



Fotografía: José S. Ramos Hinojosa. En la foto: Jessica Paola Rivera.

# De la calle a las aulas

## Una propuesta de integración de las prácticas de alfabetización digital de los jóvenes en su educación

Verónica Pérez-Serrano Flores

Universidad Panamericana | Guadalajara, México  
veropsf84@gmail.com

### De las prácticas de la calle: usos de la alfabetización digital

Claudia, una joven de 16 años, realiza muchas de sus actividades cotidianas a través de los medios digitales. Cuando no va a clases, según sus palabras, “vive en línea”, lo que implica estar conectada varias horas al día: “entonces [me conecto] como 6 o 7 horas diarias, de que llego a la escuela y digo: —ay esta chava diario está conectada. ¿Cómo lo sé? ¡Porque yo también!”. Las horas que Claudia pasa frente a la computadora las dedica principalmente a mantener sus relaciones sociales, a buscar formas multimodales (videos, música) alrededor de sus intereses recreativos y con las que posteriormente produce nuevas formas que comparte en línea, lo cual es

una actividad gratificante para ella: “me gusta mucho pues [elaborar videos] ¡Ay! ¡Se siente tan bien!”. También le gustan los videojuegos en línea.

Las prácticas de Claudia cubren los tres tipos de prácticas de alfabetización digital informales más usuales de los jóvenes: comunicación mediada, gestión de información y videojuegos; sus prácticas tienen una intención lúdica y recreativa que es en sí misma satisfactoria.

La alfabetización digital de la “calle”, como la de Claudia, va ganando terreno en otras actividades centrales en la formación de los jóvenes, como es la educación: “[uso la computadora] también en la

escuela: que si nos piden una tarea y se conecta alguien les puede decir ¡oye, pásamela!”. La forma de gestionar información, por otro lado, pareciera estar desplazando el uso del libro: “[antes] de los libros sacaba todo y ahora, pues más con la computadora, investigar mis tareas.

Reconocer estas prácticas nos lleva a preguntarnos acerca de sus características y posibles implicaciones para la escuela. Un primer aspecto a tomar en cuenta es que dichas prácticas involucran cooperación (por ejemplo, “pasarse” las tareas) e implican el manejo de una cantidad significativa de información (disponible en Internet) que anteriormente se limitaba a unos cuantos textos escolares. Un camino posible para que la escuela pueda entrar en sintonía con el ecosistema comunicativo actual de los jóvenes es aprender sobre cómo están siendo utilizados los medios a través de estas prácticas informales para crear espacios donde puedan convivir y tener un lugar central, ya que finalmente se trata de nuevas formas de ser y hacer de los jóvenes que se encuentran en formación. Éste es el tema del que trata el presente artículo.

### **La pertinencia de una propuesta para la escuela**

La disponibilidad y movilidad de las tecnologías digitales abre nuevas y necesarias posibilidades para la escuela. Los jóvenes que tienen acceso a las tecnologías, en su convivencia cotidiana con ellas, llevan a las aulas, y a otros espacios formativos informales, experiencias y cultura derivadas de la forma en como interaccionan y se relacionan con estos medios digitales. Podemos afirmar que los jóvenes cuentan con una nueva forma de alfabetización (digital), ya que utilizan los medios y las tecnologías digitales, particularmente una computadora conectada a Internet, en diferentes prácticas de carácter social.

Estas formas de alfabetización digital tienen sus particularidades: por ejemplo, los jóvenes son ávidos participantes de las redes sociales pero, como diversas investigaciones han documentado, enfrentan dificultades para recuperar y valorar de manera

crítica las fuentes de información que encuentran en Internet para realizar una tarea escolar. Estas prácticas, además, están enfocadas a actividades recreativas, indispensables para participar en la cultura juvenil.

Las prácticas ocurren y sirven para contextos y propósitos diferentes, por ello es que podemos distinguir la alfabetización digital que ocurre “en la calle” de aquella que es deseable utilizar en contextos formativos formales como son las aulas escolares.

Como cualquier tipo de alfabetización, incluso la convencional, la alfabetización digital es una práctica situada en un contexto para el cual sirve y tiene propósitos definidos; entonces, ¿cómo podemos llevar este tipo de alfabetización digital de un contexto informal, “de la calle”, a un contexto formal, “a las aulas”? Y más aún ¿cómo aprovechar lo que Claudia hace con la tecnología y hacer algo con ello en las aulas o en otros espacios formativos?

Para contextualizar el planteamiento anterior es importante considerar que en varios países latinoamericanos se están llevando a cabo proyectos para estrechar la denominada “brecha digital” y permitir el acceso a las tecnologías digitales a grandes sectores de la población escolar. Ejemplos de ello son Uruguay, con el “Plan Ceibal”; Argentina, con el programa “Conectar Igualdad”; y México, con el programa “Habilidades Digitales para Todos”. Estos programas y proyectos están encaminados, ciertamente, a la integración de las tecnologías; sin embargo, no podemos esperar que la presencia física de una computadora o *netbook* revolucione por sí sola las prácticas educativas. Si bien es cierto que la presencia de cualquier artefacto tecnológico, principalmente de una tecnología digital móvil, puede modificar las relaciones y prácticas sociales, eso no significa, necesariamente, que se traducirá en mejoras en la educación. Es por ello que la integración de las tecnologías a las aulas no puede ser únicamente física, es decir, no se trata de equipar a todos los jóvenes con una computadora portátil y esperar que las prácticas educativas cambien; la propuesta para llevar las tecnologías digitales de la calle a las aulas requiere una renovación de las prácticas pedagógicas para que

éstas permitan la entrada de las lógicas con las que los jóvenes utilizan la tecnología digital de manera informal y lúdica.

### Las posibilidades de aplicación: reconocer las prácticas y sus lógicas

Cuando utilizan los medios digitales, los jóvenes realizan en general tres tipos de prácticas: en primer lugar está la comunicación mediada por computadora; en segundo lugar, la gestión de información; y finalmente, la práctica de video-jugar. Estas tres prácticas cumplen con una amplia gama de funciones que van desde iniciar, estrechar o expandir las relaciones sociales, intercambiar y construir su identidad y cultura e incluso, y aún sin buscarlo, alfabetizarse y aprender, ya que la alfabetización digital es en realidad una práctica de creación de sentido: al igual que con la lectura convencional, los jóvenes recrean su mundo a través de apreciar las relaciones, dar sentido a un conjunto de múltiples signos (imágenes, palabras, acciones, símbolos) y combinar la lectura y escritura convencional (modo textual) con modos musicales y modos visuales. Incluso hay autores que afirman que de las prácticas catalogadas como totalmente lúdicas, por ejemplo el video-jugar, *los jóvenes aprenden diferentes competencias para la vida*, como tomar riesgos, encontrar múltiples soluciones a diversos problemas, convivir y trabajar en equipo.

En estas prácticas informales podemos encontrar nuevas lógicas de actuación que es imperativo entender para tratar de integrar no sólo las tecnologías a las aulas, sino las formas en las que los jóvenes las utilizan. A continuación describiremos cada una de estas lógicas.

La primera lógica se relaciona con *nuevas maneras de interactuar y participar*. Sabemos de sobra que la red nos permite nuevas formas de participación, ya que Internet es una tecnología eminentemente *social*; para los jóvenes, a diferencia de los adultos, estas nuevas maneras digitales de “estar” con los otros se convierten en formas de participación natural y esencial para la *socialización*. Una consecuencia de esta lógica de participación puede ser la creación de



Fotografía: Ariel da Silva.

un sentido de comunidad y colaboración: de hacer “cosas” en interacción con otros, de estar interconectados, como en el caso de Claudia cuando pide que le “pasen la tarea” o cuando sabe que otros amigos suyos están en línea como ella. En la actualidad es cada vez más necesario que este tipo de interacción permee la actuación social y los procesos cognitivos como el aprendizaje, ya que no se aprende de una persona (del maestro), se aprende de y con los otros que están en la red, así como de sus creaciones mediáticas.

La segunda lógica se relaciona con *nuevas formas de usar, consumir y producir*. Parte de esta lógica de consumo-producción implica la posibilidad de que cualquier contenido disponible en la red pueda ser utilizado activamente, reconvertido, creado o compartido, y que además esté asequible en cualquier lugar y a cualquier hora. Anteriormente nuestra relación con los medios de comunicación se limitaba al consumo de producciones mediáticas (piénsese

en la televisión); ahora los jóvenes, además de consumir se convierten en usuarios activos y productivos. Actualmente, se pueden compartir ideas y recursos, lo cual implica que el conocimiento puede ser utilizado y compartido entre pares y expertos.

La tercera lógica se refiere a las *nuevas formas de aprender*. Anteriormente los currículos escolares se enfocaban en la trasmisión y adquisición de contenidos básicos; hoy tendríamos que enfocarnos más al proceso, a cómo los jóvenes están aprendiendo. El aprendizaje actualmente es más social, en el sentido en que éste se construye a través de espacios de participación interpersonal "virtual" no limitados geográficamente y donde las personas comparten el conocimiento. Algunos autores se refieren a este nuevo aprendizaje como "aprendizaje 2.0", para hacer referencia a las herramientas de la web 2.0, que proveen precisamente de la infraestructura para soportar este tipo de interacción. Además, el aprendizaje actual demanda una interacción con los contenidos, ya sea produciéndolos o bien bajando aquellos producidos por otros.

Al reconocer estas lógicas podemos afirmar que necesitamos repensar el proceso de escolarización para que las nuevas formas de ser y de hacer, presentes en las prácticas de alfabetización digital, encuentren un lugar en la escuela y sean una opción para que los jóvenes construyan conocimientos y aprendizajes.

### Acciones y recomendaciones para la implementación o puesta en práctica

- La primera acción para integrar las lógicas de la alfabetización digital "de la calle a las aulas" consistiría en propiciar que los medios digitales realmente se conviertan en herramientas de la mente que sirvan para el aprendizaje. Para ello tendríamos que ayudar a los jóvenes no sólo a buscar y valorar cuál información es la más adecuada, sino a seleccionar aquella que efectivamente sirva a los fines del aprendizaje. Esto
- implica permitir que los jóvenes lleven nueva información a las aulas para posteriormente discutirla utilizando el modelo participativo que permite Internet. Por ejemplo, en lugar de abordar un tema escolar sólo a través del libro de texto previsto en el currículo, podemos animar a los jóvenes a que busquen diferente información y la traigan a la clase para discutirla, ya sea de forma presencial o virtual a través del uso de herramientas de la web 2.0, como *blogs*, redes sociales, etc. En esta acción utilizamos la lógica de participación, al construir y discutir colaborativamente un tema escolar; la lógica de consumo y producción, al provocar que los jóvenes busquen contenidos en la red, y la lógica del aprendizaje 2.0, al posibilitar que los jóvenes interactúen más con los contenidos.
- La segunda acción consiste en proponer actividades que consideren el conocimiento que se utiliza en las prácticas de alfabetización digital. Cuando los jóvenes están ante un medio digital ejercen conocimiento performativo, que es aquel que les permite "actuar": operar el medio digital y utilizarlo para la resolución de problemas. Es un conocimiento que se ha aprendido de manera autónoma a través de la práctica y por lo tanto es muy valioso como herramienta de aprendizaje. Esta segunda acción trata de que propongamos actividades donde el conocimiento performativo pueda operar, lo que nos llevaría a implementar una metodología de enseñanza menos expositiva y más activa, por ejemplo, el método de proyectos. Este método tiene cinco características clave: 1) se plantea un problema a resolver; 2) los estudiantes exploran e investigan lo que es necesario para resolver el problema; 3) se trabaja colaborativamente para encontrar soluciones; 4) se utilizan las tecnologías como andamios para ayudar a los estudiantes a desarrollar más sus habilidades; y 5) se crean productos tangibles que traten el problema planteado.
- La tercera acción consiste en que los jóvenes utilicen la experiencia obtenida en sus prácticas de alfabetización digital, en el diseño de las tareas

escolares; por ejemplo, utilizar alguna de las acciones que realizan como preámbulo o ensayo de diferentes actividades reales. Esta sensación de poder practicar una actividad antes de pasar a la acción real es lo que hace atractivo el uso de los medios digitales. Otra posibilidad es que los jóvenes decidan, de forma más o menos autónoma, cuándo y para qué utilizan sus prácticas de alfabetización digital, ya que éstas dependen del uso intencionado de un medio físico-electrónico; por ejemplo, hay más "control" sobre seleccionar e interactuar con un contenido de la red, que el control que se tiene sobre la interacción con el currículo escolar. Estas dos experiencias pueden tener lugar en una instrucción donde se aprende a través de la práctica y donde se invita a los estudiantes a tomar en sus manos el control de su proceso de aprendizaje, proponiendo cómo quieren interactuar con los contenidos escolares que hay que aprender.

- La cuarta acción se refiere a impulsar la creación de formas mediáticas multimodales como parte de las tareas escolares. La educación no puede quedar al margen de las diferentes modalidades de comunicación que los jóvenes usan en sus prácticas. Por ello es necesario que la escuela cambie su comunicación unimodal (primordialmente textual) a un tipo de comunicación donde esté presente y se promueva la combinación de modos textuales, gráficos y auditivos para incentivar el aprendizaje.

El reconocimiento de las lógicas de actuación que subyacen a las prácticas de alfabetización digital y de las acciones que intentan integrarlas al aprendizaje demanda para la escuela una nueva perspectiva de la educación de los jóvenes. Los cambios implican una reconceptualización de fondo, tanto de las formas de enseñar como de la forma en que se construye el conocimiento. Por ello se afirma que la integración de las prácticas de alfabetización digital en la escuela va más allá del acceso físico a los medios; la integración de las tecnologías a la escuela tiene que ver con poder reconocer las nuevas maneras que tienen los jóvenes de operar en el mundo, enseñarnos a convivir con ellas y a utilizarlas intencionadamente en el aprendizaje, lo cual requiere repensar la función de la escuela y de los maestros en el panorama comunicativo-tecnológico actual.

### Lecturas sugeridas

- CARRINGTON, V. Y M. ROBINSON (eds.) (2010), *Digital Literacies. Social learning and classroom practices*, Londres, UKLA-Sage.
- LANKSHEAR, C. Y M. KNOBEL (2011), *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*, Madrid, Morata.
- LANKSHEAR, C. Y M. KNOBEL (2008), *Digital Literacies*, Nueva York, Peter Lang.

**“La tontería se coloca  
siempre en primera fila para  
ser vista; la inteligencia  
detrás, para ver”**

Isabel Allende  
Escritora peruana-chilena, 1942-.