



Gutiérrez Martín, A. (2010). Creación multimedia y alfabetización en la era digital. In *Educación: más allá del 2.0* (pp. 171-186). Gedisa.

Creación multimedia y alfabetización en la era digital

Alfonso Gutiérrez Martín

Introducción

La convergencia de informática, telemática y medios de comunicación de masas ha dado lugar a importantes cambios en la transmisión de la información y creación del conocimiento. Con la digitalización y la convergencia de tecnologías multimedia:

- ***Aumenta el acceso a la información, su velocidad de procesamiento y distribución.***
- ***Se posibilita la segmentación de audiencias-usuarios, y la creación y emisión de mensajes por parte de estos.***
- ***Surgen nuevos lenguajes para comunicarse, nuevas formas de conocer y pensar***

La educación formal no puede permanecer ajena a tan significativos cambios en la creación, gestión, distribución y recepción de la información. Los profesionales de la educación se ven obligados a un replanteamiento constante de las implicaciones educativas que los desarrollos tecnológicos tienen en la sociedad en

general, y en los entornos educativos en particular.

A diferencia de lo que ocurre en la vida diaria de los escolares, los sistemas educativos siguen centrados casi exclusivamente en el lenguaje verbal. Cuando todavía no se ha extendido suficientemente la alfabetización audiovisual en los planes de estudio de la mayor parte de los países desarrollados y en vías de desarrollo (a pesar de que la televisión es una constante incluso en países subdesarrollados), la forma predominante de estructurar y transmitir la información en el mundo se está ligera pero significativamente modificando hacia lo que podemos llamar el *lenguaje multimodal y multimedia* en las nuevas redes de comunicación y redes sociales. Un lenguaje multimodal y multicódigo con sus propias características que sirve de encuentro e integración de otros lenguajes como el verbal y el audiovisual.

En los inicios del tercer milenio la forma en que se produce la información y se accede a ella ha pasado de depender casi exclusivamente de la imprenta y el papel (la cultura del libro) a estar más relacionadas con bases de datos electrónicas y redes de intercambio y distribución de documentos multimedia.

Estos cambios exigen nuevas destrezas técnicas y de interpretación para la creación y el acceso al saber, exigen el conocimiento de nuevos sistemas simbólicos. La integración de texto, sonido e imagen en los documentos multimedia, junto con la interactividad, hacen de este lenguaje algo específico que nos obliga a considerar ya la *alfabetización "multimedia", "digital" o "mediática"* como una necesidad de hoy y algo imprescindible para un mañana muy próximo.

Así parecen entenderlo los expertos del Consejo de Europa que, en las "Conclusiones del Consejo de 27 de noviembre de 2009 sobre la alfabetización mediática en el entorno digital", declaran que "Para el fomento de la alfabetización mediática resulta crucial reconocer que la revolución digital ha supuesto ventajas y oportunidades significativas, enriqueciendo las vidas de las personas en términos de facilidad de comunicación, aprendizaje y creación, y que ha transformado la organización de la sociedad y la economía". Asimismo manifiestan que "el sistema educativo, incluidas tanto la enseñanza formal e informal como la no formal, puede

desempeñar un importante papel en el impulso y mejora de la alfabetización mediática así como de la creatividad y del potencial de innovación en toda la sociedad y especialmente en los niños y jóvenes, que a su vez pueden desempeñar un papel importante en la transmisión de estos conocimientos a sus familias” (Unión Europea, 2009).

La alfabetización mediática o “digital”, al contrario que la alfabetización tradicional centrada en la lecto-escritura, es también necesaria para los ya “alfabetizados”, e incluso para los propios profesores. A muchos maestros les resulta incómodo tener que armonizar su *analfabetismo tecnológico* con su alto nivel cultural y con la función básica de alfabetizar que la sociedad les asigna. Consideramos la creación multimedia como un buen punto de partida tanto para la alfabetización digital de los alumnos en la enseñanza obligatoria, como para la “real alfabetización” del profesorado.

Qué entendemos por *Alfabetización Multimedia*

El concepto de alfabetización, en un principio centrada exclusivamente en el lenguaje verbal y en los procedimientos mecánicos de codificación y descodificación de textos, ha evolucionado sustancialmente en las últimas décadas. Se ha superado su carácter meramente instrumental de lecto-escritura, para plantearse sus implicaciones individuales y sociales, así como la finalidad última de la alfabetización y su influencia en la transformación de los modelos de sociedad.

En la Conferencia General de la UNESCO de 1958 se adopta el siguiente criterio a efectos sobre todo estadísticos: “Está alfabetizada toda persona que puede leer y escribir –comprendiéndolo– un enunciado simple y breve que guarda relación con su vida cotidiana”. Esta definición se convirtió en una referencia para medir la alfabetización en los censos nacionales.

Años más tarde, en 1978, la Conferencia General de la UNESCO adoptó una

definición de la alfabetización “funcional” que todavía se utiliza hoy en día: “Está alfabetizada funcionalmente toda persona que puede realizar todas las actividades en las que es necesaria la alfabetización para propiciar un funcionamiento eficaz de su grupo o comunidad y permitirle seguir utilizando la lectura, la escritura y el cálculo con miras a su desarrollo individual y el de la comunidad”. Según esta definición es analfabeta *funcional* la persona que no puede emprender aquellas actividades en las cuales la alfabetización (saber leer y escribir) es necesaria para la actuación eficaz en su grupo y comunidad. En la misma línea, en resolución adoptada en 2002 por la Asamblea General de las Naciones Unidas sobre el Decenio de la Alfabetización (2003-2012) se advierte que “la alfabetización es esencial para que todo niño, joven y adulto, adquiera los conocimientos esenciales para la vida cotidiana que les permitan hacer frente a los problemas con que pueden tropezar en la vida y representa un avance fundamental en la educación básica, que es un medio indispensable para la participación eficaz en las sociedades y la economía del siglo XXI”.

Si destacamos aquí el carácter social y emancipador de la alfabetización es porque, con la aparición de nuevos y sofisticados dispositivos digitales para la creación de textos multimedia, y la combinación de diversos sistemas simbólicos, corremos el riesgo de volver a centrar nuestra atención en el estudio de las ‘formas’ en detrimento del ‘contenido’, corremos el riesgo de quedarnos en el estudio de los ‘medios’, sin llegar a los ‘fines’.

La alfabetización multimedia que aquí proponemos pretende superar la mera destreza mecánica de codificar y decodificar textos en diferentes lenguajes para centrarse en las implicaciones individuales y sociales de su creación, difusión, interpretación, utilización, etc.

La alfabetización funcional consiste al menos en disponer de la facultad para la comunicación, y, en la medida en que las formas predominantes de comunicar se vayan modificando (de oral a impresa, de ésta a audiovisual, y de audiovisual a multimedia), también habrá de hacerlo el concepto de alfabetización. La alfabetización multimedia del nuevo milenio será aquella que capacite a las

personas para utilizar los procedimientos adecuados al enfrentarse críticamente a distintos tipos de texto, (diferentes en cuanto a su función y su sistema de representación simbólica), y para valorar lo que sucede en el mundo y mejorarlo en la medida de sus posibilidades. (Gutiérrez (2003))

En busca de una definición integradora

Habrás observado el lector que no es nuestra intención entrar aquí en disquisiciones semánticas sobre qué adjetivo acompaña al concepto “alfabetización”, al que indistintamente hemos denominado multimedia, digital, mediática, multimodal,...

Aunque no nos parece del todo acertado el término “digital” (ninguno término lo sería), es el que más se ha popularizado para definir la alfabetización necesaria para este nuevo siglo. El término en principio se asocia directamente con aspectos tecnológicos y se aplica con profusión para dar un halo de modernidad a cualquier dispositivo electrónico que quiera venderse. Por otra parte el añadir este adjetivo al concepto de alfabetización puede contribuir a limitar, más que a aclarar, su significado, del mismo modo que cuando se habla de alfabetización matemática o musical, se limitan los conocimientos básicos a los de una determinada rama del saber. Admitiendo y partiendo del reduccionismo de considerar la alfabetización como enseñar a leer y escribir, las nuevas necesidades de formación básica en la sociedad actual han dado lugar a numerosos autores a hablar de “nuevas alfabetizaciones” (Jenkins et al., 2006), (Dussel, 2010), o “alfabetizaciones múltiples” (Lacasa, 2010; Bergomás, 2010), e incluso de “multialfabetizaciones”, “multiliteracidades” o “multilectoescrituras” (Cope & Kalantzis, 2000; Jenkins et al., 2006; Cope & Kalantzis, 2009; Robison, 2010). Con esta profusión terminológica corremos el peligro de perder de vista el carácter global de la formación básica de la persona y convertirla en una suma (que no necesariamente integración) de conocimientos, capacidades y destrezas de distintas áreas de conocimiento. Una vez advertidos de este peligro de “atomización”, que responde sobre todo a la

tradicional clasificación de las ciencias y de las especialidades del profesorado, sí podríamos hablar de “alfabetización múltiple” o “multimodal”, “multimedia”, etc.; de una alfabetización (en singular) con distintas dimensiones y características según la necesidades de cada época (Gutiérrez, 2003), (Kress, 2003).

Cuando aquí hablamos de alfabetización multimedia digital no pretendemos referirnos a los conocimientos básicos de la digitalización, la informática, etc. Para nosotros demandar una “alfabetización digital” para todos sería simplemente como pedir una formación básica para todas las personas, sería como decir “alfabetización” para todos, sin adjetivos, sin apellidos. Con el adjetivo “digital” queremos simplemente hacer constar algo que, por otra parte, debería ser obvio: que cualquier alfabetización válida para nuestro tiempo debe tener en cuenta las características básicas de la sociedad digital en que vivimos y en la que han de desenvolverse las personas alfabetizadas. Dicho de otro modo: cualquier alfabetización tendrá que incluir conocimientos básicos sobre las formas más comunes de codificar y descodificar significativamente información verbal, sonora, visual, audiovisual y multimedia.

El nuevo concepto de alfabetización se caracteriza no sólo por sus nuevos contenidos, sino también por el momento y modo en que se adquiere. La alfabetización hoy día no puede ser entendida como la formación básica correspondiente por lo general a los primeros años de escolaridad y que termina con la adquisición de las destrezas básicas de lectoescritura. La alfabetización en su sentido de capacitación básica para la vida será una actividad permanente que evolucione como la vida misma. En cuanto al modo de llegar a estar “alfabetizado” ya no depende tanto ni tan exclusivamente de la acción directa de un sistema de educación formal que se ocupa de enseñar “las cuatro reglas” a los escolares. Cada vez es mayor la influencia de instancias de educación no formal y la de otros agentes de educación informal, como pueden ser los propios medios y las numerosas fuentes de información.

El abuso de estas expresiones como “alfabetización digital” o “mediática” en la literatura reciente está generando cierta confusión y posturas muy diversas sobre los fines últimos de la formación en medios, la educación en materia de comunicación o la alfabetización digital.

En el concepto global de *alfabetización multimedia* incluimos integradas las distintas *alfabetizaciones*, los diversos contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) que se han considerado como básicos e imprescindibles para la comunicación y la representación de mensajes utilizando distintos lenguajes y medios. Tyner (1998: 92-97) considera seis diferentes *multialfabetizaciones* para cubrir lo que para nosotros constituyen los contenidos de una educación multimedia básica.

Nos habla esta autora de tres *alfabetizaciones instrumentales* y otras tres *representacionales*. Las tres primeras estarían relacionadas con los conocimientos mínimos sobre informática (*computer literacy*) , redes (*network literacy*) y tecnología (*technology literacy*) respectivamente. Las tres restantes se centran más en el análisis de los mensajes y de cómo se produce el significado y giran en torno a la información (*information literacy*), la imagen visual (*visual literacy*) y los medios (*media literacy*). Existen claras interrelaciones entre estas *alfabetizaciones*, y las características que comparten no nos permiten hablar de ninguna de ellas por separado.

“Alfabetización *digital*” es el término que más se ha popularizado para definir la alfabetización necesaria para el siglo XXI. Gilster (1997) es uno de los autores que más ha contribuido a la generalización de este término, aunque consideramos su definición de alfabetización digital demasiado centrada en el uso del ordenador e Internet. Según él alfabetización digital es “la capacidad de entender y, sobre todo, evaluar e integrar información en múltiples formatos a través del ordenador e Internet”.

The New Media Consortium (2005: 2) se refiere a la alfabetización del siglo XXI como “la capacidad de entender el poder de las imágenes y los sonidos, de reconocer y usar dicho poder, de manipular y transformar documentos digitales, de

distribuirlos, y adaptarlos fácilmente a nuevas formas”.

En lo que aquí llamamos *alfabetización multimedia* y donde pretendemos reunir los objetivos y contenidos mínimos de todos los enfoques (o alfabetizaciones) anteriormente citados.

Si, por razones puramente formales, tuviésemos que distinguir entre previas alfabetizaciones (como la verbal, audiovisual, informática, musical, telemática, artística, etc.), y la alfabetización multimedia, tal vez ésta no tuviese como principal característica definitoria el hecho mismo de ser ‘multimedia’ en su sentido más estricto: la integración de texto, sonido e imagen. En realidad, como señala Lemke (1997), *cualquier alfabetización es alfabetización multimedia: no es posible crear significado con la lengua por sí sola, debe de existir siempre una realización visual u oral de los signos lingüísticos que aporta significado no-lingüístico en sí misma (como el tono de voz o el estilo de ortografía)*. Según este autor, por lo tanto, para que los signos puedan funcionar como tales tienen que tener algún tipo de realidad material o soporte, una ‘forma de ser material’ que es portadora de significados codificados con más de un código. *Toda la semiología - dice - es semiología multimedia, y toda la alfabetización es alfabetización multimedia*. Paradójicamente, pues, la característica más definitoria de los nuevos documentos multimedia no sería el hecho de ser *multimedia*, sino más bien su *estructura hipermedia* y su *interactividad*, que determinan una forma de presentar la información diferente a la tradicional. Frente a la linealidad de los discursos verbal y audiovisual, los nuevos productos presentan la información en estructura *red*; mientras que los documentos verbal y audiovisualmente codificados hacen una única propuesta de recorrido, los documentos multimedia presentan diferentes alternativas de *navegación* por la información, todas ellas igualmente válidas.

La combinación de medios y lenguajes para crear y transmitir mensajes, que tanto se pone de manifiesto en los entornos multimedia, no es nueva. A lo largo de toda la historia se han venido utilizando de forma conjunta distintos modos de representación (textos, sonidos, imágenes, gestos). Un buen orador transmite más, y de forma distinta, que lo que transmitiría su discurso escrito y leído. La

entonación, el gesto, el aspecto, la postura, la actitud de hablante, etc. se integran con el lenguaje verbal para producir significados. En distintas épocas históricas, como ya señalábamos, hemos asistido a desarrollos tecnológicos que nos han permitido el registro, para posterior reproducción, de textos, sonidos e imágenes (escritura, imprenta, gramófono, fotografía, cine, etc.). En las últimas décadas ha sido frecuente la combinación de medios (diapositivas, libros, transparencias, cintas de audio y de vídeo) en la elaboración de materiales destinados a entornos formativos. Se hablaba de *multimedia en soporte múltiple*. Cada medio poseía su particular modo de producir, almacenar, transportar, estructurar, reproducir, etc. los contenidos, y todos ellos se integraban *a posteriori* para formar un todo, un *paquete multimedia*, donde las partes son inter-dependientes y se combinan con un fin común de representar y transmitir.

El espectacular desarrollo de los procesadores en los ordenadores personales ha hecho posible que los textos, los sonidos y las imágenes que se registraban en los distintos medios (papel, cinta magnética, celuloide, etc.) encuentren un lenguaje común (el lenguaje digital de ceros y unos) y un soporte único. Aunque en un principio sólo la información alfanumérica podía traducirse a ceros y unos, más tarde los gráficos, y ahora también el sonido y el vídeo, han podido ser digitalizados, su información es susceptible de ser interpretada por la computadora.

Podemos por lo tanto considerar a la *digitalización* como otra de las características fundamentales de entornos y documentos multimedia. Con la digitalización se superan las dificultades de los multimedia de soporte múltiple, y se favorece en gran medida la integración de lenguajes. Textos, gráficos, sonidos e imagen (fija y en movimiento), una vez digitalizados, pueden ser modificados, editados y combinados muy fácilmente entre sí. Pueden realizarse infinitas combinaciones de lenguajes, ordenarse de distintas formas, hacer copias exactas del original, crear índices que ayuden a localizar la información, etc.

La digitalización de la información también facilita enormemente su trasmisión a través de las redes de comunicación, así como el acceso prácticamente inmediato

a un documento desde cualquier parte del mundo (del mundo conectado, claro está), y la *navegación* por el ciberespacio de un segmento de información a otro.

La posibilidad de navegación y la estructura hipermedia de la información, permite superar la idea de *documento* como algo acabado que existe en un tiempo y en un espacio. Parafraseando al poeta Antonio Machado, podríamos decir que, al igual que el camino se hace al andar, el documento en la red se construye al moverse por la información, al saltar de un espacio a otro con el que está enlazado, dejando atrás otras muchas opciones que otro usuario hubiera elegido, con lo que habría 'construido' un documento distinto. En una inmensa red de información, donde cada fragmento está enlazado con otros que a su vez conectan con otros muchos, podríamos también hablar del *documento único*, en continuo cambio e inabordable en su totalidad, del que cada usuario sólo procesa las partes que le interesan o aquellas a las que sus destrezas de navegación le permiten llegar. La localización de este documento único y fragmentado es múltiple, se reparte por ordenadores de todo el mundo, se halla en el *ciberespacio*, y se accedería a él desde cualquier punto de conexión. Cada uno de los fragmentos puede poseer la lógica lineal de los textos verbales y audiovisuales tradicionales, al tiempo que es punto de entrada, de paso o de salida de diversos hiperdocumentos.

Un primer nivel de alfabetización multimedia capacitaría al individuo para construir significados a partir de los nuevos modos de representar y presentar el mundo que surgen con el desarrollo de nuevas tecnologías, nuevos complejos comunicativos y diversos sistemas simbólicos. Resulta obvio pensar que, incluso considerando la alfabetización multimedia en su sentido más restringido de saber leer y escribir los nuevos hiperdocumentos, ésta incluiría otras alfabetizaciones (verbal, audiovisual e informática) que nos permitan la utilización significativa de los componentes del multimedia: texto, sonido e imagen, así como su procesamiento informático.

La alfabetización multimedia no se añade a la alfabetización verbal o a la audiovisual, sino que las integra aportando características propias de interpretación y relación con el documento derivadas de la interactividad. Por una parte se produce la convergencia de lenguajes y medios y por otra se modifican

sustancialmente los contextos y condiciones de recepción/inmersión.

Esta alfabetización multimedia no debe entenderse como la adquisición descontextualizada de las destrezas y conocimientos anteriormente citados que, una vez adquiridos, pueden utilizarse en la interpretación de la realidad. Más bien entenderíamos la alfabetización multimedia como un proceso que es parte integral de la interacción social a través de la cual el individuo va desarrollando su personalidad.

Las interpretaciones que de los códigos y mensajes hagamos es en parte individual, pero en parte también es reflejo del lugar que ocupamos en una determinada sociedad: nuestro grupo de edad, género, poder adquisitivo, aficiones, tradiciones, familia, etc. La alfabetización multimedia, como cualquier otra, será siempre un proceso social con repercusiones en la transformación de la propia sociedad.

Objetivos de la alfabetización multimedia

Los objetivos más generales de la alfabetización multimedia ya han quedado de algún modo esbozados al referirnos al concepto de alfabetización en los apartados anteriores como algo más que una simple competencia de decodificación automática. Competencia que hasta ahora, sobre todo en ámbitos de educación formal, ha sido alfabética casi exclusivamente. La integración del lenguaje verbal en contextos multimedia y la aparición de nuevas tecnologías para el procesamiento de la información nos obliga a modificar las competencias mínimas de la alfabetización funcional.

La complejidad de los sistemas comunicacionales actuales podría dar lugar a que esas competencias mínimas de alfabetización funcional queden reducidas a las propias del manejo de la información y de los dispositivos tecnológicos correspondientes, sin propiciar el conocimiento y la comunicación interpersonal. Hace ya más de una década nos referíamos a la *educación multimedia* como

*aquella que, haciendo uso de las tecnologías predominantes en nuestra sociedad actual, permita al alumno conseguir los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para: * comunicarse (interpretar, y producir mensajes) utilizando distintos lenguajes y medios; * desarrollar su autonomía personal y espíritu crítico, lo que les capacitaría para... * formar una sociedad justa e intercultural donde convivir con las innovaciones tecnológicas propias de cada época. (Gutiérrez (1997: 12))*

Este fin asignado a la *educación multimedia* (que bien podría ser el fin de cualquier tipo de educación) de *formar una sociedad justa e intercultural con personas críticas* sólo puede lograrse si como alfabetización consideramos la capacitación para transformar la información en conocimiento y hacer del conocimiento un elemento de colaboración y transformación de la sociedad.

Como objetivos más inmediatos de la alfabetización multimedia podríamos señalar:

- Proporcionar el conocimiento de los lenguajes que conforman los documentos multimedia interactivos y el modo en que se integran.
- Proporcionar el conocimiento y uso de los dispositivos y técnicas más frecuentes de procesamiento de la información.
- Proporcionar el conocimiento y propiciar la valoración de las implicaciones sociales y culturales de las nuevas tecnologías multimedia.
- Favorecer la actitud de receptores críticos y emisores responsables en contextos de comunicación democrática.

Con estos objetivos, tal vez demasiado generales y amplios, pretendemos evitar el riesgo de caer en planteamientos de alfabetización multimedia que reducen sus pretensiones a la adquisición de una serie de destrezas puramente instrumentales necesarias para el manejo de dispositivos y documentos multimedia.

Nos parece interesante hacer notar cómo, a diferencia de los objetivos predominantes en *alfabetización audiovisual* y educación para los medios, que se suelen centrar en la recepción crítica, cuando se habla de *alfabetización*

multimedia, se tiende a considerar como objetivo prioritario la creación de aplicaciones y documentos. Si con esta *creación* se pretendiese algo más que el aprender a manejar unas herramientas informáticas, estaríamos en disposición de decir que se ha dado un salto cualitativo e importante de la recepción a la emisión, de la pasividad asumida, propia de los grandes medios de masas, a la creación activa que posibilitan los medios unipersonales.

La enorme diferencia entre el número de mensajes que recibimos y los que emitimos por los medios y redes de comunicación es probable que aumente en el futuro. La alfabetización multimedia, aun poniendo el acento en la creación de mensajes y documentos, no puede olvidarse de una educación para la recepción crítica, al tiempo, eso sí, que potencie la expresión y la creación, la participación activa en los procesos de comunicación, la apropiación de los medios por parte de los usuarios. Sin embargo, el ser capaz de manejar textos, sonidos y gráficos como para crear una presentación, suficiente según algunas publicaciones para que a alguien se le considere *alfabetizado* en multimedia, no sería más que el equivalente a una lectura y escritura mecánicas en la alfabetización tradicional.

La creación multimedia como principio básico de la alfabetización en la Era de la Información.

La alfabetización para el siglo XXI cumplirá mejor sus objetivos si tanto la formación del profesorado como el aprendizaje de los alumnos se construye en torno a la creación de documentos, a la elaboración y difusión de los propios mensajes. La alfabetización multimedia contribuirá a formar ciudadanos libres si se superan los límites de la recepción para pasar a la creación; si se educa la recepción crítica desde la propia creación de documentos multimedia. Nuestra propuesta de una alfabetización multimedia que capacite para participar libremente en la sociedad del tercer milenio y, en último término, para poder transformarla, parte de la actividad creadora de los alumnos/profesores.

Independientemente de si partir del trabajo con programas de autor resulte más o

menos acertado desde el punto de vista metodológico, la importancia de hacerlo radica en que con ello se modifican sustancialmente los enfoques tradicionales y la posición que en ellos suele darse al educando. El aprendizaje no se produce desde la posición de mero receptor de la información y usuario de unos programas, sino que se parte del *protagonismo del alumno/profesor*, que se sirve de una tecnología y unas estrategias para ir adentrándose con espíritu investigador en el mundo del multimedia.

Al protagonismo del educando como característica de la alfabetización multimedia que proponemos, se une el *enfoque global* que pretendemos darle. La alfabetización multimedia como tal no está sistematizada; por lo general se entiende que la suma de la alfabetización verbal + alfabetización informática + alfabetización audiovisual daría como resultado una serie de conocimientos sobre las características de los nuevos medios y sus formas de significar que podrían corresponder a la alfabetización multimedia, pero la experiencia demuestra que con la actual formación tecnológica no se consigue una idea global e integradora ni un desarrollo equilibrado de destrezas comunicativas en los distintos lenguajes y con diferentes medios.

El predominio de la alfabetización verbal es de suponer que permanezca durante algún tiempo. Es incuestionable su predominio en la educación formal. El aprendizaje sistemático de la lectoescritura, sin embargo, no contempla la relación del lenguaje verbal (oral y escrito) con otro tipo de representaciones y/o simbologías, con lo que en realidad se está estudiando el lenguaje verbal en los contextos y según los modos de presentación predominantes en la era de Gutenberg, que, como ya ha quedado suficientemente claro, se están viendo modificados día a día en la era digital. En entornos escolares el soporte libro o papel impreso sigue siendo el más habitual para el texto y su linealidad y estructuración en párrafos y páginas sucesivas es todavía claramente predominante. Cuando se trabaja con textos acompañados de imágenes en la enseñanza, éstas suelen tener una función de significación secundaria y meramente ilustrativa.

Lo que podríamos considerar como alfabetización informática, por su parte, suele consistir en un conjunto de conocimientos y destrezas de utilización de los programas de propósito general más comunes. Es necesario hacer notar cómo los contenidos propios de esta alfabetización informática puramente instrumental vienen determinados por los intereses de las casas comerciales. Resulta evidente, por ejemplo, que Microsoft ha impuesto el entorno Windows entre los mínimos que hay que conocer de informática, y ha seguido la misma política con programas como *Word*, *Access*, *Power Point*, *Excel* y todos los componentes de *Office*, así como el navegador *Internet Explorer*, a los que se pretende establecer como estándar, al tiempo que se suprime la competencia.

En cuanto a los objetivos de la alfabetización informática podemos afirmar sin demasiado riesgo a equivocarnos que están en línea con los contenidos instrumentales de dicha alfabetización antes señalados, y se centran en la capacitación de profesores y alumnos como usuarios acríicos de las tecnologías de la información y la comunicación. Se plantea la formación como puramente tecnológica e imprescindible para competir profesionalmente en el mercado del trabajo.

El partir de los alumnos y profesores como creadores de multimedia es una aproximación a la informática que proponemos como alternativa a las habituales de considerar a los educandos como usuarios de programas de propósito general. Esta propuesta relaciona la informática con los lenguajes verbal y audiovisual y es más coherente con el mundo de comunicación multimedia, con la Sociedad 2.0 en la que el individuo del tercer milenio habrá de desenvolverse.

En la formación básica de profesores y alumnos que proponemos se incluye lógicamente el aprendizaje del funcionamiento de los equipos y de los programas de propósito general, como procesadores de texto, editores gráficos, bases de datos, etc., pero a estos aprendizajes habrá que llegar con unos objetivos previos, con una necesidad de utilizarlos como herramientas, con una idea de qué queremos hacer con ellos. Será la forma de evitar que los medios se conviertan en fines.

Según este modelo, tanto en la enseñanza obligatoria como en la formación del profesorado, se parte de la intención de expresar, de transmitir algo, de “crear” un documento. El contenido, los objetivos y destinatarios de dicho documento nos dará pie para reflexionar sobre los lenguajes y la estructura de navegación más convenientes. A partir de aquí podemos ver cómo el ordenador, la cámara de fotos o de vídeo, el escáner, etc., así como los distintos programas de tratamiento de texto, imagen y sonido, pueden ayudarnos a llevar a cabo nuestro proyecto. El aprendizaje de uso de dispositivos y programas responde así a una necesidad educativa y se convierte en significativo para cada uno según su propio proyecto de creación multimedia. El nivel de profundización en cada uno de los aspectos técnicos y expresivos de los nuevos medios dependerá después del grado de interés y necesidad de cada estudiante.

A medida que las TIC permiten la fácil grabación, edición y difusión de imágenes y sonidos, se hace más necesario un enfoque, como el que aquí proponemos basado en la capacitación para la creación multimedia. Como muy bien señala Wallace (2005), lo queramos o no, el nuevo paisaje cultural para el aprendizaje, el entretenimiento y la comunicación entre unos y otros lo constituye el “ágora del siglo XXI”, un espacio donde un variado conjunto de medios y formas de comunicar confluyen en Internet, un espacio lleno de correos electrónicos, mensajería instantánea, mensajes multimedia, redes sociales, “blogs”, “podcasting”, etc.

Nuestros niños y jóvenes van a moverse por ese espacio (Web 2.0 o Web x.0), con o sin la formación sistemática que desde las instituciones educativas podamos proporcionarles. Los adultos todavía podemos “resistimos” o ignorar la nueva realidad de la sociedad digital. Como educadores, sin embargo, no tenemos derecho a hacerlo. No podemos aumentar de forma irresponsable la brecha digital entre generaciones, ni quedar al margen de las nuevas formas de comunicarse y relacionarse con el uso de nuevas tecnologías en el nuevo espacio virtual. Un espacio virtual que se está construyendo sin previo aviso, sin permiso de las autoridades, y, en muchos casos, sin suficiente conocimiento por parte de los educadores. Se están creando en el ciberespacio “zonas libres de adultos” donde

los jóvenes intercambian sus propios documentos audiovisuales.

Tal vez sea exagerado pronosticar que con una adecuada alfabetización centrada en la creación multimedia los documentos dominantes en ese espacio virtual no serían la reproducción de los más chabacanos y vulgares de los medios de comunicación de masas; no podemos asegurar que con una alfabetización 2.0 crítica y reflexiva los clips más visitados de You Tube y otras plataformas no serían nunca los más groseros, los que muestran violencia gratuita, los del “*happy slapping*”, los racistas, sexistas. Lo que sí podemos afirmar, sin embargo, es que el hecho de que se provoque, se grabe y se difunda la violencia a través del ciberespacio; el hecho de que triunfe el mal gusto y la falta de respeto; algo tiene que ver con el fracaso de una educación no adaptada a nuestro tiempo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BERGOMÁS, G. A. (2010). Las alfabetizaciones múltiples como eje de la formación docente. En “Razón y Palabra” N° 63. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/gbergomas.html> (16 -04-2010).

COPE, B., & KALANTZIS, M. (Eds.). (2000). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge.

COPE, B. & KALANTZIS, M. (2009). “‘Multiliteracies’: New Literacies, New Learning’, *Pedagogies: An International Journal*, 4:3, 164 — 195

DUSSEL, I. (2010). Los nuevos alfabetismos en el siglo XXI: Desafíos para la escuela. Disponible en:

http://www.virtualeduca.info/Documentos/veBA09%20_confDussel.pdf.

(Consultado el 13-04-2010).

- GILSTER, P. (1997). *Digital literacy*. New York. Wiley & Sons, Inc..

- GUTIÉRREZ, A. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Madrid. Ediciones de la Torre.

----- (2003). *Alfabetización Digital. Algo más que ratones y teclas*. Barcelona. Gedisa

JENKINS, H. ET AL. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Disponible en: <http://www.newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf>. Web (20-04-2010)

KRESS, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. New York. Routledge. Taylor & Francis Group.

LACASA, P. (2010). Alfabetizaciones múltiples. En Cuadernos de Pedagogía Núm. 398 febrero 2010.

- LEMKE, J. L. (1997): *Metamedia literacy: transforming meanings and media*. En D. Reinking et al. (Eds.) *Literacy for the 21st Century: Technological Transformation in a Post-typographic World*. Nueva York. Erlbaum. . Disponible en

<http://academic.brooklyn.cuny.edu/education/jlemke/reinking.htm> (Consultado el 27-Junio-2010).

ROBISON, A. (2010). "New Media Literacies By Design". En Tyner (editor) (2010).

- THE NEW MEDIA CONSORTIUM (2005): *A Global Imperative. The report of the 21st Century Literacy Summit*. NMC. (California).

- TYNER, K. (1998). *Literacy in a digital world. Teaching and learning in the age of information*. New Jersey / London. LEA. Mahwah. .

TYNER, K. (editor) (2010). *Media Literacy. New Agendas in Communication*. New York & London. Routledge.

- UNIÓN EUROPEA (2009). Conclusiones del Consejo, de 27 de noviembre de 2009 , sobre la alfabetización mediática en el entorno digital. *DO C 301 de 11.12.2009, p. 12/12*

- WALLACE, M. (2005). Notes Towards a Literacy for the Digital Age. FreeSide Europe. Online Academic Journal. Volume 1, Number 2. September, 2005. En <http://www.c3.ucla.edu/newsstand/global/notes-towards-a-literacy-for-the-digital-age/>. (Consultado 24-Junio-2010)