

ALFABETIZACIÓN DIGITAL, PROGRAMAS OFICIALES Y REALIDADES DE APRENDIZAJE. TRAYECTORIAS DE UNIVERSITARIOS ACTIVISTAS DE COLECTIVOS ESTUDIANTILES

GARAY CRUZ, LUZ MARÍA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-AJUSCO

TEMÁTICA GENERAL: POLÍTICA Y GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN Y SU EVALUACIÓN DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

RESUMEN

Este trabajo presenta resultados parciales de una investigación en proceso que da cuenta de las trayectorias tecnológicas y de desarrollo de la alfabetización digital -habilidades digitales (instrumentales y comunicativas) de los universitarios y visibiliza cuál es el papel que ha desempeñado la escuela y los programas oficiales de alfabetización digital que se han implementado desde hace más de dos décadas en el país y que en realidad no han dado los resultados esperados. Uno de los objetivos es exponer cuáles han sido las acciones concretas que desarrollan los universitarios para el desarrollo de las habilidades digitales más allá de la escuela y como las han incorporado a un repertorio de actividades dentro de distintos colectivos estudiantiles que luchan por la defensa de la educación pública y otros asuntos de interés público. Una de las preguntas centrales que se hacen en este trabajo es cuál ha sido la función de la escuela (básica a superior) en el desarrollo de las habilidades digitales.

Cabe señalar que por alfabetización digital en este trabajo se entiende algo más allá del mero uso de tecnologías digitales, implica la capacidad de ser crítico frente a los contenidos de los medios digitales y tener la habilidad de elaborar mensajes, todo esto como parte de una formación de ciudadanos que cada vez sean más capaces de hacer uso de las tecnologías para ser participativos en su comunidad y en ese sentido es que se presentan estos primeros resultados.

Palabras clave: Jóvenes, colectivos estudiantiles, activismo, alfabetización digital

INTRODUCCIÓN Y NOTAS METODOLÓGICAS

Esta ponencia es uno de los primeros productos que se han obtenido de una investigación en proceso “Alfabetización digital PONER NOMBRE COMPLETO” que tiene como objetivo identificar y analizar los procesos de alfabetización digital que han desarrollado jóvenes estudiantes que gestionan redes sociales digitales como parte de la estrategia de comunicación de sus organizaciones o colectivos que atienden problemáticas sociales.

El enfoque metodológico de este trabajo es cualitativo pues lo que interesa es dar voz a los actores sociales que están participando en distintas movilizaciones sociales y conocer su opinión y concepción sobre el rol y utilidad de las redes sociales digitales como un instrumento de comunicación de apoyo a sus actividades y también conocer el proceso de alfabetización por el cual han pasado para lograr incorporar los recursos digitales en sus prácticas de activismo.

Hasta el momento se han realizado 26 entrevistas a profundidad con jóvenes estudiantes universitarios en un rango de edad que va de los 18 a los 33 años y que participan de manera activa en colectivos y organizaciones estudiantiles y hacen uso (incluso administran) las redes sociales y otros entornos digitales.

En esta ponencia se presentarán los primeros resultados en relación con sus trayectorias de alfabetización digital hasta llegar a su actual actividad dentro de distintas agrupaciones.

DESARROLLO

Desde hace más de dos décadas se han implementado programas gubernamentales en México y en otros países de América Latina para incorporar el uso de las tecnologías digitales entre la población y desarrollar programas de alfabetización digital y uno de los principales escenarios para llevar a cabo esa tarea ha sido sin duda la escuela.

Se han desarrollado e implementado programas de gobierno que indican rutas de operación para dotar de acceso a los recursos tecnológicos y programas de formación para su uso a los actores educativos (docentes y estudiantes). De manera casi paralela las tecnologías digitales han pasado a formar parte de la cotidianidad de esos mismos actores educativos y ello ha generado un cambio en las prácticas formales e informales de educación, dentro y fuera del aula y en los distintos niveles de formación.

En este trabajo se parte del supuesto de la necesidad de que los ciudadanos tengan acceso a los recursos tecnológicos digitales y logren insertarlos en sus prácticas de vida cotidiana, especialmente en sus prácticas educativas (formales e informales) para llegar a un nivel de apropiación que les permita aprovechar los beneficios que éstas les pueden otorgar sobretodo considerando que la alfabetización digital y la formación de ciudadanos críticos es un factor necesario para el desarrollo de sociedades más informadas y democráticas.

Entendemos como sociedades democráticas aquellas en las cuales los ciudadanos pueden expresar sus ideas, analizar información y participar en distintos niveles en la toma de decisiones, al

menos expresando sus ideas y opiniones acerca de acciones de las instituciones de gobierno, es decir la idea va más allá de la democracia representativa y más tradicional (la posibilidad de votar para elegir gobernantes siempre desde estructuras como los partidos políticos) y se parte más de la concepción de democracia participativa; se retoma el concepto planteado por Nancy Fraser que dice lo siguiente: “participar es hablar en la propia voz y expresar la identidad cultural y política. Esto es cuasi imposible en una esfera articulada por los medios tradicionales que, si bien conciben a los públicos como generadores de opinión, tienen influencia limitada en la toma de decisiones” (citada en Meneses: 2014:34)

En ese sentido la democracia en sociedades en las cuales existen cada vez más segmentos de audiencias o públicos, que van del consumo de contenidos en los medios tradicionales (radio, prensa y televisión) al consumo contenidos informativos pero en otros escenarios (Internet) no puede ser concebida de la misma manera, las TIC abren la posibilidad de que los sujetos participen en esos escenarios dando su propio punto de vista, opinión, cuestionando incluso la información que se maneja en los medios tradicionales. Las herramientas tecnológicas están cada vez más presentes en la vida cotidiana de los sujetos y son potencialmente útiles para que estos ciudadanos generen sus propios mensajes y hagan escuchar su voz, es decir participen.

Para lograr lo anterior es evidente la necesidad de los que ciudadanos desarrollen habilidades digitales y den ese paso para integrar una ciudadanía comprometida y participativa en los asuntos que competen al interés público, por supuesto que las TIC son un factor clave pero no el único y no se sostiene en este texto que el uso de las tecnologías digitales sea lo único que se necesite para la construcción de democracias participativas, pero si se afirma que son un elemento clave para su desarrollo.

Para lograr que en un sociedad los sujetos desarrollen habilidades digitales que le permitan ejercer esa participación ciudadana, es necesario, entre otras cosas por supuesto, contar con los dispositivos tecnológicos y la conectividad a Internet para dar paso a los procesos de formación para el uso de las mismas es decir para alfabetizarse digitalmente, aquí es en donde se comienzan a complejizar la problemática, pues la concepción de alfabetización digital ha pasado por distintas fases y procesos en los cuales es clave considerar factores previos tales como: el acceso a la tecnología y la conectividad, la formación para el uso, y la apropiación de los recursos.

Alfabetización digital

En el contexto antes descrito se hace evidente la necesidad de alfabetizar digitalmente a los ciudadanos y se piensa en la escuela como un espacio natural para desarrollar o implementar los programas de alfabetización, surgen varias interrogantes ¿Qué es la alfabetización digital? ¿Qué

habilidades digitales son las que se desarrollan? ¿Cuál es el sentido de la alfabetización digital? ¿Para qué alfabetizar en el uso de las tecnologías? Y una pregunta clave ¿Solo la escuela es un espacio de alfabetización?

A partir del desarrollo de las tecnologías digitales se ha acuñado el concepto de alfabetización digital, que a decir de Gutiérrez Martín (en Aparici, 2010) es el que más se ha popularizado actualmente y se asocia directamente con aspectos tecnológicos. Dicha visión puede limitar la comprensión de un fenómeno tan complejo constituido por el aprendizaje, uso y apropiación de las TIC, lo que implica el desarrollo de habilidades no solamente tecnológicas, sino también cognitivas y comunicativas.

Gutiérrez Martín habla de una alfabetización multimedia digital, la cual incluye la alfabetización digital, en el entendido que ello implica aprender a hacer uso de los recursos digitales y es parte de una alfabetización básica y necesaria para este siglo. Al respecto señala lo siguiente:

En el concepto global de alfabetización multimedia digital incluimos integradas las distintas alfabetizaciones, los diversos contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales) que se han considerado como básicos e imprescindibles para la comunicación y la representación de mensajes utilizando distintos lenguajes y medios. (Citado en Aparici, 2010, p. 176).

Gutiérrez retoma los planteamientos de Tyner sobre las seis diferentes multialfabetizaciones necesarias para cubrir lo que él considera los contenidos básicos para una educación multimedia básica, a saber:

- Tres alfabetizaciones instrumentales, relacionadas con los conocimientos de informática (*computer literacy*), redes (*network literacy*) y tecnología (*technology literacy*) y
- Tres alfabetizaciones que están más centradas en el análisis de los mensajes y la manera en que se producen los significados girando en torno a la información (*information literacy*), la imagen visual (*visual literacy*) y los medios (*media literacy*). Es evidente que estas alfabetizaciones están interrelacionadas y es difícil poder abordarlas de manera independiente. (Citado en Aparici, 2010, p. 176).

El primer nivel de alfabetización multimedia digital habilita a los sujetos para construir significados a partir de los nuevos modos de representar y presentar el mundo, que han surgido con el desarrollo de las tecnologías de comunicación digitales, punto con el cual coincido totalmente.

Para llegar a estos niveles de alfabetización multimedia digital es necesario que los sujetos hayan

pasado por alfabetizaciones previas más básicas -verbal, textual, audiovisual e informática-, en virtud de que éstas le facilitarán la utilización significativa de los componentes del multimedia: texto, audio, imagen y su procesamiento informático y digital. La siguiente cita lo expone como un proceso contextualizado.

La alfabetización multimedia digital no debe entenderse entonces 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 digital como un proceso que es parte integral de la interacción social a través de la cual el individuo va desarrollando su personalidad (Gutiérrez Martín en Aparici, 2010, p. 179).

A partir de esta breve revisión de lo que se entiende como alfabetización multimedia digital daremos paso a una segunda parte de esta ponencia.

La escuela como escenario de alfabetización

En México desde la década de los 90's se han implementado programas de alfabetización multimedia digital que han tratado de desarrollar entre los niños y los jóvenes las habilidades digitales bajo el argumento de que éstas son necesarias para el desarrollo profesional y laboral en el Siglo XXI, se han escrito ya numerosos textos que dan cuenta de proyectos federales como: Red Escolar, Enciclomedia y Habilidades Digitales para Todos, así que no es objetivo de este trabajo describir estos proyectos sino centrarnos en el proyecto actual.

Programa de Inclusión y Alfabetización Digital o Programa Aprende

Existen un par de antecedentes de este programa, el primero es Mi Compu.mx que tuvo como objetivo nuevamente dotar de tecnología a las escuelas y esta vez si se planeo y llevo a cabo un programa de formación docente para el uso de las TIC pero finalmente no se logro implementar adecuadamente la estrategia de capacitación, este programa se desarrollo de manera paralela al Programa Piloto de Inclusión Digital (PPID) que tenía como finalidad identificar los elementos indispensables para el diseño de una política pública de adopción y uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje (SEP: 2016:35)

El PPID contribuyó a la institucionalización de la Coordinación General @prende, que es un órgano que tiene como objetivo alinear los objetivos de los programas de tecnología en educación en cualquier nivel educativo.

El Programa @aprende 2.0 busca fortalecer el sistema educativo mediante la entrega de dispositivos personales, promoviendo la reducción de la brecha digital y el uso de las TIC su objetivo principal es "promover el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional de manera transversal al curriculum de acuerdo al contexto y nivel de desempeño que permitan la inserción

efectiva de las niñas y los niños en México en la sociedad productiva y democrática del Siglo XXI” (SEP: 2016:42)

El Programa @prende retoma las experiencias de los programas anteriores y plantea como uno de sus objetivos centrales el desarrollo de las habilidades digitales entre el alumnado, específicamente de las siguientes:

Manejo de información

Comunicación

Solución de problemas haciendo uso del pensamiento crítico y creativo

Manejo de las TIC

Colaboración

Ciudadanía digital

Pensamiento computacional (SEP: 2106:73)

Este programa es muy reciente y no se han identificado por el momento resultados que permitan hablar del éxito o fallas del mismo, sin embargo es posible detectar algunas ausencias en el documento que presenta el programa, pues si bien se hace mención de revisión de documentos emitidos por organismos internacionales como la UNESCO, balances de los aciertos y fracasos de los programas anteriores del gobierno mexicano y centra su atención en el desarrollo de habilidades digitales como herramientas necesarias para los actores educativos, no señala claramente cómo se implementarán los programas de actualización, capacitación vinculados a esta acción de alfabetización digital, habrá que esperar los resultados.

Hasta aquí se ha desarrollado el concepto de alfabetización mediática digital y se ha descrito brevemente el actual programa federal de alfabetización digital. Este último forma parte de la política pública del gobierno federal en materia de desarrollo educativo y para promover la formación de ciudadanos cada vez más habilitados para insertarse en la sociedad de este siglo marcado por lo digital, y esos sujetos idealmente (como lo señalamos en párrafos anteriores) deben ser ciudadanos que estén informados y participen de manera activa en la construcción de esas sociedades democráticas.

Activistas y trayectorias de alfabetización, fase inicial-instrumental

En este punto es importante entonces indagar cómo es que se han dado los procesos de alfabetización mediática digital de unos actores sociales, ciudadanos que están participando de manera muy activa y ejerciendo su libertad de expresión y visibilizando problemáticas sociales que desde su punto de vista son claves para lograr cambios en la sociedad, jóvenes activistas organizados en grupos y colectivos que se han unido para luchar por distintas causas sociales y de que han servido los programas oficiales de formación o alfabetización digital en sus casos.

Los jóvenes universitarios que han participado en estas entrevistas han estudiado en escuelas

públicas y privadas durante las dos últimas décadas y por lo tanto ya estaban en proceso los distintos programas de alfabetización digital. Estos jóvenes hacen un manejo cotidiano de distintos gadgets tecnológicos y entornos digitales, entre ellos de redes sociales digitales como Face Book, Twiteer y You Tube y no solamente comparten información, elaboran y producen mensajes empleando distintos formatos (texto, audio, imagen y video) para mantener informados a los miembros de sus organizaciones y otros colectivos.

Aparentemente son jóvenes muy hábiles digitalmente y por lo tanto uno de los objetivos al inicio de esta investigación fue indagar cómo aprendieron a usar los distintos dispositivos tecnológicos y desde cuándo hacen uso de ellos.

Una de las preguntas centrales en la entrevista era saber desde qué edad habían tenido acceso a su primer computadora y cómo habían aprendido a usarla, 23 jóvenes entrevistados coinciden en que fue durante su adolescencia (promedio de 12 a 14 años) y que fue una computadora familiar que sus padres llevaban a casa para apoyarlos en tareas escolares. Solamente dos de los jóvenes dicen haber tenido acceso a su primer computadora a los 5-6 años de edad. Uno de ellos tuvo su primer computadora hasta que inicio estudios de bachillerato.

Los 26 reconocen haber tenido acceso a computadoras en la escuela primaria y algunos en la secundaria, en salones de cómputo o salones multiusos, y los 26 reconocen haber tenido clases para el uso de las computadoras en la escuela (primaria y secundaria) pero sus experiencias han sido diversas, por ejemplo una de las entrevistas comentó lo siguiente:

Muy chiquita todavía, yo creo que en la primaria, abrieron un laboratorio de cómputo en mi escuela y tenían ahí computadoras y me acuerdo porque era como un perrito, recuerdo que después supe que era el sistema operativo MS2. Ahí me enseñaron este es el teclado, este es el mouse, el CPU, aquí se prende, este es el monitor, así se conecta, así se escribe, digamos yo recuerdo que teníamos una máquina de escribir en la casa.

Aunque ya el uso más recurrente ya con Internet además, pero de ese que conectabas al teléfono ya fue con una computadora que mi papá consiguió para tener en la casa. (Atzelbi, MAES)

Yo no soy del DF, yo soy de Oaxaca y vivía en un pueblo, entonces digamos que la revolución tecnológica llegó un poco tarde ahí y yo no tuve computadora durante mucho tiempo. Creo que hasta la secundaria tuve una pequeña computadora que mis papás compraron a pagos, pero comúnmente yo usaba las computadoras del café-internet, pues porque en los pueblos es algo difícil tener computadora propia. Entonces yo, como en segundo-tercero de secundaria tuve mi primera computadora; y celular lo tuve hasta casi la prepa. Me lo dio mi papá, todavía lo

tengo; todavía funciona. Es de esos Nokia que vendían en 2006; lo cambié hace cinco años, la misma compañía te marca y te dice. (Aaron, Comité de Estudiantes de Letras Hispánicas)

Esas diferencias en los primeros acercamientos formales de alfabetización digital (en el primer nivel- instrumental) al uso de las computadoras han marcado diferencias en los usos y los niveles de apropiación que han desarrollado los jóvenes.

Los que asistieron a escuelas públicas señalan que en sus clases no necesariamente aprendieron mucho, pero les permitió al menos tener un conocimiento muy rudimentario de las computadoras, otros comentan que no aprendieron nada. Sin embargo los 26 jóvenes coinciden en que el mayor aprendizaje para el uso de las computadoras fue a partir del “ensayo-error”, la exploración y los juegos.

Este es un primer indicador que nos hace reflexionar acerca de la importancia de la escuela como un escenario de alfabetización multimedia digital, al no existir una claridad en las necesidades diferenciadas de formación de los sujetos, en este caso los niños y los adolescentes, se implementan programas estandarizados que no siempre ofrecen buenos resultados, pues es evidente que en cada escuela hacen lo que imaginan que es la alfabetización digital y pueden ir desde enseñar las partes que integran una computadora hasta cursos de paquetería o programación.

Estos 26 jóvenes actualmente hacen un uso sistemático de las computadoras y del Internet, han resuelto las lagunas de conocimiento para el uso de los recursos digitales y tecnológicos de manera autónoma o apoyados (as) por pares y familiares y lo más interesante es que varios de ellos están empleando videos tutoriales para aprender más sobre usos específicos de programas y se apoyan en aplicaciones para hacer más fácil su trabajo en las computadoras, la Red y las redes sociales digitales.

En ese sentido vale la pena destacar que ellos de manera independiente han desarrollado habilidades digitales básicas (instrumentales) que les permite resolver y solventar sus necesidades comunicativas, en especial para su trabajo de gestión de la comunicación de sus colectivos y organizaciones.

A partir de la información recabada en las entrevistas, queda claro que los jóvenes que tuvieron acceso a las computadoras desde temprana edad, sumado a clases formales en la escuela, y que además han tenido acceso a distintos gadgets en su casa, han desarrollado de manera más rápida la apropiación de estos recursos y han logrado generar espacios informativos en entornos digitales como los blogs, páginas web, pod cast (audios y videos) y por supuesto las redes sociales digitales, mucho más elaborados, mejor diseñados y con objetivos muy claros en relación con sus colectivos.

Por otro lado los jóvenes que tardaron más en tener acceso a gadgets, computadoras e Internet si bien también se han apropiado de esos escenarios digitales se mantienen básicamente en el uso de redes sociales (específicamente Face book) y no siempre son capaces de producir materiales propios, dependen en gran medida de lo que se publica en otras páginas o dependen de sujetos de sus colectivos de contacto que les ayudan en el diseño de carteles, fancines, videos y o audios.

Pues por mis habilidades y por la cosa (correctora de estilo) a la que me dedico, pues es natural que buena parte de mis responsabilidades sean el escribir y sintetizar acuerdos, sintetizar demandas, entonces sí, buena parte de las cosas que se publican, sobre todo, las que no son como comentarios y las que son convocatorias nuestras pasan porque alguien me escribe: “Oye Atzelbi, rífatelo un textito para subir con el cartel, rífatelo un textito para subir con el gif o escribí esto, revisalo porque ya lo voy a subir, etcétera”. Ese es mi rol. Para la parte visual, hay otros compañeros que se encargan de eso y ahí mi parte y la de todos los demás.
(Atzelbi, MAES)

El no estar del todo habilitados en esta fase de la alfabetización multimedia digital no les ha impedido hacer uso de las redes sociales digitales y otros entornos y cumplen bien con los objetivos de comunicación de sus espacios y sus colectivos, pero si están más limitados para la producción de materiales propios y el uso que hacen de los distintos entornos es limitado a las redes, aunque algunos de ellos están ya incursionando a You Tube y están comenzando a hacer canales de video.

Un ejemplo claro de esto es el de las jóvenes del colectivo LibreSoy, que atiende problemáticas de diversidad sexual y que tienen un programa de radio que transmiten por Internet, dos de las chicas miembros del colectivo (que son cinco) se apoyan en jóvenes de otros colectivos para hacer la transmisión en vivo y posteriormente “colgar” los materiales en su página de Face book.

CONCLUSIONES

Como es evidente, al menos a partir de la información de estos 26 jóvenes activistas y militantes, la escuela y los programas de alfabetización digital son un factor clave para el desarrollo de las habilidades digitales, mientras no haya una mejor atención a este asunto y se realicen diagnósticos realistas y contextualizados para la formación de los niños y jóvenes, la escuela seguirá dando pobres resultados.

Sin embargo, también hay que reconocer que para una gran mayoría de los jóvenes la escuela es el primer espacio de acercamiento a los recursos tecnológicos y si bien no desarrollan necesariamente las habilidades digitales deseadas, si logran en algunos casos desarrollar al menos habilidades instrumentales para el uso.

Lo que también es evidente es que los propios jóvenes en tanto tengan acceso a los recursos, van resolviendo y generando procesos de autoaprendizaje que les permite hacer uso de los gadgets y de algunos entornos digitales, lo mínimo al menos para mantener en operación sus espacios en redes para gestionar la comunicación de sus colectivos.

Es obvio que es la primera fase de la alfabetización y que las siguientes fases: la capacidad de producir mensajes, ser críticos con la información que leen y deciden compartir, la toma de decisiones de que comentar o no sobre las notas y comunicados que elaboran o comparten, implica una nivel más complejo de alfabetización digital y ciertamente los jóvenes activistas han desarrollado criterios, tienen concepciones de uso de la información dentro de sus espacios digitales y también se perciben muchas diferencias entre los jóvenes activistas, mismas que dependen de factores como: el tipo de carrera que estudian (sociales, humanidades, ciencia dura) la familia y su opinión sobre los movimientos sociales y el activismo, y por supuesto sus experiencias de vida.

Un dato a destacar es que los jóvenes que han cursado la educación básica en escuelas públicas, se han incorporado a las movilizaciones sociales en distintos momentos y edades y por causas diferenciadas, pero en sus narrativas se percibe constantemente el concepto de clase trabajadora, la conciencia de clase y la defensa del pueblo, en especial entre aquellos jóvenes que forman parte del Movimiento de Trabajadores Socialistas en su rama juvenil que es el Comité Estudiantil Metropolitano (CEM) y la Agrupación Anticapitalista que se está formando en distintas escuelas.

Este es solo un primer avance del trabajo, que da respuesta a una de las preguntas de las entrevistas, queda mucha información por procesar y analizar, lo importante es visibilizar y dar voz a estos jóvenes que están comprometidos con su comunidad, su país y que tienen esperanzas en generar cambios desde la acción directa, una acción en donde se equilibra el mundo digital y el mundo físico y en donde las redes sociales digitales son un actor clave para su trabajo.

REFERENCIAS

Aparici, R. (2010). *Educación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.

Barrón, M. (2014). *Habilidades digitales en Educación Superior. Estudio de caso en alumnos de la licenciatura en Psicología Educativa de la UPN y de Comunicación Social de la UAM-X*, México D.F.: UPN.

Garay, L. (2010). *Acceso, uso y apropiación de TIC entre la planta docente de la UPN Ajusco*, UPN, México, D.F.: UPN.

Hernández, P. (2012) *Tendencias de la Alfabetización informativa en Iberoamérica*, México, UNAM

Meneses, M., (2015) *Ciberutopías. Democracia, redes sociales, movimientos-red*, México, Porrúa-ITESM

Secretaría de Educación Pública (SEP), (2013). *Programa sectorial de educación*, México