

De usuarios a ciudadanos

La alfabetización digital

- La **introducción de ordenadores en las aulas**, aunque es importantísima, **no garantiza una buena alfabetización digital** ni mejorará los resultados académicos de los alumnos. La clave está en el **uso** que se les dé.
- El profesor debe ser algo más que un simple mediador, pues este tipo de educación va **más allá de la adquisición de destrezas instrumentales**.
- La **indagación crítica personal** (búsqueda de información y experimentación de nuevas ideas) debe complementar las indicaciones y los ejercicios presentados por el profesor.
- Los programas de formación deben considerar el conocimiento tecnológico como un mero punto de apoyo y centrarse en las **posibilidades que ofrece el tratamiento y producción de información a los usuarios y sus repercusiones sociales**.

De usuarios a ciudadanos

Aspectos de la alfabetización digital

- Un aprendizaje instrumental para que la persona pueda manejar el ordenador y diversas aplicaciones en su entorno profesional y doméstico (*alfabetización tecnológica*).
- La capacitación para ordenar, analizar y valorar grandes cantidades de información (*alfabetización informacional*).
- La enseñanza de las destrezas necesarias, en su mayor parte retóricas, para comunicarse con eficacia en entornos digitales (*alfabetización comunicativa*).
- El conocimiento teórico del funcionamiento de los medios de comunicación necesario para que los alumnos puedan publicar sus propios contenidos (*alfabetización para los medios*).

De usuarios a ciudadanos

Competencias

- **Técnicas.** Principios de legibilidad y accesibilidad a la información.
 - *Expresión escrita:* ortografía y reglas gramaticales (sintácticas).
 - *Destrezas instrumentales:* apertura y cierre de documentos, grabación de los cambios, navegación por la red, envío de mensajes por correo electrónico.
- **Compositivas.** Creación de contenidos claros, inteligibles y legibles.
 - *Expresión escrita:* redacción de textos complejos (oraciones compuestas, estructura en párrafos, lenguaje descriptivo).
 - *Destrezas instrumentales:* inserción de imágenes, textos y sonidos, y aplicación de criterios de legibilidad y usabilidad.
- **Competencia estilística y retórica.** Argumentación y persuasión.
 - *Expresión escrita:* géneros, modelos y recursos retóricos.
 - *Destrezas instrumentales:* énfasis de los contenidos mediante recursos visuales (gráficos y tipográficos) y sonoros.

De usuarios a ciudadanos

Modelos de competencia en la sociedad de la información

- **Hacker.** Dejando aparte las nociones “marginales” y peyorativas del término (adscribibles al término *cracker*), puede considerársele el representante de un **nuevo modelo de producción** basado en la **creatividad**, la **asociación del trabajo con la diversión** y la **organización en redes cambiantes** articuladas por las nociones de **prestigio**, **libertad**, **transparencia** y **franqueza** que pueden crear una identidad comunitaria bastante definida.
 - Pekka Himanen (2001): *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.*
 - Richard Sennett (2000): *La corrosión del carácter.*

De usuarios a ciudadanos

Modelos de competencia en la sociedad de la información (II)

- **Netócrata.** Integrante de una nueva clase social, constituida por altos cargos de empresas de mercadotecnia y comunicación, cuyo **dominio de las redes humanas y de información** les permiten dirigir o, por lo menos, incidir en las tendencias de mercado.
 - Bard y Söderqvist (2002): *La netocracia. El nuevo poder en la red y la vida después del capitalismo.*
- **Clase virtual.** Término crítico empleado para referirse a los netócratas, a los que se acusa de crear una **nueva mitología** que propugna las bondades de todo cambio tecnológico y que, en consecuencia, debe ser **aceptado sin reticencias.**
 - Kroker y Weinstein (1994): *Data trash. The theory of virtual class.*

De usuarios a ciudadanos

Modelos de competencia en la sociedad de la información (III)

- **Digerati** o **digirati** (pl. de *digital literatus*). El desarrollo de la sociedad de la información y la influencia cada vez mayor de las leyes del mercado en la red ha puesto **en entredicho muchas de las aspiraciones de los primeros hackers**, en especial, aquellas que **confiaban ciegamente en la iniciativa y la inventiva personales**, así como en la **regulación natural de las actividades del nuevo medio mediante las leyes de la oferta y la demanda**.
- La **alfabetización digital** no es una opción, sino una **obligación** en parte **ética** (la Red se está convirtiendo en el medio de comunicación y participación más poderoso) y en parte **histórica**, pues los cambios en el mundo «real» serán dentro de muy poco tiempo irreversibles y nadie podrá zafarse, so pena de quedar **marginado**.

De usuarios a ciudadanos

Modelos de competencia en la sociedad de la información (IV)

- *La **postura** del digerati es **crítica** y **participativa**.*
- *Comparte con la ética hacker la **fruición con el trabajo bien hecho**, rechaza la idea de que **una aplicación, un estándar o una iniciativa** se adoptarán en detrimento de otras sólo por su pertinencia o calidad. Antes bien requerirá la **participación directa en los procesos de creación y decisión**.*
- *Su **saber** no es una fuente de riqueza y prestigio, sino el **resultado directo de un compromiso social y, en cierto modo, político** (aunque su adscripción ideológica es difusa).*
 - *Geert Lovink (2003): **Dark fiber**.*
 - *Nettime (1999): **Read me! Read me! Read me!***

De usuarios a ciudadanos

El papel del profesor en la red de trabajo

- ***La educación digital requiere un comportamiento más activo por parte del profesor, ya que la organización del trabajo no se basa en un esquema unívoco, sino de una estructura en red en la que él deberá crear las condiciones de comunicación y colaboración óptimas.***
- ***La tecnología facilita la cooperación y el intercambio de información, pero también confiere una falsa sensación de anonimato (comunicaciones a distancia, mediadas, uso de alias o nicks) que favorece un cierto comportamiento desinhibido que puede llevar al abandono de las formas de urbanidad habituales y al descuido o la contravención intencionada de las normas ortográficas y gramaticales.***

De usuarios a ciudadanos

El papel del profesor en la red de trabajo (II)

- Las **redes digitales de intercambio** tienden a depender de **un solo miembro** que se encarga de **controlar la distribución de la información** así como de **motivar y dirigir las actividades del grupo**.
- El profesor debe crear, mediante los **contenidos** que irá publicando, un *ethos*, una voz narrativa que aúne las **aspiraciones** de los otros miembros y dote a la comunidad de unas **señas de identidad**.
- Su tarea, pues, consistirá en **iniciar el proceso de intercambio de información** suministrando las **indicaciones básicas** para que los alumnos lleven a cabo sus propias tareas y las pongan al servicio de la comunidad de acuerdo con un **plan de trabajo** que él mismo habrá propuesto.

De usuarios a ciudadanos

Objetivos de un programa de alfabetización digital

- Comprender la importancia de los **medios** en el proceso comunicativo.
- Ser conscientes del reto que supone la implantación de las **economías de la información** en nuestra sociedad.
- Organizar **grandes cantidades de información** de manera eficaz.
- Distinguir los diferentes **registros** posibles en un acto comunicativo y seleccionar el más adecuado en cada momento.
- Aplicar con criterio propio la **norma lingüística**.
- Desarrollar un **estilo** eficaz según los **géneros** y **modelos textuales**.
- Dominar los conceptos de **legibilidad**, **inteligibilidad** y **usabilidad**, y aplicarlos a la hora de concebir la publicación de textos en la Red.

De usuarios a ciudadanos

Objetivos de un programa de alfabetización digital (y II)

- Manejar con soltura los **elementos ortotipográficos básicos** para mejorar la **legibilidad** de los textos.
- Poseer unas nociones básicas de **lenguajes de marcado** para crear presentaciones y páginas interactivas de texto simple.

De usuarios a ciudadanos

Estructura de las clases

- **Teoría.** Se proporcionan criterios básicos para que el alumno pueda tomar decisiones por su cuenta.
- ***Ilustración y crítica.*** Se muestran diversos ejemplos de la aplicación de los principios teóricos y se discute su adecuación y calidad.
- **Práctica.** Se anima a que los alumnos elaboren sus propios contenidos. Algunos de los ejercicios pueden realizarse durante la clase y otros llevarse a cabo a distancia, en un foro preparado para la ocasión.

De usuarios a ciudadanos

Módulos temáticos

- La **comunicación** a través de **medios electrónicos**.
- **Características lingüísticas y retóricas** de los medios electrónicos.
- **Modelos textuales**: rasgos estilísticos.
- La presentación de la **información dinámica**: el hipertexto y el guión multimedia.
- Los **lenguajes de marcado** y su uso no especializado.

De usuarios a ciudadanos

La comunicación a través de medios electrónicos

- ¿Por qué es importante adquirir dominar este tipo de medios?
 - Las nuevas exigencias de la **sociedad de la información**.
 - La **brecha digital**.
- Aspectos comunicativos de los medios electrónicos.
 - El aspecto visual o gráfico: **legibilidad y diseño**.
 - El aspecto lingüístico y estilístico: la **inteligibilidad**.
 - El aspecto pragmático: **usabilidad y netiqueta**.
- El nuevo ideal de usuario: **escritor, diseñador y programador** a la vez.
- **Práctica**. Crítica de textos electrónicos según sus características gráficas y retóricas. Redacción de acuerdo con los principios de inteligibilidad.

De usuarios a ciudadanos

Características lingüísticas y retóricas de los medios electrónicos

- ¿Existe un **uso específico del lenguaje** en la Red?
- **Corrección e incorrección** en los textos electrónicos.
- **Oralidad y escritura** en la Red.
- **Cortesía y participación.**
 - **Fórmulas de presentación y proximidad** en las comunicaciones.
 - **El uso de elementos gráficos** (de las mayúsculas a los emoticonos).
- ***Práctica. Análisis e interpretación de fragmentos diversos, valoración de su eficacia y adecuación al medio, su enmienda (si cabe) y creación de otros nuevos.***

De usuarios a ciudadanos

Modelos textuales: rasgos estilísticos

- Los **géneros informativos** en la Red.
 - Prensa.
 - Bitácoras (*blogs*).
 - Listas de correo.
 - Foros de discusión.
- La **creación literaria** en la Red:
 - El estilo ante la **autoría múltiple**.
 - Los nuevos géneros poéticos.
- **Práctica.** *Se discutirán ejemplos, se corregirán los errores que se hallen y se adaptará el texto de la primera sesión a cada uno de los modelos.*

De usuarios a ciudadanos

La presentación de información dinámica: el hipertexto y el guión multimedia

- El **documento hipertextual** como modelo de transmisión de información.
 - **Organización** de los contenidos.
 - **Modelos** de documentos.
 - **Participación e interacción.**
- El **guión multimedia** como fase previa a la creación audiovisual.
 - **Elementos constitutivos** del guión multimedia (**texto, imagen, sonido, movimiento**).
 - **Organización** de los elementos que lo integran.
 - El desarrollo de la **trama**.

De usuarios a ciudadanos

La presentación de información dinámica: el hipertexto y el guión multimedia (y II)

- **Presentación gráfica** de un guión multimedia.
- El **videojuego** como narración.
- *Práctica.* Se analizará con los alumnos un **videojuego** conocido por todos (alguna de las aventuras de Sonic o los Mario Bros., por ejemplo) y se comparará con una **obra de consulta interactiva** (como una enciclopedia, por ejemplo). A continuación se les pedirá que construyan un **organigrama** en el que aparezcan reflejados las **fases** y los **contenidos** más importantes de la **trama**.

De usuarios a ciudadanos

Los lenguajes de marcado y su uso no especializado

- **Lenguajes de marcado y presentación de la información.**
 - Breve historia.
 - Descripción.
 - **Paradigmas** o tipos (SGML, HTML, DHTML, XHTML y XML).
 - **Estructura de un código** en lenguaje de marcado.
- **Aplicaciones cotidianas no especializadas.**
 - Elementos **tipográficos** (, <i>, etc.).
 - **Estructuración de contenidos** (<head>, <body>,
, etc.).
 - Modelos de **recuperación de la información**.

De usuarios a ciudadanos

Los lenguajes de marcado y su uso no especializado (y II)

- **Aplicaciones hipertextuales.**
 - Lenguajes de **descripción hipermedia.**
 - Sistemas de **representación hipermedia.**
- ***Práctica.*** A partir de textos redactados por los propios alumnos, se les enseñará a marcarlos y estructurarlos de manera que puedan ser visualizados desde un navegador.

javier_educa@menta.net