

Cuestiones sobre código, ideología, tecnología y educación

Por: Carlos Escaño. Iberoamérica Social. 01/01/2017

El control que se realiza de la información y el conocimiento a partir del ámbito de la programación informática catalogada de privativa es un ejemplo más del eficaz control que se efectúa del pensamiento colectivo. Crear y también usar una tecnología nos posiciona desde el punto de vista ideológico, queramos o no.

Aparentemente un software es algo inocuo y neutral... (aparentemente), pero no sólo tratamos con 'lenguaje' cuando desarrollamos y usamos un software específico, sino que estamos tratando con conocimiento. El software es conocimiento. De ahí que Stallman y la Free Software Foundation propusieran hace ya algunos años (décadas) unos principios de acción para respetar la libertad del usuario (las conocidas cuatro libertades de uso). Esto puede extrapolarse desde el ámbito del conocimiento informático al cultural. Un terreno enjaulado por el asfixiante marco legal actual del copyright, donde un puñado de empresas mediáticas socava la comunicación democrática.

Por otro lado, apunto aquí la crítica que Silva establece al concepto en sí de interactividad dentro del contexto cultural. Destaco una idea muy potente: "El viejo determinismo presente en la industria cultural de carácter general –la cosificación, el fetichismo- se fortaleció con la interactividad presente en la nueva industria cultural" (Silva, 2008, p.92). La interactividad supone un argumento (ideológico) de venta en las tecnologías actuales. Algo en conexión directa con lo que plantea Paul Virilio, recogido por Juan Martín Prada (2012), en torno a la cierta idea primigenia de interactividad en el ámbito digital sobre todo orientada a la web 1.0 (es decir, una falsa interactividad revestida como tal): "privar al hombre de su libre albedrío para encadenarlo a un sistema de preguntas y respuestas que no tiene parangón" (p.132).

Estas cuestiones del ámbito sociocultural podemos vincularlas con el ámbito educacional. Silva también habla de interactividad como un plus comunicacional, pero si establecemos una comparación entre el ámbito cultural y el educativo ¿hasta qué punto se está llevando a la práctica educativa (me refiero a la institucional) un concepto más propio de esa interactividad 1.0? Es decir, la escuela está

introduciendo ideas tecnológicas educativas pero como productos educativos mercantiles (el uso de la pizarra digital provisto por la editorial de turno, el software facilitado por precio módico –pero con contraprestaciones- de tal empresa, etc. etc.) y entre ellas se cuela la peligrosa idea de interactividad 1.0 que calma “las ansias” de los más tecnófilos. Una vez más, como mecanismo de control: La industria cultural como la industria del (pseudo)conocimiento procurará confundir el modelo interactivo, no nos quepa la menor duda.

Como ilustración de ideas para un diálogo o debate, propongo un vídeo y unas cuantas preguntas. Aunque no quiero que parezca un apunte reduccionista, pero tales cuestiones (capciosas, claro está, y algunas con cierto sarcasmo), creo que animarán una discusión interesante (algo de provocación no vendrá mal)

<https://youtu.be/MGMsT4qNA-c>

Tomo prestado este vídeo propuesto por [@elisahergueta](#) en sus clases sobre Educación 2.0 de la UNED, el cual suscitó un debate interesante. Lo asumo a modo de ejemplo simbólico que pudiera representar o simbolizar cierto paradigma (ideológico) cognitivo, y de ahí mis preguntas:

¿Por el mero hecho de “usar” una tablet -que bien podría actuar de pizarra con tiza- implica un plus en el aprendizaje del niño? (Como señalaba José Antonio Gabelas @jgabelas en TW: “Dime que hacías antes con la pizarra y te diré que haces ahora con la pantalla” D. Prieto.)

¿Esos padres no saben que un niño a esa edad utilizando el lápiz, las ceras, pinceles, emborronando los papeles, manchándose de pintura y disfrutando de la plasticidad... desarrollará su psicomotricidad y sensibilidad de una manera más óptima? ¿Alguien se lo dirá?

¿Por el mero hecho de “usar” una tablet con un software que controla, delimita y determina sus opciones de creatividad se le supone un mejor modelo comunicativo-educacional?

Y finalmente, ¿esos padres no saben que el software privativo está coartando la libertad de ese niño -incluyendo sus vías comunicacionales- ? ¿Alguien se lo dirá?

Fuente: <http://iberoamericasocial.com/cuestiones-sobre-codigo-ideologia-tencologia-y-educacion/>

Fotografía: otrasvoceseneducacion

Fecha de creación

2017/01/01