

# Alfabetizaciones y construcción de saberes en contextos socioeducativos para el siglo XXI

---

Año  
2018

Autor  
Alberdi, M. C.; Moscatelli, M.;  
Tomino, G.; Medina, L.; Lanati, V.;  
Balbasoni, M.; Glardón, N. y Rebuffo,  
N.

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

#### CITA SUGERIDA

Alberdi, M. C., [et al.] (2018). *Alfabetizaciones y construcción de saberes en contextos socioeducativos para el siglo XXI*. 20vo Congreso REDCOM. Primer congreso latinoamericano de comunicación de la UNVM. Comunicaciones, poderes y tecnologías: de territorios locales a territorios globales. Villa María: Universidad Nacional de Villa María



## **Alfabetizaciones y construcción de saberes en contextos socioeducativos para el siglo XXI**

Alberdi, M. C., Moscatelli, M., Tomino, G., Medina, L., Lanati, V., Balbasoni M., Glardón N., Rebuffo N.

Centro de Investigación de Comunicación en contextos socioeducativos - Facultad de Ciencia Política y RRII – UNR –

E-mail: calberdi@gmail.com

La Sociedad de la Información y Conocimiento (SIC), inscripta en un orden capitalista informacional, en la que la producción del conocimiento se disputa en campos de saber y poder disímiles y heterogéneos, tensionados a raíz de un conjunto de prácticas y discursos que se ponen en discusión desde abordajes de la educación, comunicación y TIC.

Los medios audiovisuales con la proliferación de pantallas, televisión, web, aplicaciones para celulares o tablets, la creación de contenidos transmedia para dispositivos móviles o materiales audiovisuales promueven nuevos modos de conocer. Este vínculo entre la tecnología y el conocimiento abre nuevas posibilidades educativas que contribuyen a favorecer otras formas de producción y circulación de la información que transforman de los vínculos tecnocomunicativos en la construcción de saberes que modifican la relación entre instituciones y sujetos.

Hoy, las alfabetizaciones tienen que tener en cuenta la dimensión del lenguaje digital, que es el que ha posibilitado la convergencia de lenguajes (escritura, matemática, ciencia, imagen, sonido), como así también las características propias de la SIC en las que deberán desenvolverse las personas alfabetizadas.

Este es el desafío que se nos plantea a las instituciones educativas tradicionales y a los diferentes actores que participamos en los procesos de gestión y formación, quienes tenemos que promover procesos de innovación que contribuyan al desarrollo de capacidades en el uso de tecnologías que favorezcan el conocimiento y el aprendizaje que se potencian con su apropiación. De modo que aquellos grupos que no tienen acceso por cuestiones económicas, nivel educativo, género, ubicación geográfica, edad constituyen los analfabetos del siglo XXI, por lo que la educación se constituye en un factor decisivo para que niños, jóvenes y adultos logren adquirir conocimientos y saberes que les permitan convertirse en usuarios de tecnologías, en actores de las redes sociales digitales, en productores de conocimiento y TIC.

La difusión de las redes informacionales y especialmente Internet han dado lugar a la brecha digital, que produce divisiones entre quienes tienen acceso o no con respecto a la infraestructura,

conocimiento y poder; lo que genera procesos de inclusión y exclusión a diferentes sectores de población. La inclusión no sólo se remite al acceso de la infraestructura, (computadoras y red), sino a las posibilidades de adquirir saberes en el uso de estos entornos digitales, que generen conocimientos disponibles para producir, innovar y/o utilizar las tecnologías para usos productivos y creativos, necesarios para el empleo, educación y participación en la sociedad.

Al respecto en su obra “Comunicación y poder”, Castells reflexiona: “ *Las actividades básicas que configuran y controlan la vida humana en cada rincón del planeta están organizadas en redes globales: los mercados financieros; la producción, gestión y distribución transnacional de bienes y servicios, el trabajo muy cualificado; la ciencia y la tecnología, incluida la educación universitaria; los medios de comunicación; las redes de Internet de comunicación interactiva multiobjeto; el arte, la cultura, los espectáculos y los deportes; la religión; la economía criminal; las ONG transnacionales; y los movimientos sociales hacen valer los derechos y los valores de una nueva sociedad civil global. Por lo tanto, la exclusión de dichas redes, que a menudo se produce un proceso acumulativo de exclusión, equivale a la marginación estructural en la sociedad red global.*” (Castell,2010:52)

En este contexto se pone en juego la convergencia del campo comunicacional y el campo educativo, en el que se configuran espacios de prácticas diversas y creativas como en los inicios de la Modernidad en el que la imprenta y los libros construyeron los muros que dieron origen a la al modelo de escuela y universidades que aún perduran, hoy las TIC vuelven esos muros transparentes, van desarmando cada uno de los ladrillos y los cimientos, creando intersticios, fisuras que hacen posible nuevas formas de producción del conocimiento que fluyen desde y hacia la sociedad misma.

Los antecedentes de esta compleja relación pueden ser identificadas del inicio mismo del proceso de hominización, teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje y las formas de organizar el conocimiento, por lo que consideramos pertinente realizar una reseña breve los antecedentes que se dieron en el devenir del siglo XX a partir de la difusión de los medios masivos que ha impactado en el ámbito educativo.

En las huellas rastreadas, identificamos los trabajos realizados en Inglaterra la década del 30, si bien es en el período de los años 60 y 70 cuando surgen diversas propuestas de enseñanza de la comunicación o educación para los medios, tales como las llevadas a cabo Canadá, Estados Unidos, Inglaterra y Australia ligadas con la tradición de los estudio Media Education o Media

Literacy (Alfabetización mediática) y en Francia la enseñanza de los medios está relacionada con el programa de estudios conocido como “Lenguaje Total”.

En América Latina se llevaron a cabo programas de alfabetización con medios relacionados, por un lado, con el proyecto político del Desarrollismo y la Teoría de la Dependencia, y por el otro desde la Pedagogía de la Liberación que tendrá a Paulo Freire(1967) como representante, quien tuvo una profunda influencia en la orientación de estrategias de comunicación popular. En esta línea Francisco Gutiérrez(1969) coincidente con Freire, trabaja especialmente el tema de la escuela y la necesidad de un profundo cambio que le permita convertirse en un camino a la liberación al sujeto para poder decir su propia palabra y para ello propone una pedagogía de los medios de comunicación.

Así mismo, diversos actores de la sociedad civil comprometidos con la comunicación y la educación, promovieron proyectos que tenían como objetivos la recepción o lectura crítica de los medios, como los casos de ¿Televidentes en Alerta? en México, la experiencia del CENECA (Chile) que desarrollan actividades de investigación, capacitación y animación cultural.

Roberto Aparici refiere que los aportes de los principios de la Pedagogía crítica de Freire y las diversas experiencias permitieron la conformación de un movimiento y un campo de estudio conformado a partir de la interrelación de la comunicación y educación denominado educomunicación “...que incluye, sin reducirse, el conocimiento de múltiples lenguajes y medios por los que se realiza la comunicación personal, grupal y social. Abarca también el sentido crítico, inteligente, frente a los procesos comunicativos y sus mensajes para descubrir los valores culturales propios y la verdad (CENECA, UNICEF, UNESCO,1992)” (Aparici,2010: 9).

En los años 80 y noventa con la aparición de las computadoras y las denominadas Nuevas Tecnologías de la Información, los estudios relacionados con el campo educomunicacional fueron desplazado por investigaciones, proyectos, programas en general de carácter instrumental que promovieron la introducción de las NTIC en los espacios de educación formal y no formal.

Debemos mencionar los aportes que contribuyeron a la reflexión, frente a la realidad cambiante de la emergencia de mundo globalizado y la SIC, que continuaron la línea de los estudios latinoamericanos como Prieto Castillo, Kaplún, Mattelart, Aparici, Quiroz, Barbero; y otros provenientes de la historia y la filosofía de las tecnologías, de las teorías de la educación que abordan la problemática del impacto de las TIC en la educación, que reconocen a las TIC “ a partir de su fuerza organizadora de ambientes culturales, no sólo como mediadoras sino como conjugadoras de habilidades cognitivas, es decir como una manera de organizar el conocimiento,

generando prácticas educativas específicas, fruto del modo en que las distintas tecnologías fueron apropiadas en el proceso de constitución del saber pedagógico”. (Baggiolini, 2010).

### **Alfabetizaciones para el siglo XXI**

En este siglo, las propuestas interdisciplinarias que ponen en juego en el campo de la comunicación y educación se destacan por la preeminencia de la comunicación y los procesos informacionales que se dan a partir de la convergencia tecnológica basada en la digitalización. Castells afirma: *"La difusión de la tecnología amplifica infinitamente su poder al apropiársela y redefinirla sus usuarios. Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar. (...) Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción."* (Castells,1999:58)

La convergencia tecnológica se caracteriza, siguiendo a Jenkins (2008), por la convergencia del flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas (libro, TV, radio, cine, redes informáticas, internet celulares, video juegos), la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas. Cabe destacar que su visión no se limita a los dispositivos tecnológicos complejos, sino que ésta se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Es decir, que cada uno de nosotros construye sus propias prácticas, recorridos, usos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana.

En la actualidad el uso de los teléfonos celulares, tablets, smartfone, smarttv se ha convertido en el modelo característico de la convergencia por las prácticas que realizamos los usuarios, nos relacionamos, nos comunicamos telefónicamente, enviamos mensajes de textos, realizamos una compra on-line, escuchamos radio, bajamos música, consumimos TV, series en Internet, twitteamos, sacamos fotos, publicamos imágenes en el Facebook, Twitter, Instagram y otras redes sociales, organizamos nuestras actividades cotidianas mediante apps.

En el escenario de la convergencia cultural los protagonistas son los jóvenes, a quienes se los define con respecto a la relación con la tecnologías digitales como nativos digitales<sup>1</sup>(Prensky

---

<sup>1</sup>Prensky (2001) Nativos digitales que corresponde a las generaciones nacidas en las dos últimas décadas, que han crecido con Internet, videojuegos, CD, vídeo, teléfonos móviles, que les han permitido adquirir competencias cognitivas para acceder y producir para el uso de lenguajes digitales; esto se da en forma concomitante con la contracara de los inmigrantes digitales, que son las generaciones que aprendieron y se formaron en el mundo analógico, cuya inmersión se produce como extranjeros en el mundo digital, en el que los modos de acceder y producción del conocimiento responden a la tradición de la palabra escrita.

2001), millennial, generación postalfa... En nuestra investigación nos interesa recuperar el planteo de Gadner (2014) en su obra “La generación app”, en la que sostiene “ *somos de la opinión que el término se centra erróneamente en la tecnología per se...nosotros queremos ir más allá de las tecnologías y de los medios de comunicación, para sumergirnos en la psicología de los usuarios...suetra intención en capturar la dimensión, cognitiva, social, emocional e incluso ética de lo que supone ser joven en la actualidad*” (Gadner, 2014:63)

Así mismo cabe señalar que se producen diferenciaciones con respecto a la accesibilidad a la infraestructura tecnológica, al software, al conocimiento; lo que genera procesos de inclusión y exclusión de diferentes sectores de población dando lugar a la denominada brecha digital. La inclusión no sólo remite al acceso de la infraestructura (computadoras y red), sino a las posibilidades de adquirir competencias en el uso de estos entornos digitales, que generen conocimientos disponibles para producir, innovar y/o utilizar las tecnologías para usos productivos y creativos, necesarios para el la educación, el trabajo y la participación en la sociedad.

Burbules y Callister (2001) sostienen al hacer referencia a la brecha digital, que la dimensión de la difusión de las TIC no es el único factor para desarrollar políticas de inclusión. Los autores plantean diferentes criterios de accesibilidad que tienen que ver con “acceso técnico” que se refiere a la distribución a los ciudadanos de soportes (netbook, pc) y conectividad, como así también las “técnicas, actitudes y predisposiciones personales para el acceso” , un “acceso práctico” en el que dan relevancia a la disponibilidad de tiempo, la flexibilidad en la posibilidad de uso para trabajo, juego, educación y por último la “forma y contenido” como cuestiones que refieren al diseño de la interfaces que deberían ser cada vez más intuitivas de los software y de la web, los modos de interactividad y comunicación, conjuntamente con las competencias que se ponen en juego para la selección de contenidos.

Aquellos grupos que no tienen acceso por cuestiones económicas, nivel educativo, género, ubicación geográfica, edad conforman el colectivo de los analfabetos del siglo XXI, por lo que la promoción de nuevas alfabetizaciones constituye en un factor decisivo para que niños, jóvenes y adultos logren adquirir conocimientos y habilidades que les permitan convertirse en usuarios de tecnologías, en actores de las redes sociales digitales, en productores de conocimiento.

### **Imaginar las Alfabetizaciones en el hoy para construir el futuro**

Hasta la mitad del siglo pasado, la UNESCO consideraba que una persona alfabetizada cuando podía leer y escribir un enunciado breve y sencillo que guardara relación con la vida cotidiana y en 1978 definió que una persona está alfabetizada cuando podía realizar las actividades propias de un grupo o una comunidad y permitía seguir utilizando la lectura, escritura, el cálculo con miradas al desarrollo individual y el de la comunidad. En el siglo XXI, el Consejo Europeo (2009) la define como “...conocimientos esenciales para la vida cotidiana que les permita hacer frente a los problemas que le permita participar en forma eficaz en la sociedad”(Gutiérrez. 2012,172), abriendo así a la necesidad de adquisición de múltiples conocimientos que superan la dimensiones de la lecto-escritura y el cálculo; acorde con la sociedad compleja en la que les toca vivir.

Entonces, ¿Cómo imaginar las nuevas alfabetizaciones para el siglo XXI?

Las respuestas pueden ser múltiples, como artefacto, como instrumento, como entretenimiento, para contener alumnos; o pensar en instancias superadora que permitan su comprensión en tanto lenguajes, como formas y modos de representación del mundo que configuran el ambiente social, cultural, político, económico, que afectan las esferas cognitiva, comunicacionales y educativas.

En este sentido consideramos que la necesidad de promover nuevas alfabetizaciones viene de la mano del proceso de virtualización (Levy 1990) que se da con la difusión de las TIC y su incorporación en las prácticas educativas de educación formal y no formal. Su uso transforma el proceso de aprendizaje y, por tanto, los comportamientos de los que enseñan y de los que aprenden. Los roles y prácticas tradicionales de docentes y alumnos se modifican, al igual que los sistemas tradicionales de enseñanza en los que es necesaria la convergencia de lugar, tiempo y acción de los diferentes actores que participan del acto educativo.

La virtualización, que viene de la mano de la convergencia de múltiples plataformas y de prácticas culturales que conforman un entramado con la construcción e integración de nuevos lenguajes, trae aparejada la necesidad de repensar las alfabetizaciones para el siglo XXI, en tanto producción de saberes socialmente compartidos y en el sentido que se le otorgan en el marco de la SIC.

César Coll en su artículo “Lectura y alfabetismo en la Sociedad de la Información” (Coll, 2005) expresa que los entornos de aprendizaje apoyados por las TIC enmarcados en un modelo constructivista de los procesos de enseñanza y aprendizaje, son instrumentos psicológicos mediadores de las relaciones entre los alumnos, docentes y los contenidos; destacando como potencialidades la interactividad y la hipermedialidad. Señala, además, la importancia de la

conectividad que favorece las relaciones entre los actores y genera oportunidades de acceso a la información, introduce diferentes posibilidades de representarla. La combinación entre contenidos, actuaciones de profesores y alumnos serían la que posibilite nuevas formas de mediación de los aprendizajes; considera también que se desaprovecha el poder de estos medios para el ejercicio de las competencias comunicativas que permiten la expresión del pensamiento, la confrontación, la valoración y autorregulación del mensaje comunicado.

En cuanto a los dispositivos consideramos que las plataformas digitales, las redes sociales configuran mundos basados en el uso de lenguaje hipertextual que se crea a partir de la actividad colectiva en tiempo real, conformando metáforas a modo de representaciones de espacios y prácticas educativas tradicionales ofreciendo modelos que permiten aprehender, interactuar, conformar una comunidad de conocimiento. En los entornos se produce un proceso de desterritorialización que se conforma a través de un conjunto de estructuras, recorridos, señalizaciones o redes de indicadores posibles, que representan organizaciones particulares, selectivas y subjetivas de las existencias. Cada uno de los usuarios puede proponer su punto de vista sobre el conjunto, elegir enlaces al exterior del entorno asociados a homepages e hiperdocumentos en línea construyendo sus universos subjetivos, esto es posible por la desterritorialización del texto dando lugar a un texto sin fronteras sin centralidad reconocible, configurado a través de flujos y movimientos.

Levy (1990) considera al hipertexto como una matriz de textos potenciales, ya que para que se puedan poner en acto es necesaria la interacción del usuario, las imágenes digitales virtuales son imágenes posibles de ser visualizadas; la textualidad virtual aparece con la subjetividad humana que le atribuye significación al texto una vez que ha operado sobre el texto potencial, es decir que las características de los textos digitales generan un nuevo modelo de lector, el lector en pantalla, que es más activo ya que debe implicarse sinestésicamente al operar con el ordenador para acceder al texto e interpretarlo a través de su navegación por los diferentes vínculos. Las interfaces ponen al usuario frente a un espacio de potencialización de información, que irá tomando forma a partir de su interacción con el mismo, produciendo cada usuario una edición y montaje particular del texto.

En relación a la enseñanza del hipertexto, Landow (1995), expresa que la participación activa de los estudiantes que utilizan el hipertexto puede adoptar dos formas relacionadas entre sí: actúan como lectores-autores, por un lado escogiendo trayectos individuales entre los textos primarios y secundarios conectados, y por otro lado, añadiendo textos al hiperdocumento, por lo que los



sistemas de aprendizaje dejarán más responsabilidad al estudiante en cuanto a acceder a la información, secuenciarla y extraer significado. En su obra considera que los sistemas educativos basados en hipertexto se denominan sistemas de aprendizaje y no sistemas de enseñanza; representan un entorno en el que podrá desarrollarse un aprendizaje explorador o descubridor, llevando al estudiante hacia un pensamiento no lineal, estimulando procesos de integración y de puesta en contexto no posibles con las técnicas de representación lineal.

Los diseños de espacios virtuales de enseñanza reconfiguran el papel del docente y del estudiante. Legget del Laboratorio de Medios de la Universidad de Tejas, citado en Hipertexto (Landow 1995), señala el grado en que estos soportes involucran al alumno como participantes activos en la interacción con la información, a lo que agrega Landow:

*“Con estudiantes que utilizan el hipertexto, esta participación activa reviste dos formas relacionadas entre sí: actúan como lectores-autores, por un lado, escogiendo trayectos individuales entre sí: actúan como lectores-autores, por un lado, escogiendo trayectos individuales entre los primarios y secundarios conectados, y por otro lado añadiendo textos, nexos, hiperdocumentos...los usuarios de hipermedios tienen que estar mentalmente activos a la hora de manejar información.”* (Landow. 1995:154)

El diseño de las interfaces de la interface de las plataformas se caracteriza por ser hipertextual, incorporando herramientas tales como Foro, Correo, Chat, que abren espacios de interactividad<sup>2</sup> que posibilitan al alumno establecer comunicaciones entre los usuarios en forma individual o grupal, compartir archivos y pantallas, otorgándole mayor autonomía.

La interactividad posibilitada por las herramientas de comunicación, favorece el control de la comunicación, que en medios de comunicación que la antecedieron estaba centrada en el emisor, otorgándole mayor autonomía al receptor, que determina tanto el tiempo como la modalidad de uso.

En las propuestas educativas que incorporan los entornos digitales hipertextuales los usuarios realizan aprendizajes en forma no lineal, explorando, descubriendo, asociando materiales de distintos niveles de dificultad y especialización; redefinen el papel del docente que transfiere parte de su poder y modo de organización del conocimiento al estudiante. Así mismo posibilitan la organización interdisciplinar de los contenidos fragmentando los límites de su propia

---

<sup>2</sup>Interactividad: En general se la define como la relación que se establece entre los seres humanos y las computadoras a través del hardware o de dispositivos que permiten la comunicación entre el sujeto y la máquina, incluyen los programas y aplicaciones, las interfaces de navegación que hacen posible la comunicación entre el usuario y el hipertexto, pero también comprendemos como interactividad las relaciones que se establecen entre los usuarios de estos entornos virtuales mediadas por las herramientas comunicacionales que lo conforman.

disciplina al integrar contenidos provenientes de otros campos que le son afines, generando un abanico de contenidos de diversos grados de dificultad al que el alumno puede acceder a través de un aprendizaje que le resulte significativo de modo que le permite integrar los conocimientos previos con aprendizajes nuevos.

Una de las líneas de abordaje en la construcción de las nuevas alfabetizaciones la constituyen las nuevas generaciones nacidas en ambientes tecnologizados, que adquieren competencias cognitivas sobre el uso de las tecnologías digitales a partir de la práctica, en relación con lo lúdico (videojuegos, redes sociales), en sus tiempos de ocio, de un modo intuitivo y ligado a lo experiencia. Estas competencias son adquiridas por fuera de la educación tradicional, Moravec y Cobos (2011) en su libro “El aprendizaje invisible” sostienen que dichas competencias no son valoradas por las instituciones educativas, por lo que hoy debemos reconocer cuáles de las competencias que se deben enseñar en el entorno del aprendizaje formal e integrar aquellas que son aprendidas en “otros” ámbitos y durante el tiempo libre. Alfonso Gutiérrez (2012; 174) propone la alfabetización que “capacite a las personas para utilizar los procedimientos adecuados al enfrentarse críticamente a diferentes tipos de textos (diferentes en cuanto a su función y sistema de representación simbólica) y para valorar lo que sucede en el mundo y mejorarlo en la medida de sus posibilidades”.

De este modo se producen transformaciones en los modos de aprender que vienen de la mano de las prácticas de aprendizaje colaborativo relacionada con la cultura participativa(Jenkins 2006) en la que se asocian laconvergencia de las industrias de las plataformas, la interacción social con la cultura popular. Jenkins recuperando a Levy expresa: *“surgen nuevas formas de comunidad, se definen mediante afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas reafirmadas en virtud de El conocimiento de una comunidad pensante, ya no es un conocimiento compartido... hoy resulta imposible que un único ser humano, o incluso un grupo de gente, domine todos los conocimientos y destrezas... Estas comunidades se mantienen unidas mediante la producción mutua y el intercambio recíproco de conocimiento... estimulan a los miembros individuales para que busquen nueva información para el bien común.”* (Jenkins, 2006,37).

En la investigación ...<sup>3</sup> se plantea avanzar sobre la perspectiva de la tradición de los estudios de alfabetismo mediático con una focalización en las prácticas y usos que hacen los jóvenes con los medios de comunicación, definiéndolos como prosumidores en tanto sujetos potencialmente

---

<sup>3</sup> Alfabetización Transmedia: se entiende como un conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de las nuevas culturas colaborativas.

capaces de generar y compartir contenidos de diferentes tipos y niveles de complejidad; recuperando el modo en que los fans intercactúan con las narraciones transmediáticas (Scolari 2018)

Las evidencias del trabajo empírico les permiten reconocer que los jóvenes y adolescentes entrevistados en 8 países diferentes disponen de 134 competencias transmedia, de diversos niveles de complejidad que las organizaron en 9 dimensiones que abarcan producción; prevención de riesgos; performance, gestión social, individual y de contenidos; medios y tecnología; ideología y ética; narrativa y estética. Así mismo expresan que estas competencias no son generalizables para todos los jóvenes, dándose una diferenciación en torno a aquellas relacionadas con la producción con la dimensión de la ideología y ética que aparecen en menor medida; como así también la distinción con respecto al género, las jóvenes desarrollan prácticas relacionadas a lo relacional en tanto los jóvenes a lo lúdico (2018).

### **Un acercamiento al campo de las nuevas alfabetizaciones**

En los apartados anteriores hemos presentado una aproximación del marco teórico y al estado del arte para abordar la problemática de las alfabetizaciones objeto de nuestra investigación y hemos iniciado una aproximación al trabajo empírico con el fin de evaluar ciertas herramientas metodológicas que posibiliten una mirada de carácter interpretativo para relevar diversas experiencias que den cuenta de alfabetizaciones y construcción de saberes en el ámbito de la ciudad de Rosario e identificar las prácticas en relación entre las nuevas alfabetizaciones y la cultura de la convergencia mediática.

Para esto iniciamos la tarea eligiendo como primer estudio de caso el “Seminario de Educomunicación para la Sociedad del Conocimiento” de la Lic. en Comunicación Social y del Profesorado de Comunicación Educativa de la U.N.R. El mismo fue elegido porque conjuga la modalidad presencial con la virtual.

En el período comprendido entre el 2007–2009 inició la utilización las Aulas virtuales desarrolladas por el Campus Virtual de la U.N.R. sobre la plataforma GNU–GPL del proyecto “VIRTUS” de la Universidad de Colonia (Alemania) denominada ILIAS. Esta plataforma permitió integrar herramientas de gestión académica y administrativa, con herramientas de comunicación y producción, en la que se ponían en juego actividades que posibilitaban por un lado el aprendizaje específico de los contenidos curriculares con la adquisición de competencias en el uso de TIC.

La propuesta educativa del Seminario eligió este entorno teniendo en cuenta el diseño de la interface de las aulas virtuales que era similar al modelo de las interfaces de las computadoras, adoptaba la figura de metáforas del aula presencial, biblioteca, tablón de publicación de informaciones, espacio de consulta, espacio de evaluación, escritorio personal. Es decir que el entorno posibilitaba la articulación de prácticas de la educación presencial con prácticas de educación virtual tanto en lo burocrático como académico, que en forma intuitiva intentaba facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Cabe señalar que la evaluación de la experiencia en tres cohortes de cursado, los alumnos en encuestas y entrevistas mostraban una visión positiva con respecto a la propuesta y la necesidad de cambios en los modos de enseñanza y aprendizaje en la universidad acorde a las transformaciones que se producen en la SIC, y una crítica, ya que en este proceso de innovación los modos de apropiación que realizaban los alumnos mostraban alguna resistencia relacionada con la posibilidad de accesibilidad a los dispositivos tecnológicos (computadoras, software) y a la conectividad de Internet (dificultades con el ancho de banda), si bien las clases se realizaban en Gabinete de Computación y los alumnos tenían acceso a computadoras en la Biblioteca de la Facultad, además se ha observado que necesidad de una curva de aprendizaje con respecto al uso del entorno, por lo que rescatamos la visión de Buckingham quien sostiene: *“Una buena parte de este aprendizaje [informacional y tecnológico] se lleva a cabo sin que haya enseñanza explícita: es el resultado de la exploración activa, del ‘aprendizaje a través de la práctica’ ... Esta forma de aprendizaje es social en grado sumo: se trata de colaborar e interactuar con otros y de participar en una comunidad de usuarios”* (2008, p. 135).

Este espacio curricular a partir del 2010 renovó su propuesta educativa en la que se decidió optar por la red social educativa Ning con el objetivo de promover actividades de enseñanza y aprendizaje que recuperaran los modos de producción del conocimiento y los saberes adquiridos por los jóvenes en el uso cotidiano de los entornos digitales, generando de este modo un entorno centrado en el aprendizajes de los que pudiera promover en el desarrollo de uso de habilidades en el uso de TIC para la resolución de situaciones problemáticas en forma creativa, asumir un pensamiento crítico frente a los acelerados cambios tecnológico, trabajar colaborativamente en red, producir conocimiento independientemente del dispositivo digital.

La red Ning permitía organizar espacios destinados a la conformación de una comunidad de aprendizaje organizada a modo de aula en las que se desarrollaban las actividades complementarias a las presenciales con espacio para el diseño de contenidos, repositorio de

bibliografía, correo electrónico, chat y foro para la interactividad sincrónica y asincrónica. Si bien la propuesta del diseño contaba con una interface similar a otras redes, posibilitaba un seguimiento de los alumnos, se podía observar que sólo un 60 % de los estudiantes accedían al entorno, y el resto solía realizar las actividades a partir de las clases presenciales, dándole uso a los repositorios bibliográficos y ofreciendo reparos para la participación en los espacios de comunicación virtual o recurrían para al uso del correo electrónico de Yahoo, Gmail y Facebook para comunicarse; inclusive para algunos alumnos fue la primera experiencia con este tipo de dispositivos. En los tres primeros años se conformó como una red educativa gratuita, pero en el año 2014 pasó a promover un uso comercial limitando los usos de herramientas de comunicación, de los repositorios ante estas limitaciones y el modo de apropiación de los alumnos se decidió renovar la propuesta.

En el año 2015 después de haber realizado un relevamiento de diversas experiencias de innovación en la Carrera de Comunicación Social<sup>4</sup> y de otras universidades; conjuntamente con el proceso evolutivo de la convergencia cultural, la difusión de softwares y de aplicaciones que facilitan la apropiación de los entornos digitales en todos los ámbitos de la sociedad, la masificación del uso de las redes sociales por lo que se consideró replantear la propuesta en la que se tuvo en cuenta la evolución del ecosistema digital, las prácticas y modos de apropiación de los alumnos, un modelo educativo que se centrara en el aprendizaje colaborativo de los alumnos que posibilite la construcción social del conocimiento.

En el diseño del entorno virtual de aprendizaje EVA se pusieron en juego instancias de aprendizaje que integran la clase presencial con actividades virtualizadas por plataformas que convergen, el diseño de la página web que contiene espacios destinados a la interactividad de carácter informacional y pública, en la que los alumnos encuentran: Programa, Trabajos Prácticos, Hipermedioteca (publicaciones digitales, videos) articulado con las redes sociales Facebook y Twitter para la interactividad. Además, los alumnos disponen de un espacio para el trabajo colaborativo y de interacción privada que es el G+ en el que desarrollan actividades como Foros de discusión, publican trabajos prácticos, realizan comunicaciones interpersonales y grupales. En este momento nos encontramos en un proceso de evaluación de las interfaces para tratar de identificar el tipo de prácticas que realizan docentes y alumnos en el mismo.

---

<sup>4</sup>El Proyecto de Investigación IPol. 215 . Los profesores de Comunicación Social de la U.N.R. Formación y actuación profesional para las nuevas alfabetizaciones.

Así mismo hemos diseñado un instrumento que tiene como objetivo identificar el sentido que le otorgan los alumnos a su relación con las tecnologías, su disponibilidad, las prácticas a través del relato a modo de Historia de Vida. Los alumnos pueden realizar sus relatos utilizando diferentes lenguajes (textos escritos, videos, powerpoint, streaming de audios, etc).

El resultado de los datos aportado por instrumento que se ha aplicado en las cohortes 2017 y 2018 nos ha permitido arribar a algunas apreciaciones de carácter provisorio.

Les propusimos a los alumnos que realizaran un relato para el que podían recurrir a distintos formatos de textuales y utilizar diferentes plataformas para dar cuenta su relación los espacios, momentos en que consideraran que han aprendido, los saberes adquiridos, la implicancia de las TIC (desde una visión amplia) con respecto a los aprendizajes y saberes en la trayectoria de su vida.

Un primer análisis nos permite reconocer entre las dos cohortes es la elección de del tipo de discurso y formato para su elaboración. En el año 2017, el 80% de los estudiantes utilizaron el formato texto lingüístico de carácter narrativo, algunos recurrieron a otros formatos, como la infografía y/o Prezzi, en la que articularon textos lingüísticos, gráficos e imágenes. En el caso del Prezzi se articulan en forma hipertextual dichos formatos potenciado el uso del lenguaje digital.

El grupo correspondiente al 2018, recurrieron en un 60 % a la utilización soportes audiovisuales como videos de YouTube, infografías, Genial.l , streaming de audios para plasmar sus experiencias de vida; una cuestión que resulta distintiva es que los alumnos que adoptaron estas modalidades pertenecen a la carrera de Profesorado en Comunicación Educativa; varios de ellos comenzaron la Licenciatura en Comunicación Social, y luego se pasaron al Profesorado, adjudicando “preferencia por la enseñanza”.

La interpretación de las historias nos permite relevar que todos tienen una visión positiva del uso de las TIC, puesto que realizan actividades como el encuentro de fuentes de consulta, siendo ellas la “llave a un mundo de información” (expresión de alumna en uno de las historias), señalan el valor de la instantaneidad de la comunicación y reconocen al celular como el dispositivo de mayor utilización, afirmando que los mantiene actualizados, logra que estén conectados y les permite acceder a con contenidos audiovisuales.

Hacen un uso diferencial entre la computadora y el celular, afirman que el último es “rápido, efectivo y productivo”. El celular se da para el manejo de sus redes, la lectura de diarios digitales, en cualquier momento, como en el colectivo, o cualquier rato de tiempo libre.

Nos resulta importante resaltar dos casos hallados de estudiantes que no consumen televisión, reemplazada ella por la computadora, argumentando que hasta determinada edad no tenían servicio de cable, lo que hizo que no incorporen el hábito. En tanto, y en relación a otros medios masivos, gran cantidad de participantes escuchan la radio diariamente, lo que demuestra la reinención de un espacio comunicacional en pos del aprovechamiento contemporáneo.

En relación al uso del tiempo libre reconocen que lo dedican a hacer deportes, ir a danza, todas prácticas relacionadas con el cuerpo. Además, miran series, leen diversos libros, asisten a eventos sociales y espacios de recreación; usan casi todas las redes sociales, Instagram, Twitter, Facebook, WhatsApp, donde se relacionan con sus amigos, buscan información, descargan archivos, suben fotografías, entre otras opciones.

Los alumnos de la cohorte del 2018 expresan que algunas de las prácticas que comúnmente eran aplicables al tiempo libre, ahora las incorporan para aprovechar, puesto que aprovechan las plataformas de vídeo, como YouTube, para incorporar tutoriales, búsqueda de información, armar grupos de WhatsApp para estudiar, realizar presentaciones de trabajos entre otras herramientas de conocimiento.

En cuanto a sus trabajos, ellos se relacionan con las TIC, ya que se desarrollan básicamente en su totalidad delante de una computadora. “Las TIC, atraviesan casi todos los aspectos de mi vida, son la conexión al mundo, la fuente de información y expresión que más utilizo. Me han ayudado a encontrar y reunirnos con personas con mis mismos intereses u objetivos, que conocí a través de, por ejemplo, Facebook y con quienes concreté proyectos, entrevistas y formé grupos...”, un testimonio de la relación actual de los jóvenes con las TIC.

El diseño de esta herramienta que posibilita la construcción de sus Historias de Vidas con el eje de la dimensión del uso y de las prácticas de las TIC utilizando diferentes formatos textuales, si bien tiene sus límites porque su aplicación se da a una población de jóvenes que tienen acceso a ambientes tecnologizados, nivel de educación universitaria permite explorar en torno a dos dimensiones que las alfabetizaciones, por un lado los usos y el sentido que le otorgan a las misma y por otro los modos de producción en torno a los lenguajes y plataformas. Esta fuente de información será complementada con técnicas de observación participante, entrevistas y análisis de contenido de producciones multimediales relacionadas con lo relacional, el tiempo de ocio, aprendizajes formales y no formales.

En la investigación se profundizará el estudio de poblaciones de jóvenes que provengan de distintos niveles socio económicos y educativos de la ciudad de Rosario que posibilite indagar sobre los procesos de construcción de nuevas alfabetizaciones para la SIC.

### **Algunas reflexiones**

Imaginar las alfabetización para siglo XXI, supone una formación que tenga en cuenta las características del lenguaje digital, que posibilita la convergencia de múltiples lenguajes transformando el modo de producción y circulación de la información, la integración de nuevas formas de comunicación, la posibilidad de establecer redes de producción y difusión del conocimiento; como así también las características propias de la sociedad del siglo XXI marcada por la convergencia cultural en la que deberán desenvolverse las personas alfabetizadas.

En la actualidad los diferentes actores comprometidos con la educación, las instituciones de educación formal (escuelas, universidades, centros tecnológicos y científicos) como no formal (ONG, talleres de alfabetización y educación popular, programas de educación en contextos de encierro) nos encontramos frente al desafío de promover nuevas alfabetizaciones que recuperen las buenas prácticas de experiencias en el campo educomunicacional, los aportes de tradiciones ligadas a los estudios Media Literacy, los estudios de Recepción Crítica que construyeron los cimientos para imaginar las alfabetizaciones del siglo XXI, para priorizar la inclusión de los diversos sectores sociales al acceso de la información y conocimiento para la construcción de la ciudadanía de la SIC.

### **Bibliografía:**

- Aparici R. y otros. Educomunicación: más allá del 2.0.Ed. Gedisa. España 2010
- Burbules, N. y Callister T. (2001) Educación. Riesgos y promesas de las nuevas Tecnologías de la información”. Ed. Granica. España.
- Buckingham, D. (2008) Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Manantial. Buenos Aires.
- Castells, M., (1997)La Era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. La sociedad red. Alianza Editorial. Madrid
- Coll C. (2005)“Lectura y alfabetismo en la Sociedad de la Información”. UOC Papers Revista Sociedad del Conocimiento. [www.uoc.edu/uocpapers](http://www.uoc.edu/uocpapers) Recuperado 12-5-16



Dussel I. - Quevedo L. (2010). Documento Básico. Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos VI Foro Latinoamericano de Educación. Buenos Aires: Santillana

Freire, P. (1967). La Educación como Práctica de la Libertad. Introducción Francis C. Weffort. Río de Janeiro: Paz e Terra

Gutiérrez F. (1990) 20 años del Lenguaje Total. Chasqui. CIESPAL. Ecuador

Kaplún, M. (1998) Pedagogía de la comunicación. Ed. La Torre. España

Jenkins, H. (2008) Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós Comunicación. Barcelona

Prieto Castillo. (2010). “Construir nuestra palabra de educadores”. (Cap.2) en Educomunicación: más allá del 2.0.Ed. Gedisa. España

Scolari, C. (2018). Alfabetismo Transmedia en la Nueva Ecología de los Medios. Libro Blanco. Transmedia Literacy. España. Recuperado 14-7-2018

[http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_whit\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf)