

La colonialidad pedagógica de las culturas digitales: De la instrucción a la programación

José Arturo Magallanes Payán

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

jose.magallanes@uacj.mx

ORCID: 0000-0002-1872-2613

EL PRESENTE TRABAJO OFRECE UN ANÁLISIS DESCRIPTIVO de las tendencias de una cultura digital global, y cómo se relacionan estas con un rediseño del sentido común asociado a una pedagogía informal, cuya base pedagógica es la *instrucción*. En ello encontramos dos fenómenos interrelacionados; *la sensibilidad minimalista* y el *autismo perceptivo*. Son modelos de conductas emergentes y recurrentes conforme se aumenta la dependencia y uso de los dispositivos electrónicos (DE) para guiarse por la vida cotidiana. Otra tendencia que se ha observado, mínimamente explorada aquí, es la que se adopta al trasladar la lógica o racionalidad de las prácticas desarrolladas en los DE hacia campos en los que se adoptan otras medidas de aprendizaje más formales y que conforman en gran medida las tendencias hacia la sensibilidad minimalista y el autismo perceptivo.

Las culturas digitales emergentes son un fenómeno que toma sus fortalezas y relevancia a principio de los años noventa del siglo pasado, determinado por un proceso que se interrelaciona con la llamada globalización, la flexibilidad laboral y posteriormente con el uso paulatino y progresivo de los dispositivos electrónicos. Este fenómeno, para su constitución actual, pasó por una especie de pedagogía, dirigida en primer lugar hacia el consumo de productos electrónicos y secundariamente a crear una relación intersubjetiva en el uso incesante de los dispositivos en relación con las redes sociales. Es decir, una intermediación entre la materialidad del aparato electrónico, el sujeto operador de este y el programa. En este proceso,



de trascendencia global, las culturas pedagógico-digitales se constituyen gradualmente a partir de la llamada “interfaz”, la reconsideración de las formas dominantes de acceder a los saberes, mediada por dispositivos en mayor medida que el cuerpo perceptivo de los individuos. Es decir, la relación entre el individuo y el dispositivo electrónico pasa por una intermediación llamada interfaz, la cual induce por medio de esta relación, la muestra de determinado tipo de información requerida.

De esta manera, el contacto con los saberes para orientarse por la vida cotidiana empieza a ser más relevante aquel que está mediado por las culturas digitales, en este sentido, las pedagogías digitales se orientan a fortalecer los saberes que son necesarios para generar prácticas cotidianas en relación con la interconexión entre sujeto y el dispositivo. De ahí el surgimiento de las pedagogías digitales, aquellas que paulatinamente priorizan programas pedagógicos orientados por las culturas digitales, y en donde la educación informal que es reproducida por las relaciones familiares o con los otros, a través del contacto físico, adhiere a su presencia los saberes desarrollados, obtenidos y programados de las culturas digitales. Dichas culturas se identifican con prácticas sociales que inducen, por ejemplo, el aislamiento y procesos de aprendizaje en los cuales la información toma el lugar del aprendizaje, se crea paulatinamente una pedagogía instructivista, en donde el valor del aprendizaje lo toma la acumulación de información. En este sentido, “los procesos culturales están adquiriendo las propiedades de la información, son cada vez más comprendidos y concebidos desde el punto de vista de la dinámica informacional”¹

La información y los aprendizajes se entremezclan en las culturas digitales de tal manera que lo virtual toma mayor preponderancia sobre el contacto con la realidad externa, en el sentido de que el mundo se deduce a partir de la información digitalizada y abandona progresivamente el aprendizaje inductivo. Se presenta una inversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje, antes de lo real a su abstracción, hoy de la abstracción virtual a identificar la realidad a partir de una experiencia sensitiva omitida y desplegada de lo virtual hacia lo real.

En este sentido, si tomamos la cultura —para este trabajo— como un conglomerado de identidades flexibles, con su adjetivación de “digital” se radicaliza el abandono de la flexibilidad en favor de una rigidez de ejercicio unidimensional de operaciones. Los procesos de enseñanza son progresivamente colonizados por las prácticas digitales, que son conducidas y mediadas en relación con la interfaz, en la cual se hacen necesarios los saberes de operatividad del dispositivo electrónico y sus potencialidades mínimas, por ejemplo, encenderlo, identificación del software y sus programas para acceder a la información u operatividad deseada, etcétera. Dentro de este fenómeno de la operatividad digital, que sustituye de alguna manera a la escri-



¹ Tiziana Terranova, *Cultura de la red. Información, política y trabajo libre*. Ediciones Tinta Limón, Buenos Aires, 2022, p. 2.

tura con lápiz o pluma en papel —no se abandona, pero está siendo sustituida conforme se estandarizan las familiaridades de operatividad de los dispositivos— surge gradualmente la colonialidad global de las culturas digitales, que sustituye, pero no elimina o hace desaparecer, la contextualidad espacio-temporal de la adquisición de saberes. Esta última, se adecúa y empieza a ser referente secundario de los aprendizajes más solicitados por el mercado global.

La presente colonialidad global digital conlleva procesos de enseñanza-aprendizaje que se familiarizan más con la llamada “educación informal”, aquellas pedagogías dirigidas mayormente por el entorno que rodea al individuo, la familia, amigos, personajes mediáticos, etcétera. Son de alguna manera la incorporación de disposiciones adquiridas encarnadas —*habitus*—,² que conformaran el capital cultural básico para ser un individuo social, aquel que sigue las reglas y sabe de los merecimientos cuando se las violenta.

Ahora bien, los espacios en los cuales la influencia de las culturas digitales se hace más patente, son aquellos en donde se presentan cualidades relacionadas con los tiempos de ocio, en los cuales las distracciones del entorno aumentan conforme las adicciones digitales se establecen como parte de la vida cotidiana. Estos espacios suelen ser lapsos de descanso laborales y/o académicos, de diversión (escuchar música o estar con amigos), de comida (se ve más frecuentemente esta actividad, comer y estar en contacto operativo con el contacto del dispositivo), o simplemente la parada en un semáforo. Esto nos indica la progresiva influencia de las prácticas digitales en la vida cotidiana, un proceso que es parte de la llamada “educación informal”, y que con el pasar del tiempo se instauran en los cuerpos como *habitus*, aquellas formas de expresar y subjetivar las experiencias que se suscitan en la vida cotidiana, para este caso, también las que surgen de las culturas digitales, en las que la virtualidad de la realidad empieza a ser más demandante, debido a las exigencias de conectividad que las emergentes socialidades digitales imprimen a lo social.

Dentro de este marco de prácticas digitales, la interculturalidad se reduce a la instauración paulatina de la hegemonía digital, a la unificación de criterios de operación en donde hay expertos (*hackers*), profesionales (programadores), y usuarios, que podríamos identificar como las clases en las que se impone la lógica de la operatividad digital y en donde surgen las diversas formas de expresión cultural en relación con las culturas digitales. Se presenta una especie de interculturalidad crítica, en donde las expresiones digito-culturales son jerarquizadas por el nivel de conocimiento, a la vez que desarrollan diversas lógicas cognitivas, así como de remuneración y tiempo libre disponible o sus usos diferenciados. En este entramado de usos y prácticas digitales, que diferencian por niveles de uso y consumo, se encuentran los grandes ases de este sistema, clase “vectorialista”, lo llama Wark

² Pierre Bourdieu, *El sentido práctico* (trad. Ariel Dilon). Siglo XXI, 2007, p. 85.



McKenzie,³ son los que “tienen el poder y control de la información”;⁴ que son básicamente los empresarios y promotores globales de la lógica digital intercultural que coloniza procesos cognitivos de aprendizaje digital y que crea un consumo global diferenciado por niveles de experticia. Este proceso se acompaña de lo que Sadin describe como un:

acompañamiento algorítmico de la vida, —que se configura— en tres modelos industriales estructurantes: 1) la constitución de bases de datos respecto de los comportamientos; 2) la organización algorítmica de la vida colectiva; 3) la concepción de aplicaciones destinadas a los individuos.⁵

De esta manera, la lógica de las prácticas de aprendizajes informales de los diversos usos de los dispositivos electrónicos se traslada gradualmente a la educación formal. En este proceso se empiezan a observar recientemente dos fenómenos que están íntimamente relacionados con el uso progresivo de los dispositivos electrónicos; una *sensibilidad minimalista* y un determinado tipo de *autismo perceptivo*. La sensibilidad minimalista, es una conducta de aprendizaje que recurre al abandono de la adquisición de conocimiento por medio de los sentidos en conjunto, y en donde la realidad física deja de ser la principal fuente de información y comunicación. Los procesos cognitivos se empiezan a ver reducidos al contacto entre el individuo y el dispositivo, donde se utiliza el tacto para teclear y la vista para orientarse en las búsquedas, en este sentido el conocimiento digital tiende a minimizar el contexto socio-cultural que le ofrece la realidad que le rodea, para apartarse de estímulos ajeno a la relación individuo-dispositivo.

Por otro lado, el *autismo perceptivo*, es el siguiente paso a la reducción de estímulos sensoriales que ofrece la realidad para comunicarnos y aprenderla —la sensibilidad minimalista— y en donde la información pasa a ser preponderante más que como un recurso para la comunicación. En el autismo perceptivo se abandona todo contacto con el entorno sociocultural por breves lapsos, es decir, se aísla el individuo de su contexto, pierde contacto momentáneamente, ejemplo de ello es el aumento de accidentes de todo tipo al ir distraídos con el dispositivo por las calles caminando o conduciendo, en el hogar al aislarnos con audífonos. Esto es una práctica que tiende a aumentar, al grado que van a ser necesarios en un futuro cuidadores de autistas perceptivos. Ello potencia y conduce hacia un determinado tipo de pedagogía instructivista, ya no reflexionar y comunicar, sino seguir las instrucciones, como los usuarios de los dispositivos electrónicos, en donde puede llegar a desaparecer las sensibilidades hacia los otros.



³ Wark McKenzie, *El capitalismo ha muerto. El ascenso de la clase vectorialista*. Holobionte, 2021.

⁴ *Ibid.*, p. 116

⁵ Éric Sadin, *La silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Caja Negra, 2018, pp. 84-85.

A este respecto, “La expulsión del otro refuerza la expulsión autopropagandística de adoctrinarse con las propias ideas. Este autoadoctrinamiento produce infoburbujas autistas que dificultan la acción comunicativa”,⁶ y la expulsión del otro no es únicamente el cuerpo del prójimo, es todo el conglomerado de relaciones simbólicas con el pasado, el familiar, escolar, laboral y social.



Olivia Vivanco. De la serie: *De paso*, 2014.

⁶ Byung-Chul Han, *Infocracia: la digitalización y la crisis de la democracia*. Penguin Random House, 2022, p. 47.

