

# Las Competencias en la Era Digital

Liana Carolina Ovalles Pabón<sup>1</sup>

## 1. INTRODUCCIÓN

Es muy probable que lo que los estudiantes realizan en las aulas, no sea lo mismo que aprenden y tampoco sea lo mismo que implementen en la vida profesional y en el espacio laboral. Es por eso que preguntarse sobre lo competente del proceso de información es un ejercicio que debe ser periódico, pero que para la era digital en la que se desenvuelven los jóvenes universitarios de hoy, la periodicidad con la que se plantea este proceso debe ser más próxima, la pregunta es ¿por qué?.

La Asociación Internacional de Lectura, la organización más grande e influyente del mundo en el campo de la alfabetización, integrada por docentes de educación Básica, profesores e investigadores universitarios, psicólogos, bibliotecólogos y otros profesionales en áreas relacionadas con la educación, de aproximadamente 100 países, sostiene que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han cambiado la naturaleza de la alfabetización, y que concebir los procesos de lectura y escritura exclusivamente alrededor del texto tradicional (libro impreso), pone en desventaja a los estudiantes frente a los requerimientos actuales y futuros del mundo laboral y social.

Tanto los procesos como los contenidos y los desempeños que les estamos exigiendo a los estudiantes en la formación tradicional requieren un planteamiento hacia los nuevos parámetros de la alfabetización global: una alfabetización lingüística, digital, emprendedora, socio-laboral, ciudadana y emocional. En ese sentido la alfabetización digital en la niñez y la juventud se ha convertido en el punto de discusión acerca de la pertinencia de su uso y apropiación en los escenarios escolares y universitarios.

Las TIC han transformado las teorías, los materiales y los métodos de la lecto-escritura. En el terreno conceptual ya no se habla de una sola alfabetización, sino de varias. Durante muchos siglos predominó la noción de que una persona alfabetizada era aquella capaz de captar y expresar significados por medio del lenguaje escrito. Actualmente, la facilidad para representar el conocimiento y las ideas me-

dante sonidos, gráficos, animaciones o videos está imponiendo nuevas formas igualmente válidas de leer y escribir. Tradicionalmente la comprensión lectora se ha definido como la construcción del significado que comporta un texto lineal y fijo. En internet este concepto adquiere un sentido diferente y más amplio. Para comprender adecuadamente información en este entorno se requieren nuevas destrezas y estrategias como: saber buscar la información apropiada; entender los resultados que arroja un motor de búsqueda; hacer las inferencias correctas sobre la información que se puede encontrar en un hipervínculo; entender cómo los autores configuran y organizan la información en una página web; coordinar y sintetizar grandes cantidades de información proveniente de múltiples fuentes y presentada en diversos medios y formatos; determinar qué contenidos merecen atención y cuáles deben ignorarse. En tanto, los textos incorporan otros elementos simbólicos (sonidos, imágenes, videos, animaciones) y se enlazan a grandes redes de información. El acto de leer, escribir y comunicarse adoptará nuevas formas y dinámicas.

Hay una discusión que muy pocos docentes quieren asumir y es que existen competencias que dentro del proceso de formación se evidencian o se trata de evidenciar en el estudiante, pero el docente es un profesional ya titulado, será que está capacitado tanto como el estudiante en la competencias digitales? Es el docente consiente de las ventajas que tiene hablar el mismo idioma digital que el de los estudiantes? En el ámbito comunicativo (que es inherente a todas las competencias, disciplinares o transversales) se puede mantener el mismo nivel dialógico que los estudiantes?

Que tanto se puede potenciar en el estudiante capacidades comunicativas a través del manejo de las nuevas herramientas digitales? Cada día es más claro que resulta una perdida de tiempo mandar a guardar un celular en un aula de clase.

En cuanto a los materiales utilizados en la lectura y la escritura, se piensa en la comunicación y el registro de información en formato impreso a los textos semióticos. Estos exigen al lector la capacidad de comprender no sólo el ma-

1. Docente, Licenciada en Lengua Castellana y Comunicación, Arquitecta.

terial escrito, sino también las imágenes, los íconos, los sonidos, los videos. Son una mezcla de elementos simbólicos en una misma página, que comunican mensajes y deben leerse de manera interrelacionada. También la intertextualidad aparece como un cambio importante; las personas deben saber cómo seleccionar, relacionar y organizar información de múltiples fuentes, pues cada día es menos posible que un solo documento contenga toda la información existente sobre un tema. Así, la lectura de un texto conducirá a muchos otros más, avanzando o retrocediendo en la historia y la cultura.

Como explica Jay D. Bolter, en la tecnología impresa tradicional el texto verbal contenía y dominaba las imágenes; la prosa escrita controlaba lo visual y sensorial. Las palabras y los elementos gráficos eran trabajados con diferentes medios y ocupaban espacios separados. Actualmente esta relación palabra-imagen es menos estable; la combinación de texto, imágenes e íconos hace que las páginas de algunas publicaciones impresas resulten muy parecidas a un portal de internet. En el diseño gráfico moderno, las palabras son tratadas pictóricamente; las imágenes se magnifican a expensas de la prosa verbal; se convierten en elementos para ver, no simplemente para leer. La riqueza gráfica de la escritura moderna exige más como observadores que como lectores. Las imágenes han asumido la tarea de explicar las palabras.

## 2. LA CUARTA COMPETENCIA BÁSICA EN ESTA ERA DIGITAL

El ambiente multimedia de la red, así como mucho de lo que experimentamos a través de nuestros computadores, hace necesario que los alumnos piensen y se comuniquen como diseñadores y como artistas". En la era digital, las destrezas en arte no son solamente buenas para el alma sino que además proporcionan, en palabras de Elliot Eisner (1988), acceso al capital cultural" y en últimas, acceso al empleo [1].

En el tiempo de los docentes actuales se capacitaron para ser escritores, realizando informes finales a partir de montañas de texto. La imagen no era algo que se esperara, ni tampoco necesario. Incluir sonidos y películas ni siquiera era factible<sup>2</sup>.

La tecnología multimedia actual, relativamente barata y fácil de usar, actúa como tecnología auxiliar para quienes tienen dificultades con el arte. De la misma forma en que el procesador de textos abrió el mundo del escritor, a posibilidades nuevas, la tecnología multimedia ha abierto el mundo del artista. Hoy en día, cualquiera que pueda accionar un ratón (mouse) puede entrar y experimentar en éste campo [2].

### Sugerencias para el mejoramiento de las competencias comunicativas a través del arte

**Mejorar la expresión.** ¿Quién puede discutir sobre la necesidad de expresión que tiene un niño? A la vez que proporciona a maestros y padres información valiosa sobre la visión del mundo que tiene el estudiante, el arte ayuda al alumno a descubrir sus otras inteligencias - aquellas que Howard Gardner (1993) ha advertido se están ignorando en el curriculum tradicional.

**“Una de las muchas razones por las que disfruto ser educador en ésta época de cambios sin precedentes, es porque nuestro potencial para la revelación o intuición es enorme<sup>1</sup>”**

**Mejoramiento cognitivo y en actitudes.** Existe una correlación tal vez causal, entre el ser activo en las artes y el mejoramiento de las funciones cognitivas, tal como se ha medido en áreas curriculares normales. Son bastante comunes afirmaciones como las de Murfee (1995): “el vocabulario y la comprensión de lectura mejoraron significativamente en los alumnos de primaria que participaban en el programa de ‘Alternativas de Arte’ en Nueva Jersey”. El sentido común estaba

indicando de tiempo atrás que este tipo de conexiones no debía sorprender. Después de todo, el arte requiere pericia en la síntesis y la evaluación, habilidades que ocupan el primer lugar en la taxonomía del aprendizaje de Bloom.

**Conciencia multicultural y crecimiento personal.** No hay mejor manera que el arte para comprender y experimentar la diversidad y lo que la humanidad tiene en común. En el centro del aporte que hace el arte se encuentran una mejor actitud hacia el ser, el civismo y la comunidad.

**La brecha digital.** A medida que la competencia artística apoyada por la tecnología se convierte en un sendero hacia el crecimiento personal y hacia oportunidades de trabajo, el acceso limitado a estas herramientas separará aún más a los privilegiados de los que no lo son.

1. Artículo del Dr. Jason Oler, director del Programa de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska, USA, argumenta que La Educación Artística, fundamental para los estudiantes de hoy, debe involucrar las TIC, pues los ambientes multimedia, omnipresentes en la actualidad, requieren prepararlos para pensar, comunicarse y actuar como diseñadores y artistas. Fecha de publicación 2003-02-01

**La trivialización del arte.** La multimedia podría trivializar el arte a medida que se convierte en la cuarta materia básica. Después de todo, la tecnología del arte está haciendo por el arte lo que el procesador de texto hizo por la escritura. Le proporciona a cualquiera la oportunidad de participar en él.

**El arte como publicidad.** Posiblemente la mayor desventaja potencial del cambio hacia la comunicación basada en el arte, sería que aunque rutinariamente se les pide a los estudiantes que desarrollen argumentos con palabras para convencer a otros sobre un punto de vista particular, cuando hagan esto usando multimedia, se tendrá la incómoda sensación de que parezca publicidad.

Autores como Matt Ridley, de “Optimismo racional” recuerdan la idea que también explicaba Steven Johnson de la inteligencia como fenómeno que también se beneficia de la red. Lo que en términos de conectivismo implica una visión holística del manejo de la información y del conocimiento [3].

Lleva al extremo el tema Roger Highfield, que presenta la cooperación como el tercer principio básico de la evolución, junto a la mutación y la selección natural. Esta y otras competencias estarán entre las que creo básicas para la era digital.

### 3. CONCLUSIÓN

Un ejemplo de lo que está sucediendo en los contextos actuales es según Dolors Reig es el inicio de ser consumidor antes de individuo, “Se empieza a ser “consumidor” de medios online sobre los 8 años (aunque a edad mínima es de 13, existen unos 5 millones de usuarios menores de 8), durante unas 11 horas al día entre los 8 y los 18.

El término más adecuado que utiliza la experta para hablar de estas poblaciones es “prosumidor”, de culturas participativas (Jenkins). Estas poblaciones nacen de lo que hoy en día se conoce como Socionomía: la diversidad de valores, ideas, actitudes, que construye la socialización en el entorno digital vs. Una realidad offline que se vive como limitante después.

Se relaciona este fenómeno con la disonancia cognitiva que sienten los jóvenes, acostumbrados desde pequeños a participar online, ante la ausencia de oportunidades para ello en muchas instancias de lo offline o lo presencial.

Esto deja de lado una discusión ética en la cual caben muchos interrogantes sobre la imagen real que están desarrollando los jóvenes sobre sí mismos y en la cual el espacio para el desarrollo integral para la vida se está generando con esquemas poco útiles para su vida diaria.

Estos conceptos pueden ser abarcados desde los espacios de aprendizaje, pero deja entrever una serie de retos que desde la docencia es necesario asumir, el primero y más importante, dejar de lado la idea de proporcionar exclusivamente información.

- Como docentes para poder pensar como formadores en la era digital es preciso pensar antes en :
- Fomentar la cultura adaptativa
- Conformar un buen equipo tecnológico en el aula y en la institución
- Desarrollar procesos en torno a la tecnología y no dejar de lado las redes sociales
- Diferenciar “aprendizaje digital” de “cacharrería” y “herramientas”
- Contraste y evaluación

Los docentes necesitan estar preparados para empoderar a los estudiantes con las ventajas que les aportan las TIC. Escuelas y aulas –ya sean presenciales o virtuales– deben contar con docentes que posean las competencias y los recursos necesarios en materia de TIC y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas, integrando al mismo tiempo en su enseñanza conceptos y habilidades de estas.

### 4. BIBLIOGRAFÍA

[1] O. Henao, «Altablero: El periodico de un pais que educa y que se educa,» Mayo 2007. [En línea]. Available: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122047.html>.

[2] M. Gross, «Pensamiento Imaginativo,» Bligoo, 16 Octubre 2012. [En línea]. Available: <http://manuelgross.bligoo.com/20121016-dolors-reig-tres-competencias-basicas-para-la-era-digital>.

[3] Dreig, «Sobre ni-nis y juvenoias: datos reales sobre desarrollo ético en la era .net,» El caparazón, 2013. [En línea]. Available: <http://www.dreig.eu/caparazon/2013/08/03/sobre-ni-nis-y-juvenoias-datos-reales-sobre-desarrollo-etico-en-la-era-net/>.

3. Psicóloga social y editora principal de *El caparazón*, uno de los espacios más importantes en castellano en internet, social media, y la creación de individuos hiperconectados; <http://www.dreig.eu/caparazon/2013/08/03/sobre-ni-nis-y-juvenoias-datos-reales-sobre-desarrollo-etico-en-la-era-net/>