

# Alfabetización digital

La alfabetización digital implica navegar en la red con ojo crítico. En el libro *Digital Literacies* (2013), la alfabetización digital se divide en cuatro áreas, centradas en el lenguaje, las conexiones, la información y el (re)diseño. La siguiente imagen refleja los términos clave de estas nuevas alfabetizaciones.

<https://view.genial.ly/5901e50c2c0c795f681e3d3c>

Ilustración 1.1 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies*. Harlow: Pearson.

## Lenguaje



Ilustración 1. 2 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies*. Harlow: Pearson.

En la imagen, "mensajes de texto", "codificación" y "móvil" son algunas de las palabras clave asociadas al lenguaje. El objetivo de poner la tecnología en las manos miles de millones de personas en todo el mundo es ya una realidad. La tecnología se ha vuelto más pequeña, más disponible y más accesible para personas de todo el mundo. Antes los ordenadores eran grandes, pesados y toscos; accedíamos a ellos en escuelas, en bibliotecas y en el trabajo. Ahora miles de millones de personas llevan teléfonos móviles y muchos de nuestros alumnos tienen teléfonos inteligentes. La tecnología es parte de nuestras rutinas y costumbres, la llevamos con nosotros a diario y la usamos a menudo para divertirnos, comunicarnos con amigos y familia, realizar tareas laborales y mucho más. Nuestro lenguaje se ha adaptado al diseño de la tecnología para ayudarnos a comunicarnos con mayor rapidez: teclear en un móvil es muy diferente de escribir con un bolígrafo o tener una conversación en persona, las redes sociales como Twitter limitan el número de caracteres por mensaje, queremos ser capaces de escribir más rápido pero debemos hacerlo con un número limitado de palabras... Todos estos factores dan como resultado grandes



cambios en nuestro lenguaje.

Más aún, hablar con dispositivos digitales implica que perdamos la posibilidad de leer el lenguaje corporal y escuchar patrones vocales y de entonación. Parte del significado se deriva de nuestro conocimiento de las emociones tras el lenguaje, así que expresiones como LOL o OMG se usan a menudo en los mensajes de texto para darnos pistas y los emoticonos se usan también en chats y actualizaciones de estado con el mismo objetivo. Muchas personas han adoptado ya estas adaptaciones de nuestra lengua de tal forma que ya estamos empezando a ver estos cambios en la lengua oral ([Crystal, 2009](#)).

Los alumnos deben darse cuenta de que el lenguaje y la comunicación cambian cuando utilizamos herramientas digitales. En primer lugar, hay una mayor probabilidad de confusiones porque no obtenemos información no verbal, lo que significa que deben evaluar lo que leen en la red y tomarse un tiempo en descodificar el significado. Nuestros alumnos deben también aprender a generar sus mensajes de forma que no sean entendidos de forma incorrecta.

Además, deben ser conscientes de que nos comunicamos de forma diferente en cada foro. Para comunicarnos de forma apropiada debemos conocer las idiosincrasias de ese lenguaje. "Hashtag", "RT", "MD" o símbolos como @ son componentes esenciales del lenguaje de Twitter (hace poco Facebook ha adoptado los "hashtags" en su propio lenguaje); los memes, las citas, los "me gusta" y "etiquetar" son parte del lenguaje de Facebook; "rebloguear" y "remezclar" son fundamentales en el lenguaje de Tumblr.

Los alumnos deberían también conocer los diversos lenguajes que han surgido en el mundo digital, tales como diversos lenguajes de programación. La creación con herramientas digitales implica que nuestros alumnos deban conocer estos lenguajes para poder utilizar la app o la herramienta que genere lo que han imaginado. En este curso, por ejemplo, los participantes aprenderán a "incrustar" las tareas que completen.

## Conexiones



Ilustración 1.3 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies*. Harlow: Pearson.

En la imagen, algunas de las palabras asociadas al área de las conexiones son "personal", "participativo", "red", "cultural" e "intercultural". Muchos alumnos se conectan para conseguir tantos seguidores como sea posible pero esta forma de entender las conexiones con otros en las redes sociales es peligrosa. Con quién nos conectamos determina a qué información, noticias, medios, ideas políticas y publicidad nos exponemos a diario. Los individuos con los que conectamos conforman nuestra red personal de aprendizaje (PLN), que está formada por las personas con las que el alumno interactúa y de las que extrae conocimiento en un entorno digital, llamado "[entorno personal de aprendizaje](#)" (PLE). Parte importante de este concepto es la teoría del [conectivismo](#) desarrollada por [George Siemens](#) y [Stephen Downes](#): los alumnos crean conexiones y desarrollan una red que contribuye a su aprendizaje y desarrollo profesional. A continuación ofrecemos un extracto del libro de Dryden y Vos sobre las redes de aprendizaje:

\_"Por primera vez en la historia, ahora sabemos cómo almacenar prácticamente toda la información más importante de la humanidad y hacerla accesible, casi de forma instantánea, en casi cualquier formato, para la mayoría de las personas de la Tierra. También sabemos cómo hacerlo de formas genialmente novedosas para que la gente pueda interactuar y aprender de ello." \_

Podemos ayudar a nuestros alumnos a conectarse con expertos en una materia (SMEs), autores y mentores que les apoyen en sus intereses y alimenten sus pasiones.

# Información

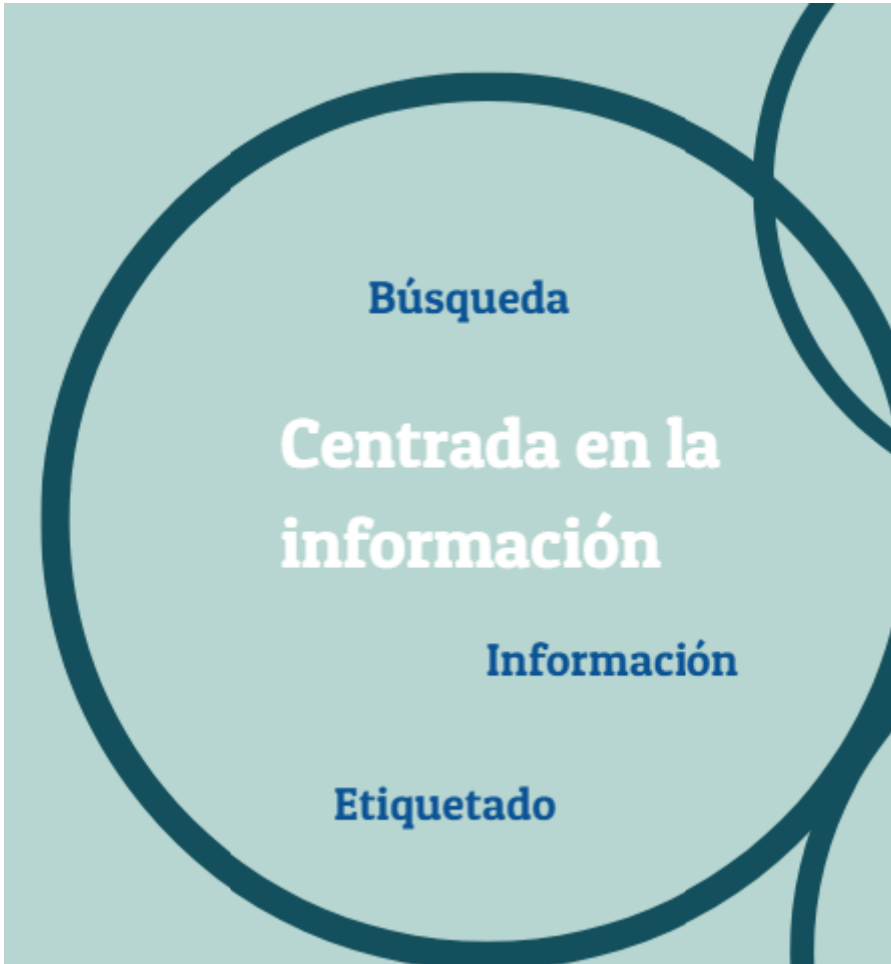


Ilustración 1.4 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies*. Harlow: Pearson.

En la imagen, algunas de las palabras clave asociadas al área de información son "búsqueda" y "etiquetado". Muchos de nuestros alumnos utilizan Google para encontrar respuestas o contenidos digitales para sus proyectos; muchos de ellos dejarán la búsqueda ahí y aceptarán esa información. Debemos ayudar a nuestros alumnos a evaluar la calidad de la información que reciben.

Nuestros alumnos necesitan también desarrollar habilidades para curar, marcar, agregar y categorizar recursos y contenido que descubran en la red. Podemos mostrarles herramientas



digitales gratuitas como [Diigo](#), [Symbaloo](#), [PearlTrees](#), [Livebinders](#) y [Delicious](#), que poseen diversas características que ayudan a los alumnos a encontrar el recurso en un momento posterior en que lo necesiten. Una de las formas en que estas herramientas organizan la información es a través de las etiquetas, que se pueden usar para clasificar la información y categorizarla. En este curso curaremos y marcaremos información con [Pinterest](#).

## (re)Diseño



Ilustración 1.5 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies*. Harlow: Pearson.

Remezclar es una costumbre muy practicada en el mundo digital que consiste en tomar la creación de otra persona y convertirla en algo nuevo. La remezcla es el resultado de millones de personas creando contenido y publicando en la red. Música, imágenes, fragmentos de vídeo, comics, códigos de juegos, programas, etc. son parte del dominio público y están disponibles para la remezcla pero no todo el contenido de la red está disponible para su uso (en otro capítulo hablamos de las licencias Creative Commons). Las herramientas y proyectos de narración digital son a menudo remezclas de contenido de diversos creadores. Así por ejemplo Animoto, una herramienta gratuita de creación de vídeo con la que experimentaremos, ofrece una biblioteca de contenido creado por otros de forma que el usuario pueda crear un vídeo fantástico que integre música e imágenes.



Updated 1 February 2022 12:29:14 by Equipo CATEDU