

# Alfabetización digital

---

## Lectores críticos y creativos

### Índice

[Contexto sociocultural. Ruptura con los modelos de comunicación tradicionales](#)

[Tres ámbitos con implicaciones directas sobre la educación](#)

[Contenidos](#)

[Personas](#)

[Tecnologías](#)

[Planes de alfabetización digital con perspectiva de participación activa y creadora por parte de los estudiantes](#)

[Ejemplos de proyectos colaborativos](#)

## Contexto sociocultural. Ruptura con los modelos de comunicación tradicionales

Nos encontramos en un contexto sociocultural caracterizado por una fuerte crisis de los modelos de autoridad y mediación, donde cada vez hay más accesibilidad a las fuentes de información y mayor necesidad de transformar los datos en conocimiento. Esta situación genera un estado de incertidumbre constante marcado por la convivencia en sistemas abiertos e inestables que nos obligan a filtrar la sobreabundancia de información, mientras construimos nuestra identidad digital en un escenario de sobreexposición pública.

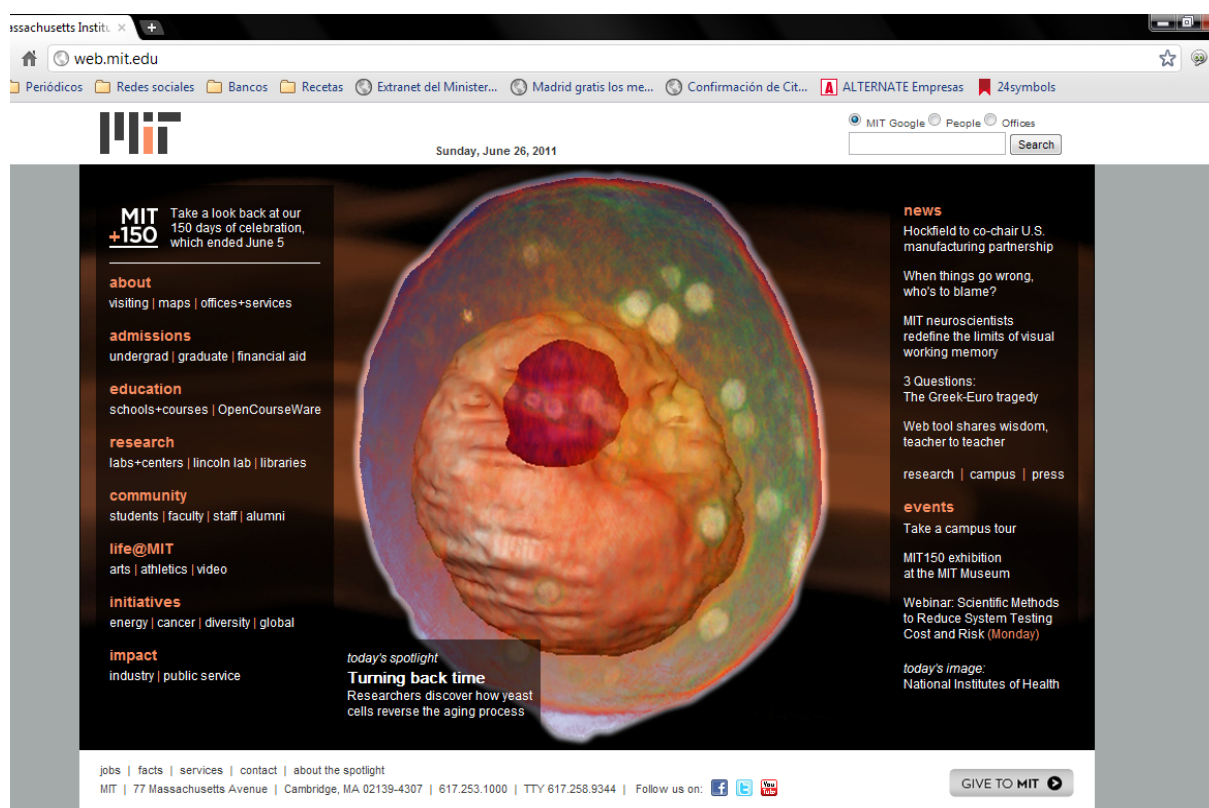
En paralelo, el desarrollo tecnológico de las herramientas digitales ha dado lugar a una web 2.0 de lecto–escritura que rompe con los modelos de comunicación tradicionales y tiende hacia un sistema convergente donde emisores y receptores interactúan produciendo y organizando el conocimiento de una forma horizontal en sistemas p2p o de aprendizaje entre pares.

## Tres ámbitos con implicaciones directas sobre la educación

Estas condiciones del entorno socio mediático se pueden resumir en tres ámbitos con implicaciones directas sobre la educación: contenidos, personas y tecnologías.

### Contenidos

En el campo de los contenidos, es interesante observar el movimiento de los recursos educativos en abierto que promueven el libre acceso a contenidos didácticos y que están liderados por instituciones internacionales como el Massachusetts Institute of Technology (MIT) y la Unesco.



*Página principal del Massachusetts Institute of Technology.*

### Personas

Las personas, por su parte, se relacionan a través del intercambio de los contenidos y las conversaciones que mantienen en las redes sociales. Esas redes actúan a modo de hábitats que facilitan la interacción constante y amplían el campo de acción de sus participantes a través del creciente uso de tecnologías de consumo personal como son los dispositivos móviles multimedia.

## Tecnologías

Toda esta combinación de contenidos de acceso libre y tecnologías de comunicación explica el creciente uso de las redes sociales por parte de los más jóvenes. Esto nos debe llevar a analizar su potencial educativo tanto para extraer lo más significativo de sus prácticas como para abordar aquellas cuestiones más problemáticas, con el objetivo de educar ciudadanos críticos y creativos en la sociedad digital.

Como indica Henry Jenkins en su trabajo sobre *New Media Literacies*<sup>1</sup>, las competencias digitales que requiere la persona del siglo XXI tienen que incluir habilidades como son el trabajo en equipo, la escritura con lenguajes multimedia y la participación activa en las distintas comunidades sociales. De igual forma, el alumno necesita también de un esfuerzo extra en algunas competencias que no son innatas en los llamados “nativos digitales” y que, por tanto, deben ser reforzadas en la escuela: la capacidad de discernir la información y evaluar su calidad; la sensibilidad para proteger la intimidad de uno mismo y de terceros; y, por último, la destreza para utilizar y compartir los contenidos dentro de un sistema de respeto de derechos de autor.

Con el objeto de atender a estas necesidades educativas, la alfabetización digital que aquí proponemos toma como referencia las teorías sobre alfabetización mediática (Lara, 2009), cuyos presupuestos hacen especial énfasis en la importancia de la producción con los lenguajes audiovisuales como un medio imprescindible para aprender a “consumirlos” de una forma crítica y creativa.



*Esquema de la relación  
entre la reflexión crítica  
y la producción creativa.*

<sup>1</sup> Vídeo y texto en la página web de la autora de este artículo, [tiscar.com](http://tiscar.com).

## Planes de alfabetización digital con perspectiva de participación activa y creadora por parte de los estudiantes

A continuación, se propone un esquema para diseñar planes de alfabetización digital que tengan en cuenta esta perspectiva de participación activa y creadora por parte de los estudiantes. Como se puede apreciar, se ha optado por la denominación de “aprender” en lugar de “enseñar” y por “la Red” en lugar de “las TIC”, como una forma de dar más importancia al acto de aprendizaje, por un lado, y a la dimensión social y comunicativa que posibilitan las TIC, por otro.

- **Aprender con la Red.** La Red como herramienta y fuente de recursos. Este es el enfoque más tradicional, que concibe Internet y las TIC como instrumentos para aplicar a las prácticas educativas habituales.
- **Aprender sobre la Red.** La Red como objeto de conocimiento, como cultura en sí misma, como ámbito de prácticas concretas y como espacio social de dinámicas de relación. En este enfoque se propone hacer de la Red un ámbito de exploración para conocerla a fondo y comprender su naturaleza comunicativa, pudiendo plantear debates sobre la importancia de la privacidad, la autoría, la credibilidad, etc.
- **Aprender en la Red.** La Red utilizada como medio de comunicación y vida digital. En esta dimensión el objetivo es trabajar directamente en la Red, construyendo actividades y dinamizando conversaciones que trasladen el aula a Internet. Se incluye aquí el trabajo activo de los alumnos en blogs, wikis, marcadores sociales, campañas en redes sociales, subtítulo colaborativo de vídeos, etc.
- **Aprender para la Red.** Experimentar los valores implícitos en la cultura digital de modo que permitan reforzar las habilidades para el trabajo en equipo, la solidaridad en la libre circulación de contenidos, la participación ciudadana en proyectos sociales y la colaboración en comunidades de prácticas.

## Ejemplos de proyectos colaborativos

Para terminar, a modo de ilustración ofreceremos una serie de ejemplos de proyectos colaborativos<sup>2</sup>, donde se pueden ejercer tanto las habilidades críticas como las

---

<sup>2</sup> Para un mayor detalle de estas actividades, se recomienda consultar “Claves para diseñar actividades críticas y creativas en el aula”, de T. Lara (2010), publicado en [Leer.es](http://Leer.es).

creativas. Todos estos proyectos combinan los cuatro enfoques mencionados, pues participan directamente en la Red, contribuyen a proyectos reales y fomentan el trabajo colaborativo:

- **Wikipedia.** Desarrollar un ensayo colaborativo sobre un tema no cubierto suficientemente por la Wikipedia e integrar los propios sistemas de evaluación de la Wikipedia como fuente de motivación para los alumnos. Ejemplo: la actividad sobre [literatura latinoamericana en la Universidad British Columbia](#).
- **[DotSub](#) (web de subtulado colaborativo).** En esta web se puede contribuir con nuevos subtítulos a vídeos precargados o subir un vídeo propio para subtítular y donar al resto de participantes. Muy recomendable para materias de enseñanza de segundas lenguas.
- **[Trailermash](#).** Web de muestra de recreaciones de tráileres de películas donde se crean nuevas historias a partir de la composición alterada de la imagen y el sonido de varios tráileres. Es una forma de practicar con la escritura multimedia desde una propuesta creativa.

## Referencias bibliográficas

Lara, T.; “Alfabetizar en la cultura digital”, en AA.VV.: *La competencia digital en el área de lengua*. Octaedro: Barcelona, 2009.