

Alfabetización digital para la transformación cultural

Inés Bebea - [Ondula](#)

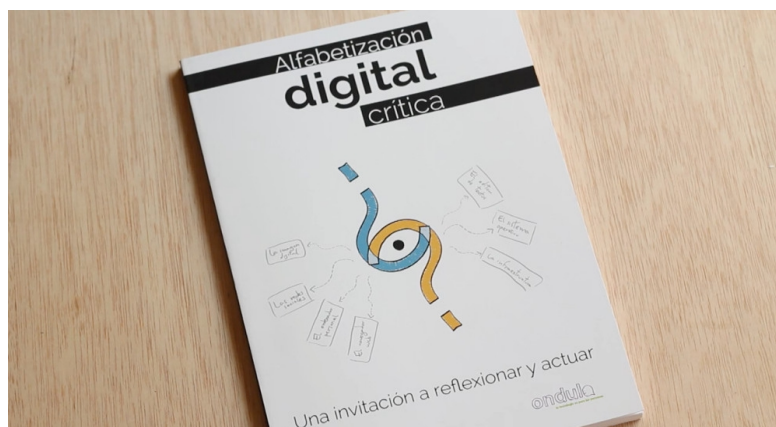
Vivimos un momento en que no existe ya la discusión sobre si queremos las herramientas digitales o no, o sobre si son buenas o malas. Están ahí. La experiencia de lo digital está presente en muchos momentos de nuestra vida cotidiana. Es un aparato más en mi bolsillo, en casa o en la oficina, una foto a la que regreso en cualquier momento, un mensaje que espero en cualquier lugar. En mayor o menor medida todas somos personas usuarias de las herramientas digitales. Somos también consumidoras de estas tecnologías y productoras de información y, al mismo tiempo, clientes, avatares, perfiles, datos...

Tal vez nos sorprenda el papel que nos ha tocado, puede que ni siquiera nos hayamos parado a pensarlo, o que veamos aquí un tema tan complejo que no sepamos muy bien cómo abordarlo. La cuestión es que el uso mismo genera cultura, de modo que **comprender y transformar la cultura que generamos al usar las herramientas digitales** no sólo tiene sentido sino que es necesario. La cultura digital envuelve muchas de nuestras acciones cotidianas: implica nuestro comportamiento, nuestra forma de relacionarnos con otras personas y de participar de la vida pública en términos laborales, políticos y económicos... Cuando no revisamos la cultura en la que estamos inmersos, muy probablemente estamos reproduciendo la cultura imperante: a modo de ejemplo, un rasgo característico de esta cultura es el consumismo.

Desarrollar las competencias técnicas necesarias para un utilizar las herramientas digitales, o incluso para diseñarlas y programarlas es importante. En esto se han centrado los programas educativos de todos los niveles e incluso muchas iniciativas por la cultura libre desde que Internet y sus dispositivos llegaron a nuestras vidas, incluso antes. Sin embargo, saber utilizar o tener acceso a estas tecnologías *per sé* no nos hace personas más sabias, más creativas, más felices o más libres. Nos permite tener más competencias en la lógica consumista, continuando el ejemplo anterior. Así que no es poco lo que nos jugamos. Y si lo que queremos es eso, ser más creativas y más libres, si ese es el fin y la tecnología es sólo un medio, entonces, **¿qué hace falta para que protagonicemos la cultura más genuina del siglo XXI?**

Esta es la pregunta que nos hicimos en Ondula hace ya algunos años, cuando buscábamos maneras de abordar la formación en tecnologías desde un enfoque humanista, que nos permitiera invitar a los ciudadanos y ciudadanas de a pie, a esos que engrosamos las listas millonarias de usuarios de las redes sociales, a un espacio de reflexión, de participación y de movilización acerca de la cultura digital. Así que cuando nos pusimos manos a la obra, nos dimos cuenta de que había dos grandes vacíos en este ámbito:

- No existían recursos y documentación sobre las TIC que permitieran un aprendizaje contextualizado de las mismas, es decir, aprender comprendiendo las cuestiones técnicas, pero también la historia de la tecnología, su valor económico, cómo cambia nuestra forma de hacer las cosas y de relacionarnos, o sus implicaciones sociales.
- No existían programas de sensibilización o formación que buscaran el desarrollo del pensamiento crítico y de la creatividad, en conexión con el fortalecimiento de habilidades sociales, de expresión y comunicación en relación a la tecnología. Algunas experiencias ponen el foco en poner límites al acceso o uso de la tecnología (especialmente en el caso de los menores), otras buscan exclusivamente fomentar el pensamiento computacional, y otras se orientan a creaciones artísticas utilizando artefactos tecnológicos. Sin embargo, esto resulta insuficiente e incompleto para un abordaje holístico del aprendizaje de la tecnología que de respuesta a los retos de las sociedades actuales.



Guía de Alfabetización Digital Crítica de Ondula (Fuente: elaboración propia)

Con este panorama, en 2014 nos embarcamos en un proyecto de investigación-acción (apoyado por la [sala Metáforas](#) y [Medialab-Prado](#)) que apuesta por una pedagogía centrada en las personas y una forma de analizar la realidad de manera integral, como un *todo interrelacionado*, donde las TIC son una herramienta que necesariamente debe estar al servicio de las personas en el contexto social, económico, político y cultural en que vivimos. Esta visión exige un abordaje transdisciplinar para el cual hemos desarrollado dos grandes hitos:

- Un marco teórico de contenidos que sirve como recurso para docentes, padres y madres: la guía de [Alfabetización Digital Crítica, una invitación a reflexionar y actuar](#). Este manual con 7 unidades didácticas abarca los temas fundamentales para la comprensión, análisis crítico y uso creativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Una pedagogía práctica adaptable y replicable en distintos niveles educativos, que se recoge y documenta en la guía de [Educación Digital Crítica: una metodología integradora](#). Este manual desarrolla un itinerario de aprendizaje basado en las unidades didácticas, incorporando una metodología activa para experimentar, pensar, dialogar y transformar. La variedad de técnicas propuestas va desde dinámicas de “cacharreo” con la tecnología a prácticas artísticas colectivas a través de la pintura y el teatro, por citar algunos ejemplos.

Las guías constituyen las bases para nuestro **marco teórico** de actuación, y están publicadas con licencia *Creative Commons* para que quien quiera pueda también inspirarse en ellas, pero lo más interesante de este recorrido están siendo **las experiencias**. Trabajando diversos talleres de Educación Digital Crítica con colectivos ciudadanos, educadores, padres y madres, e incluso con jóvenes, es relevante la respuesta emancipadora posible: aunque abordamos la cuestión digital, el análisis, los replanteamientos y las acciones que surgen superan cualquier suposición preliminar y se ramifican en múltiples versiones de la vida analógica.



*Dinámica de reflexión acerca del consumismo tecnológico (talleres de Educación Digital Crítica).
(Fuente: elaboración propia)*



*Cartel de una obra de teatro-foro sobre cultura digital.
(Fuente: elaboración propia)*

Esto nos ha llevado a abrirnos a **explorar el teatro para abordar la transformación de la cultura digital**: un ejemplo es el proceso creativo-investigador y de participación del público a través del [teatro-foro sobre cultura digital](#), construyendo relatos dramatizados en torno a cuestiones como la “gratuidad” o la privacidad de las plataformas online de búsqueda, correo, vídeo o redes sociales, o en torno a la obsolescencia programada. Otros ejemplos son la aplicación del teatro social para construir los relatos que los jóvenes están aprendiendo a programar en sus videojuegos o para visibilizar e incidir en la realidad del ciberacoso entre los más jóvenes.

Es mucho lo que queda por hacer y somos conscientes de que esto es sólo el principio. Cuando nos preguntan, ¿qué es lo innovador en vuestro proyecto? Entonces nos encogemos de hombros y suspiramos. Porque por mucho que se diga en estos lares rara vez hay algo verdaderamente nuevo. Si hay algo nuevo en nuestra aportación es la mirada, o más bien, sucede que **abrimos a una forma de mirar a la cultura digital** que, por lo que dicen quienes nos conocen, es muy poco habitual. Afortunadamente, tanto en el marco teórico como en la práctica educativa bebemos de cientos de experiencias que han resultado transformadoras anteriormente. Es así que rescatamos por ejemplo la visión *alfabetizadora* del pedagogo brasileño Paulo Freire que da título al proyecto, adaptándola al siglo XXI: “Nadie educa a nadie, nadie se educa a sí mismo. Las personas se educan entre sí con la mediación del mundo” (también del mundo digital).