo técnico como uno de los elementos constitutivos de los procesos de apropiación.

En paralelo, se puede entrever otro eje constituido por autores que colocan su mirada en el ámbito educativo para analizar los procesos de apropiación tecnológica, como así también aquellos que se dan a partir del despliegue de políticas públicas de inclusión digital. Lago Martínez et al. (2018), Massara (2018), Butrón Untiveros (2018), Landinelli et al. (2020) y Pizarro (2020) ponen su foco en los programas surgidos de políticas públicas de inclusión digital en el ámbito educativo en Argentina, Bolivia y Uruguay. En todos estos casos se establece una relación entre las regulaciones que sirven por marco al desarrollo de los programas estatales y los procesos de apropiación de tecnologías que se dan a partir de ellos. En clave similar, Cabello (2020) aborda procesos de apropiación de tecnologías en la infancia, considerando que estos se ven influenciados por la dotación tecnológica del hogar y la escuela, deteniéndose en los programas de inclusión digital y las normativas que permitieron su despliegue. Cabe señalar investigaciones de los procesos de apropiación en relación a la labor docente y las prácticas de enseñanza mencionando los marcos normativos existentes (Coicaud, 2020; Cornejo et al., 2020).

Finalmente, se destacan las producciones que abordan el vínculo entre regulaciones y procesos de apropiación de tecnologías al margen de los ejes explicitados, volcándose al análisis de casos específicos como el ciberfeminismo (Lago Martínez, Samaniego y Gala, 2020) y empresas de *e-commerce* como Mercado Libre (Artopoulos et al., 2019).

Este análisis cuantitativo y cualitativo de los antecedentes de las producciones de la RIAT ha ayudado a identificar los ejes analíticos donde se ha centrado la atención respecto de la interrelación entre regulaciones, código técnico y apropiación de tecnologías: estudios de caso respecto de la educación y análisis de políticas públicas de acceso e inclusión y, en una menor medida, propuestas teórico-metodológicas. Esto permite detectar múltiples aspectos no explorados que evidencian la oportunidad de proponer un marco que, complementando las elaboraciones existentes, permita incrementar la consideración de las regulaciones y el código técnico en la interpretación

de los procesos de apropiación de tecnologías. Por tanto, a continuación, se presenta como aporte una propuesta de abordaje posible de estos tres ejes en conjunto

Los contextos

A la hora de realizar un abordaje respecto de las tecnologías digitales y su interrelación con los fenómenos sociales, se propone *ir más allá* de su abordaje en términos de uso o apropiación en pos de considerar el entramado de necesidades humanas, innovación tecnológica y lógicas comerciales o de mercado (Spiegel, 2016) que intervienen en su justificación, diseño y aplicación. En este sentido, las tecnologías son creadas, diseñadas y aplicadas de acuerdo a diversos intereses, posiciones, luchas, contextos, etcétera, a la vez que estas nos modulan generando un “circuito relacional” (Gendler, 2019). Simultáneamente, presentan un carácter político (Winner, 1985) tanto en lo que respecta a sus criterios y reglas de creación materializadas en su código técnico (Feenberg, 2005) como a los distintos despliegues, usos, apropiaciones, y consecuencias no esperadas de sus procesos de aplicación.³ Para abordar estos elementos, se considera fundamental realizar un *ejercicio de contextualización* de las tecnologías digitales (Spiegel, 2016) que permita distinguir las dimensiones en juego.

Cabe así destacar un primer contexto: el *contexto de justificación* [C]), donde los individuos o grupos (generalmente corporaciones, empresas privadas o gobiernos) creadores, financiadores y planificadores de las tecnologías despliegan los criterios que justifican su diseño pensando en su potencial aplicación y uso. Estos involucran un amplio abanico de decisiones, fruto de luchas, acuerdos y estrategias, desde aquellas más vinculadas al funcionamiento operativo

³ Cabe también señalar que el despliegue y masificación de las tecnologías digitales no solo reconfigura el paisaje cotidiano, cambiando los modos de hacer, sentir y pensar, sino que también reconstruyen los elementos simbólicos que configuran nuestra visión del mundo y del futuro.

y definición técnica de los dispositivos y *softwares* (velocidad, capacidad de procesamiento, materiales, protocolos, formas de interactividad, etcétera) pasando por las finalidades u objetivos (económicos, sociales, políticos, culturales, institucionales) de creación, modificación o puesta a punto de una tecnología, sus posibles modos de financiamiento,⁴ a qué tipo usuario estará dirigido, qué acciones se le posibilitará realizar, qué opciones se ponderarán y cuáles serán minimizadas u ocultadas, entre otros parámetros y decisiones.

Un segundo contexto, el de *diseño* [CD], se enfoca en cómo son retomadas y aplicadas las decisiones del CJ a la hora de elaborar la tecnología y sus interfaces, determinando tanto lo que el usuario verá, así como lo que podrá realizar, estableciendo las pautas y parámetros que orientarán, permitirán o impedirán las prácticas en el espacio de interacción constituido por la interfaz (Scolari, 2004). Este contexto contempla tres tipos de reglas: [1] *reglas explícitas*, aquellas que figuran en los manuales, términos y condiciones, etcétera, siendo los parámetros y códigos de conducta y práctica que indican *de forma evidente* el cómo se debe actuar e interactuar en dicha interfaz; [2] *reglas implícitas*, son aquellos elementos que orientan y condicionan la acción del usuario *sin especificarlo*. Mayormente son elementos delineados en el CJ y establecidos en el código técnico de las tecnologías, especialmente en su software. Estas reglas permiten que los usuarios puedan ir descifrando y tomando nota de ellas y de su funcionamiento;⁵ [3] *reglas ocultas*, similares a las implícitas, son aquellos elementos inscriptos en el diseño del código técnico que, por su carácter privativo y cuasi inaccesible, los usuarios no están en condiciones de descubrir fácilmente.⁶

⁴ Acceso gratuito o pago, almacenamiento y venta de los datos de los usuarios, opciones “premium”, publicidad, etcétera.

⁵ Ejemplos posibles son los casos de distintas posibilidades y condicionamientos de acción dentro de una plataforma, límites alfanuméricos, restricciones técnicas que se puedan identificar, comandos de combinaciones de letras disponibles, entre otras.

⁶ Podemos nombrar aquí un amplio abanico de ejemplos, desde el ocultamiento de unos elementos y la ponderación de otros de acuerdo con determinados parámetros

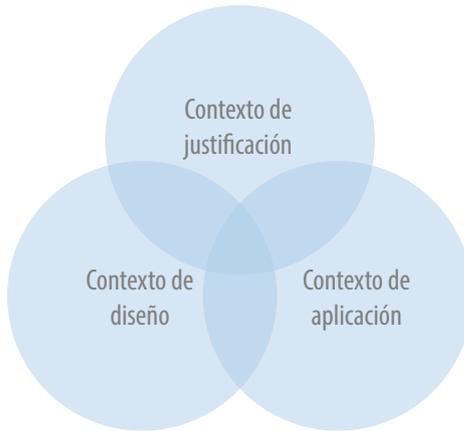
El último contexto, el *de aplicación* [CA] es aquel donde estas tecnologías planificadas en el CJ y delineadas en el CD se ponen en juego y en el cual es posible evidenciar sus procesos de uso y apropiación (Gendler et al., 2018), ya sea en su carácter *reproductivo* o *creativo*. Asimismo, es en este contexto donde se pueden generar *experiencias no previstas* en su CJ y su CD, fundamentales tanto para llevar a cabo procesos de redefinición de los criterios y reglas para la modificación de las tecnologías, como también para el desarrollo de procesos de cooptación motorizados por los actores del CJ en función de apropiarse de nuevos desarrollos desplegados por los usuarios.⁷

Se puede así evidenciar que, al momento de iniciar un abordaje respecto de las tecnologías digitales en su interrelación con distintos fenómenos sociales, políticos o económicos, el contextualizar dichos procesos y las tecnologías digitales puestas en juego podría ser una estrategia enriquecedora para arribar a una comprensión integral del fenómeno que considere los debates y luchas en torno a los condicionamientos y características técnicas que estas expresan y generan. Cabe destacar que estos tres contextos se encuentran en constante interrelación, manteniendo fronteras porosas (Spiegel, 2016), sujetos a constante cambio y devenir.

no explicitados, diversos programas “ocultos” que almacenan y transmiten datos, mecanismos de personalización y orientación algorítmica, entre otros.

⁷ Es importante señalar también que, la mayoría de las tecnologías digitales, sobre todo el *software*, utilizan metodologías de diseño que iteran y solapan cíclica y permanentemente el CJ y el CD, realimentándolos con información del CA y produciendo cambios continuos en los productos de acuerdo a mediciones basadas muchas veces en prácticas y *softwares* de Big Data y analíticas, potenciando procesos de mejora, pero también de cooptación.

Imagen 1. Contextos y su interrelación.



Fuente: Spiegel (2016)

El contexto legal y normativo

Si bien se puede entrever el aporte de una estrategia de contextualización de las tecnologías para comprender sus procesos de creación, implementación, uso y apropiación, cabe destacar que tanto en trabajos previos que han puesto en juego esta formulación (Gendler, 2019; Peralta y Torres, 2021) como también en su versión original (Spiegel, 2016), un elemento importante se encontraba tácito, ausente o poco desarrollado: las distintas normativas, leyes, decretos, estándares y normalizaciones. Los tres contextos antes descritos, si bien despliegan algunos elementos relacionados con lo normativo, no contemplan la *doble relación* respecto de *cómo las regulaciones influyen* en la justificación, diseño y aplicación de las tecnologías digitales como, asimismo, *cómo la puesta en juego de estas tecnologías puede generar modificaciones a las normativas ya existentes* o, incluso, motorizar nuevas. Asimismo, estos tres contextos no resultan del todo adecuados si el interés de investigación es la normativa en sí y

no solo las tecnologías y procesos que involucra. Por tanto, aquí se presenta como propuesta un *cuarto contexto*, el cual se desenvuelve de forma integral a los otros tres, manteniendo interrelaciones con cada uno de ellos como también con su conjunto: el *contexto legal y normativo* [CLN].⁸

El CLN presenta tres dimensiones: se encuentra constituido por varios *factores*, se enmarca en dos *tiempos* diferenciales, y despliega tres tipos de *interrelaciones*.

Respecto de sus *factores* se destacan los considerados aquí como centrales. El primero refiere a los *imaginarios* materializados en diversos andamiajes discursivos y prácticos. En este sentido, la innovación y despliegue de las tecnologías generan expectativas que promueven determinadas ideas y concepciones del mundo debido a su constante resignificación de las realidades, siendo contempladas y materializadas en las regulaciones.⁹ Otro factor refiere al *doble carácter de la inserción* de las tecnologías digitales en la sociedad: tanto como *producto* de consumo para su utilización y apropiación como también *dentro de los procesos productivos*, como medio de producción y elemento de sistematización y aceleración de procesos vinculados a la industria, los servicios y el comercio. En este sentido,

⁸ Cabe aclarar que el derecho y los sistemas jurídicos son mecanismos formales, sistemáticos y codificados de regulación de las relaciones entre las personas y también respecto a los objetos (Vercelli, 2009). Sin embargo, la regulación, lejos de ser un objeto depositario del poder o una extensión del poder del Estado, es el efecto de una confrontación o de un ejercicio estratégico de gestión (Foucault, 2014) entre múltiples actores a la vez que presenta un carácter productivo que permea, condiciona, estructura campos de ejercicios del saber-poder, pone en juego y produce efectos de verdad. En este sentido, no solo el Estado es el artífice de las regulaciones sobre internet, las tecnologías y servicios digitales, sino que todos sus actores participan directa o indirectamente en torno a generar o modificar (de cierta forma) un tipo de regulación y no otra. Asimismo, a la norma legal también se suman las de estandarización de los institutos nacionales e internacionales, así como de los consorcios y asociaciones profesionales (como el ANSI, IRAM, ISO, IEEE, W3C, entre otros), que pueden o no aplicarse total o parcialmente en un territorio particular con fuerza de ley.

⁹ Esto también se debe a que no se legisla solo para el presente, sino que se busca que la normativa perdure y sea un marco sustentable en el tiempo de las actividades humanas, poseyendo así un efecto prospectivo.

los actores que crean estas tecnologías, los que las aplican al ámbito empresarial y sus usuarios domésticos generan y despliegan un variopinto andamiaje discursivo y práctico que influye en el modo en que se materializan sus intereses y tensiones económicos, políticos, etcétera, en normativas y leyes, del mismo modo que procuran condicionar los límites que puedan estar presentes en la normativa. El tercer factor refiere a la *creación, reconocimiento o defensa de derechos*, tanto en lo que implica a derechos de autoría intelectual, comerciales, laborales, impositivos, etcétera, de los sectores que crean o implementan las tecnologías a nivel productivo como también de los derechos humanos y digitales (Morales, 2019) de aquellos sujetos que no participan de forma directa en los procesos del CJ y CD. De esta manera, constantemente estos actores se encuentran movilizandando argumentos y estrategias en función de consagrar en normativas la contemplación y defensa de los derechos para condicionar la creación y despliegue de las tecnologías y para conducir los umbrales de posibilidades de los actores vinculados a la planificación, diseño o utilización de estas.

Respecto de los *tiempos*, se pueden apreciar dos momentos cruciales. En primer lugar, el *tiempo de elaboración* de las normativas y leyes, en el cual, intervienen de forma explícita e implícita diversos sectores y actores en torno a visibilizar el tema como objeto a legislar, modular la futura regulación —en su capacidad de moldear la realidad y a los otros contextos— de cierta forma y no de otra. El segundo tiempo, el de *implementación y puesta en vigencia*, contempla todos los procesos desplegados por múltiples actores, también de forma directa o indirecta, en torno a puestas en práctica, modificaciones, resistencias, dilataciones, desviaciones o incluso el potencial olvido de su aplicación efectiva.¹⁰

¹⁰ Es posible a la vez entrever periodos más específicos al interior —momentos— de estos aquí desplegados. Para lo que corresponde al *tiempo de elaboración*, es posible diferenciar un primer momento de posicionamiento del tema, en el cual se va generando cierto consenso social, técnico o político, según corresponda, para su tratamiento. Un segundo momento de elaboración de la normativa, sus debates y discusiones en

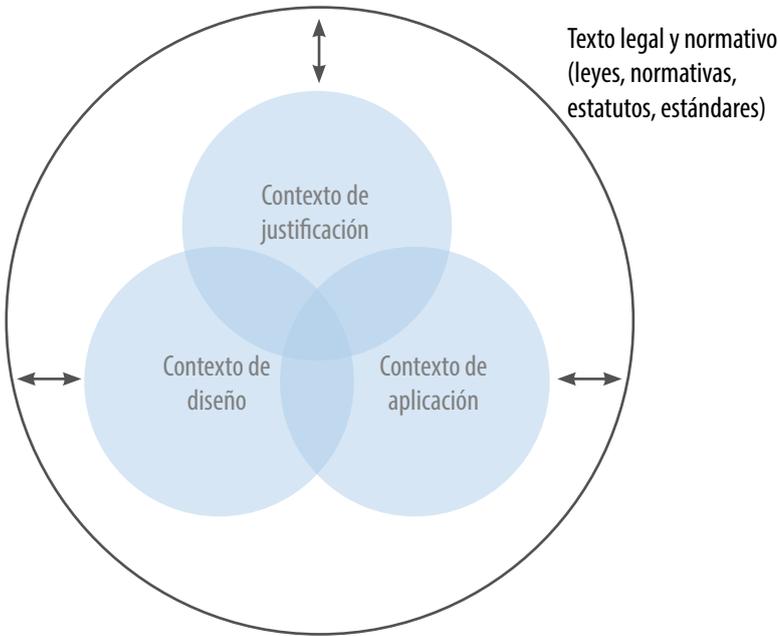
Finalmente, cabe mencionar los tres principales tipos de interrelaciones que presenta y genera el CLN. En primer lugar, las *interrelaciones entre los actores* que componen el ecosistema de las tecnologías digitales: públicos / estatales, privados, académicos, técnicos y de la sociedad civil. Como se ha mencionado, los actores de distinta índole van generando y desplegando estrategias discursivas y prácticas en pos de modular las regulaciones de cierta forma y no de otra, manteniendo disputas y controversias y generando alianzas en torno a materializar sus propias concepciones e intereses o matizar el impacto que los de otros puedan tener sobre ellos y su actividad. En segundo lugar, las *interrelaciones con otras normativas* dado que el surgimiento y aplicación de una regulación implica necesariamente una vinculación con otras que le anteceden, con otras vigentes (similares o contrapuestas) como también, con otras que puedan ser sancionadas en el futuro.¹¹ Finalmente, la *interrelación con los otros contextos*. Como hemos anticipado, el CLN mantiene un *doble carácter de interrelación* con el CJ, el CD y el CA dado que, por un lado, este contexto influye, condiciona y establece un cierto marco de codificación para el desarrollo de los criterios del CJ para el establecimiento de las reglas del CD como también en torno a los posibles usos, apropiaciones y tensiones (Sandoval, 2020), que se podrían generar en el CA. A la vez, las distintas interacciones, debates, controversias y prácticas de saber-poder que tienen lugar al interior de cada uno de los contextos y en su relación con los otros, también moviliza, propone y entrevé posibles acciones y discursos respecto a las regulaciones

los ámbitos específicos (por ejemplo, para el caso de una ley en Comisiones) y un tercer momento donde finalmente ese proyecto es consagrado de forma oficial. Para el *tiempo de implementación y puesta en vigencia*, se puede detectar un primer momento respecto a lo que implica la reglamentación oficial de la normativa, que se desarrolla en varios niveles del poder ejecutivo, y un segundo momento respecto a las tensiones que pueden ser efecto de su aplicación, especialmente en torno a la litigiosidad, apelaciones, desviaciones, etcétera.

¹¹ En este sentido, toda regulación implica ya desde su concepción un complejo entramado de interrelaciones y articulaciones con otras.

a impulsar, en elaboración o vigentes, principalmente en torno a establecer modificaciones, resistencias o para motorizar nuevas normativas. De lo anterior se puede advertir que el CLN, si bien, al igual que los otros contextos, presenta su propia dinámica, implica un fuerte carácter interrelacional, tanto en su composición interna como respecto de los demás contextos.

Imagen 2. Contexto legal y normativo y vínculos con otros contextos



Fuente: Elaboración Propia

Conclusiones

El presente trabajo constituye una propuesta de acercamiento al análisis del rol específico de las normativas, regulaciones y estándares en los procesos de apropiación social de las tecnologías. Para ello, se ha realizado un exhaustivo relevamiento de producciones previas que contemplan la interrelación entre tres ejes considerados de importancia para poder abordar esta cuestión: normativas, código técnico y procesos de apropiación de tecnologías. Si bien este no ha sido un tópico con un extendido abordaje en la producción previa de la RIAT, se cuenta, no obstante, con un estado del arte que presenta un interesante acervo en función de configurar una propuesta que considere a las normativas y el código técnico para analizar los procesos de apropiación de tecnologías digitales. Con esta intencionalidad fue desplegada una descripción en detalle de los tres contextos generales, para luego proceder a hacer lo propio con el CLN, con sus características y dimensiones representadas como factores, tiempos diferenciales e interrelaciones.

Como se ha mencionado, este abordaje constituye un primer acercamiento a estas cuestiones, con lo cual se presenta como tarea para el futuro inmediato avanzar en su puesta en práctica, evaluar su pertinencia y ajustar detalles no contemplados en su elaboración.

El armado de este andamiaje nos ha permitido empezar a entrever algunas cuestiones de cara a su desarrollo y perfeccionamiento. En primer lugar, la posibilidad de realizar un abordaje más exhaustivo de similitudes y diferencias entre las normas legales y los estándares, ambos constituyentes del CLN, aunque presentan características y procesos diferenciales. Y, en segundo lugar, avanzar en la comprensión de la influencia del software privativo en la configuración de los contextos, sus criterios y normas, a la vez de empezar a delinear posibles alternativas con el despliegue de software libre o código abierto que permita eliminar la posibilidad de la existencia de reglas ocultas.

Queda así planteado un posible marco para futuras líneas de investigación en función de desentrañar y asir una de las dimensiones aquí consideradas como fundamentales en lo que respecta a las tecnologías digitales y sus procesos de apropiación social: lo normativo, en sus variadas y diferentes formas.

Bibliografía

Artopoulos, Alejandro, et al. (2019). El último kilómetro del *e-commerce*. Segunda brecha (digital) del desarrollo informacional. En Ana Rivoir y María Julia Morales (coords.), *Tecnologías Digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 259-282). Buenos Aires: CLACSO.

Butrón Untiveros, Erick. (2018). Una computadora por alumno, experiencia por decreto. En Silvia Lago Martínez, Ayelén Álvarez, Martín Gendler y Anahí Méndez (eds.), *Acerca de la apropiación de tecnologías. Teoría, estudios y debates* (pp. 189-206). Rada Tilly: Gato Gris.

Cabello, Roxana. (2020). Representaciones sobre las tecnologías entre niños y niñas del Conurbano de Buenos Aires. En Roberto Canales Reyes y Consuelo Herrera Carvajal (coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales. Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 93-112). Buenos Aires: CLACSO.

Coicaud, Silvia. (2020). Las aulas virtuales como microcontextos que compelen variables témporo-espaciales en prácticas docentes de escuelas media. En Roberto Canales Reyes y Consuelo Herrera Carvajal (coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales. Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 151-164). Buenos Aires: CLACSO.

Cornejo, Paola, et al. (2020). Reflexión colaborativa virtual. Desarrollo de un modelo de prácticas pedagógicas mediado por tecnologías para

potenciar la metacognición, colaboración y competencias digitales. En Roberto Canales Reyes y Consuelo Herrera Carvajal (coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales. Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 113-130). Buenos Aires: CLACSO.

Feenberg, Andrew. (2005). Teoría Crítica de la Tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 2 (5), 109-123.

Foucault, Michel. (2014). *Seguridad, Territorio, población*. Buenos Aires: FCE.

Gendler, Martín. (2019). Personalización algorítmica y apropiación social de tecnologías. Desafíos y Problemáticas. En Ana Rivoir y María Julia Morales (coords.), *Tecnologías Digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 299-318). Buenos Aires: CLACSO.

Gendler, Martín et al. (2018). Uso, apropiación, cooptación y creación: pensando nuevas herramientas para el abordaje de la Apropiación Social de Tecnologías. En Silvia Lago Martínez, Ayelén Álvarez, Martín Gendler y Anahí Méndez (eds.), *Acerca de la apropiación de tecnologías. Teoría, estudios y debates* (pp. 49-60). Rada Tilly: Gato Gris.

Lago Martínez, Silvia et al. (2018). Programa Conectar Igualdad: balance del período 2010-2017 y perspectivas a futuro. En Silvia Lago Martínez, Ayelén Álvarez, Martín Gendler y Anahí Méndez (eds.), *Acerca de la apropiación de tecnologías. Teoría, estudios y debates* (pp. 175-188). Rada Tilly: Gato Gris.

Lago Martínez, Silvia; Gala, Romina y Samaniego, Flavia (2020). Innovación social con tecnologías digitales. Las organizaciones Latinoamericanas en tiempos de pandemia. *Debates sobre Innovación*, 5 (1), 49-55.

Landinelli, Javier; Morales, María Julia y Rivoir, Ana. (2020). Personas mayores en contexto de digitalización creciente La política del Plan Ibirapitá en Uruguay. En Roberto Canales Reyes y Consuelo Herrera Carvajal (coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales. Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 273-294). Buenos Aires: CLACSO.

Massara, María. (2018). Las mediaciones tecnológicas: tramas estructural-simbólicas del orden institucional. En Silvia Lago Martínez, Ayelén

Álvarez, Martín Gendler y Anahí Méndez (eds.), *Acerca de la apropiación de tecnologías. Teoría, estudios y debates* (pp. 153-166). Rada Tilly: Gato Gris.

Morales, Susana. (2019). Derechos digitales y regulación de internet: Aspectos claves de la apropiación de tecnologías digitales. En Ana Rivoir y María Julia Morales. (coords.), *Tecnologías Digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 35-50). Buenos Aires: CLACSO.

Pizarro, Martín. (2020). (Re)ordenar la escuela. Primeras reflexiones en torno al proceso de institucional de apropiación de tecnologías digitales en dos escuelas primarias de San Miguel. En Roberto Canales Reyes y Consuelo Herrera Carvajal (coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales. Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 131-150). Buenos Aires: CLACSO.

Peralta, Amalia. y Torres, Sofía. (31 de mayo de 2021). ¿Hay sujeto detrás del algoritmo? La tecnificación de las relaciones sociales en tiempos de Tinder [ponencia]. *IV Jornadas de Sociología*, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina.

Sandoval, Luis. (2018). Recorridos para una lectura política de los usos tecnológicos. En Silvia Lago Martínez, Ayelén Álvarez, Martín Gendler y Anahí Méndez (eds.), *Acerca de la apropiación de tecnologías. Teoría, estudios y debates* (pp. 61-72). Rada Tilly: Gato Gris.

Sandoval, Luis. (2020) La apropiación de tecnologías como proceso. Una propuesta de modelo analítico. En Roberto Canales Reyes y Consuelo Herrera Carvajal (coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales. Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 33-50). Bs. As: CLACSO.

Sandoval, Luis y Bianchi, Marta. (2017). Algunos usos (efectivos y potenciales) de la categoría de apropiación. En Roxana Cabello y Adrián López (eds.), *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías* (pp. 61-74). Rada Tilly: Gato Gris.

Scolari, Carlos. (2004). *Hacer clic*. Barcelona: Gedisa.

Spiegel, Alejandro. (2016). *Decidir frente a las pantallas*. Buenos Aires: Mandioca.

Vercelli, Ariel. (2009). *Repensando los bienes intelectuales comunes*. [Tesis de Doctorado]. Universidad Nacional de Quilmes.

Winner, Langdon. (1985). ¿Tienen política los artefactos? *Documentos CTS-OEI*, 1-12. <https://bit.ly/3MBPM5l>