

Editorial



Enunciación

EDITORIAL

Nuevas alfabetizaciones, nuevos lenguajes

La experiencia educativa es, en términos generales, resultado de un tejido de interacciones y vivencias en las que los seres humanos participamos a lo largo de la vida, y no de manera exclusiva en los espacios escolares. Ser y estar en el mundo es una práctica humana y social. Desde esta aprendemos comportamientos, construimos actitudes y valores; adoptamos creencias; creamos vínculos desde el afecto; somos capaces del encuentro con otros(as); nos reconocemos en la convergencia o en la diferencia para crear o transformar realidades, e interactuar mediante artefactos y multimodalidades, gracias a la diádica *pensar/lenguajear*¹, luego existimos en el lenguaje.

Este planteamiento nos conduce a señalar el lenguaje como la principal mediación entre el sujeto y el mundo, pues no solo asegura la participación de este en los procesos de construcción histórica y social, sino también es fundamental en la construcción del conocimiento. Sin embargo, esta mediación se expresa fundamentalmente en la capacidad actuativa y transformadora del lenguaje para hacer posible formas variadas de relacionamiento entre las personas y su realidad cultural. Este contexto inmediato es cada vez más mediático, complejo en sentidos, sistemas de representación, formatos comunicacionales y lenguajes.

La cultura en sí misma representa la condición *sine qua non* para el desarrollo humano, inclusivo y equitativo, de las comunidades, declara la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ([Unesco, 2017](#)). Tal reconocimiento sitúa la cultura como realidad cambiante en el tiempo y el espacio; dinámica y diversa. Desde esta pluralidad se construyen identidades, lenguajes, modos de vida, tradiciones, aptitudes; se aprende a interactuar en pro del desarrollo personal, colectivo o social. En este sentido, la inserción y la participación en dinámicas propias de la cultura son *acciones sociales* fundamentales, pero no siempre logradas. Las brechas de orden social, económico, participativo y tecnológico propician desigualdad de oportunidades, aprendizajes y acceso al conocimiento, entre las nuevas generaciones.

Frente a estas tensiones, la educación, como acto de desarrollo de lo humano, en los tiempos actuales está llamada a gestionar experiencias pedagógicas y educativas en función de *nuevas alfabetizaciones* orientadas al desarrollo de competencias y habilidades que les permitan a niños y jóvenes prepararse para el mundo social desde una perspectiva participativa; acción políticamente comprometida con la inclusión, la equidad social y la sostenibilidad. Para [Jenkins et al. \(2006, p. 3\)](#), el enfoque participativo de los actores de la cultura está anclado al tejido de relaciones que estos establecen desde los sentidos y contenidos compartidos a través del uso de tecnologías, y cuyo beneficio se expresa en “oportunidades para el aprendizaje entre pares, un cambio de actitud hacia la propiedad intelectual, la diversificación de la expresión cultural, el desarrollo de habilidades valoradas en el lugar de trabajo moderno y una concepción más empoderada de la ciudadanía” (p. 3).

El desarrollo vertiginoso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) ha determinado nuevas formas de acción y participación en la cultura. Desde las posibilidades que la capacidad del lenguaje permite en el desarrollo social y humano, la emergencia de nuevas alfabetizaciones trae nuevos lenguajes que implican el cultivo de “habilidades y competencias necesarias para funcionar de manera efectiva en un mundo cada vez más digital, diverso y globalizado” ([Farnos, 2023](#)). Si bien la alfabetización tradicional nos ha instalado en los dominios de la escritura y la lectura como formas dominantes para representar e interpretar el mundo; hoy, en medio

¹ [H. Maturana \(1989\)](#) la define como la acción que nos hace vivir en el lenguaje, y lleva al conversar en el entrecruzamiento con el emocionar.

de la denominada *cultura digital*² se necesita leer y escribir de otros modos; precisamente, por la multiplicidad de mutaciones presentes en la palabra oral, en la imagen, o en los contenidos escritos que circulan a través de los medios digitales.

En este contexto, la referencia a nuevas alfabetizaciones conduce a capacidades que gestionan el conocimiento, la creatividad, las emociones, la actitud crítica para la toma decisiones, la participación de cara a la potencia de los contenidos multimediales e hipertextuales que se consumen o se producen en los formatos digitales. Este conjunto de habilidades cognitivas, comunicativas, sociales y técnicas permite “construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action; and to reflect upon this process” [construir nuevos conocimientos, crear expresiones mediáticas y comunicarse con otros, en el contexto de situaciones concretas de la vida, para posibilitar una acción social constructiva, y reflexionar sobre este proceso] (Martín, 2005, pp. 134-135).

Ahora bien, ¿qué papel tienen la educación y concretamente la escuela frente a la existencia de un panorama de posibilidades cada vez más amplio, que se deriva de estas otras alfabetizaciones presentes en la cultura digital y que van más allá del uso de códigos lingüísticos verbales o escritos? Más que la consideración de las TIC como oportunidades didácticas, se trata de resignificarlas como “formas culturales importantes de esta época, ámbitos productivos y recreativos de la cultura, la política y la economía contemporáneas” (Dussel y Southweil, 2007, p. 8). Dicho de otro modo, las prácticas culturales en las que participan gran parte de nuestras generaciones de adolescentes y jóvenes están estrechamente conectadas con el uso y la presencia de las TIC, hecho que exige de estos actores de la cultura el uso de distintos sistemas semióticos para actuar e inter-actuar en estos escenarios y construir con otros.

En este contexto, principios como la participación y la colaboración se proponen como capacidades de alto nivel, necesarias para promover y desarrollar en las poblaciones escolares; precisamente, si tenemos en cuenta que la potencia del lenguaje como facultad bio-social es el fundamento para la crítica, la acción política y la formación ciudadana; en correlato con un mundo contemporáneo altamente mediático y globalizado. Sin embargo, en esta faceta del presente abunda una profunda necesidad de justicia, esperanza y humanidad, posible de construir e internalizar desde mediaciones pedagógicas y tecnológicas que, como educadores, padres de familia o cuidadores, movilicemos intencionadamente. Se trata pues de *trabajar juntos*, desde acciones creativas que reduzcan la brecha y los despropósitos que existen entre la educación y las experiencias culturales movidas desde las redes sociales, el WhatsApp, los videojuegos, el uso de la inteligencia artificial o el desmedido consumo de contenidos digitales a través de los teléfonos móviles. Resignificar y ampliar nuevas comprensiones acerca del mundo que habitamos hoy, y sus tejidos relationales, siempre será una acción provocadora de cambio.

Sandra Patricia Quitián-Bernal
Mario Montoya-Castillo
Editores *Enunciación*
Grupo de Investigación Lenguaje, Cultura e Identidad
Universidad Distrital Francisco José de Caldas

² Los planteamientos de Castells (2008), Cancino Velásquez (2012) y Riverón (2016) coinciden en caracterizar la cultura digital como un modo de vida de las sociedades actuales, determinado en alta medida por la presencia de las TIC y su influencia en los medios y las formas de comunicación. Como objeto de estudio, centra su atención en la interacción entre cultura y tecnología. La base de la cultura digital está en la comunicación/interacción, y adquiere sentido si es practicada por actores sociales, entre los cuales se destacan las generaciones jóvenes.

Referencias

- Cancino Velásquez, J. A. (5 de junio de 2012). Cultura digital. Web 2.0 y herramientas tecnológicas [En línea]. *Gestiopolis*. <https://www.gestiopolis.com/cultura-digital-web20-herramientas-tecnologicas/>
- Castells, M. (2008). Creatividad, innovación y cultura digital. Un mapa de sus interacciones. *Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación*, (77), 50-52.
- Dussel, I. y Southweil, M. (2007). La escuela y las nuevas alfabetizaciones. Lenguajes en plural. *El Monitor de la Educación*, 13, 25-32.
- Farnos, J. (17 de abril de 2023). Las nuevas alfabetizaciones pasan de ser medios a condicionar la educación. ¿Cómo? ¿Por qué? [En línea]. *Juandom. Innovación y conocimiento*. <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2023/04/17/las-nuevas-alfabetizaciones-pasan-de-ser-medios-a/>
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J. y Weigel, M. (2006). *An occasional paper on digital media and learning. Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MacArthur Foundation.
- Martin, A. (2005). DigEuLit european framework for digital literacy: A progress report. *Journal of eLiteracy*, 2, 130e266. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=7e9ba99227c94e610b9ff2a6ee08c187c179dc25>
- Maturana, H. (1989). Lenguaje y realidad: el origen de lo humano. *Archivos de Biología y Medicina Experimentales*, 22(2), 77-81.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2017). La cultura, elemento central de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. *El Correo de la UNESCO*. <https://courier.unesco.org/es/articles/la-cultura-elemento-central-de-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible>
- Riverón Rodríguez, G. (2016). La cultura digital en la sociedad moderna. *RITI: Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 4(8), 1-6.