

● Kathleen Tyner
Texas (EEUU)

Audiencias, intertextualidad y nueva alfabetización en medios

Audiences, Intertextuality and new media literacy

Este artículo explora la intertextualidad como una técnica que puede ser usada para tender un puente entre viejos y nuevos programas de alfabetización con los medios dirigidos a profesores y estudiantes que esperan pasar de un modelo de enseñanza basado en los libros de texto a un mundo de recursos on-line, pedagogías flexibles, técnicas de estudio de los medios, construcción interactiva del conocimiento y análisis y producción de multimedia.

This article explores intertextuality as a technique that can be used to bridge old and new media literacies for teachers and students who hope to move beyond the textbook model of instruction into a world of online resources, flexible pedagogies and innovative designs for learning. These include the uses of online archives, media studies techniques, participatory knowledge creation, and multimedia analysis and production.

DESCRIPTORES/KEY WORDS

Audiencias, intertextualidad, nueva alfabetización en medios, aprendizaje colaborativo.
Audiences, multiliteracies, screen education, collaborative learning.

La difusión del uso de las nuevas herramientas y textos mediáticos implica que las audiencias tengan las habilidades críticas correspondientes y que puedan tender un puente entre expresión oral, impresión, imagen, imagen en movimiento y alfabetización en medios digitales. En particular, la idea de que la generación más reciente formada por «nativos digitales», adictos a entender y crear con los nuevos medios es predominante en la prensa popular (Prensky, 2001).

Las formas tradicionales de alfabetización visual como libros, imágenes, imágenes en movimiento y páginas web pueden caracterizarse en términos genera-

❖ Kathleen Tyner es profesora asistente del Department of Radio, Television and Film, de la Universidad de Texas en Austin (EEUU) (ktyner@mail.utexas.edu).

Traducción de María Teresa Fernández Martínez.

les como «pantallas». Los nuevos medios expanden el concepto de pantalla hasta incluir entornos interactivos, simulados, virtuales y presentes allí donde miremos. Esta realidad nos introduce también en la cuestión de la naturaleza de las audiencias como individuos y como colectivos inmersos en un contexto u otro. Evidentemente, la cultura de la escuela a menudo afecta a la naturaleza cambiante de las pantallas y de las audiencias suministrando acercamientos críticos y reflexivos a la alfabetización de un buen número de medios. Esta desconexión se debe en parte al hecho de que los problemas de la integración de los nuevos medios en la alfabetización tradicional y en los nuevos entornos de aprendizaje tienen menos relación con el acceso a estos medios que con la resistencia arraigada de la escuela al pensamiento crítico, a las estructuras no jerárquicas y a la autonomía individual.

El acercamiento superficial, directo y basado en resultados del tipo de alfabetización practicada en el entorno de la educación formal ha sido fuente de frustración para generaciones enteras de estudiantes. Por el contrario, el uso que hacen de los nuevos medios las audiencias contemporáneas se presenta como el mayor reto al dominio de las prácticas tradicionales de alfabetización en la escuela.

Un estudio reciente para el Pew Charitable Trust's American Life Project refuerza la idea de que los estudiantes están cada vez más decepcionados con sus experiencias digitales en la escuela (Levin and Arafeh, 2007). El estudio supervisó on-line a 750 jóvenes con edades entre 12 y 17 y a sus padres. Los adolescentes y sus padres informaron de que Internet es vital para completar los trabajos escolares y que ha reemplazado del todo a las bibliotecas para un buen número de estudiantes. El 71% de los estudiantes informan de que usaron Internet como su primera fuente de información para su último trabajo importante.

Los resultados también indican que más del 78% de los estudiantes entre 12 y 17 navegan, pero afirman que en sus escuelas no hacen buen uso de los recursos on-line. Estos estudiantes tecno-competentes ven Internet como una necesidad diaria, análoga a los libros de texto, las bibliotecas, los tutores, los grupos de estudio, los orientadores, las taquillas, las mochilas o los cuadernos. Algunos estudiantes indican que padres y estudiantes de escuelas de educación primaria y secundaria esperan altas velocidades de acceso sin restricciones en todo momento y plataformas de acceso a contenidos abiertos. Además, suponen el manejo de las habilidades para subir y bajar contenidos de la red. Tienen afinidad por las multiáreas (Roberts y otros, 2005). Y un creciente número de estudiantes es afi-

cionado a crear sus propios medios y a compartirlos con otros online (Jenkins y otros, 2006; Levin & Arafeh, 2007; MTV y otros, 2007). El acceso a redes digitales de alta calidad también parece contribuir a incrementar el conocimiento interactivo y expresivo (Jenkins y otros, 2006; New Media Consortium & Educare, 2006; Oblinger & Oblinger, 2005).

Para los estudiantes que trabajan en multiáreas y están conectados a una red, los medios son algo corriente, orgánico, ubicuo, interactivo, bidireccional, normal y necesario. Sirven como espacios sociales, entornos de aprendizaje alejados de la intervención de los adultos. Como mínimo, estos estudiantes alfabetizados deben ser capaces de analizar, acceder, seleccionar, almacenar, identificar, recuperar, grabar, producir, distribuir y mezclar información en una gran variedad de formas.

1. La enseñanza dirigida y el modelo de libro de texto

A pesar de los usos que hacen las audiencias de las redes y las imágenes digitales fuera de las escuelas, los beneficios anuales de las ventas de libros de textos para la educación convencional son robustos, generando un significativo 10,5% de los 21,5 billones de dólares del mercado editorial de los Estados Unidos en 2005 (AAP, 2005). En muchos sentidos, podría decirse que los editores de libros de texto están trabajando con un modelo convencional de servicio al cliente que se dirige a cubrir las necesidades de una clientela de profesores y escuelas. La selección y adquisición temporal de libros de texto es un ritual académico profundamente arraigado en la cultura de la escuela.

Encarando el futuro, los editores de libros de texto están añadiendo recursos digitales suplementarios a sus productos. Aunque estas versiones híbridas de los libros de texto tradicionales incrementan la cantidad de información asequible desde las aulas, la mayoría reflejan las mismas estrategias pedagógicas que sus versiones impresas. Los recursos de aula adecuados para trabajar en redes interactivas, creando y produciendo conocimiento de forma constructiva se encuentran más a menudo fuera del sector comercial y en entornos informales de aprendizaje.

Los materiales impresos tradicionales son sin duda beneficiosos en las aulas contemporáneas. La cuestión es contrapesar los beneficios de los libros de texto con sus limitaciones para ser usados de forma personalizada, de manera que afecten a la construcción del conocimiento por parte de los alumnos en un entorno expandido en el tiempo y en el espacio. Cuando son usados de forma tradicional, como una simple fuente de

información, su énfasis en la información basada en hechos, reforzada por normas de referencia, con medidas de evaluación estandarizadas, se constituyen en un obstáculo para un tipo de enseñanza interactiva, basada en preguntas y no en respuestas, con un aprendizaje experiencial basado en la investigación que es propio de los entornos creados por los nuevos medios.

2. La proliferación de archivos on-line

El acceso no restringido a la información digital en red ha creado un gran potencial para ir más allá de los recursos de contenidos con la finalidad de convertir a los estudiantes en creadores de conocimiento además de en receptores de información. Estos nuevos recursos para el aula refuerzan la construcción del conocimiento en un gran número de formas ofreciendo una enorme variedad de fuentes de información alternativas, más recursos de información, materiales de fuentes originales, comunidades de aprendizaje on-line, un enorme rango de expertos, nuevas maneras de recuperar, organizar y presentar la información en gran variedad de formas, la habilidad de usar imágenes, imágenes en movimiento, sonidos y texto, y muchas oportunidades para discutir sobre todo ello.

También demandan creatividad y herramientas digitales por parte de los educadores desde el momento en el que crean nuevos retos de enseñanza relacionados con el conocimiento del estudiante del copyright, la autoría, la censura, la crítica y el acceso a la información de los adultos. Como los medios en la escuela promueven el paso de formas impresas a formas digitales, exacerban la necesidad de profundizar en los roles, las estrategias, la pedagogía y los recursos que se dan por supuestos en la escuela de hoy en día.

En concreto, inmensos archivos de imágenes, sonido, imagen en movimiento y entornos virtuales están ahora disponibles on-line de manera que se amplifica el concepto entero de biblioteca pública. En el diseño de las escuelas del mañana, los profesores pueden llenar el vacío entre los libros de texto y los nuevos medios utilizando los usos actuales de la red y de los productos digitales en competencias de aprendizaje como buscar, navegar, recuperar, organizar y presentar las fuentes de información.

Los libros de texto son un elemento más de la lista

de recursos, especialmente si los estudiantes pueden acceder digitalmente a su contenido para revisarlo y son animados a analizar críticamente y a debatir su autoría, su selección de la información y su veracidad. Aún más útil podría ser permitir a los estudiantes revisar, añadir y debatir contenidos de los libros de texto en forma de una wiki.

La proliferación de archivos digitales es un triunfo, siempre y cuando se den las estrategias requeridas para preservar y ofrecer el material de archivo al público. Sin embargo, hay todavía algunas perversiones en el sistema. Como se afirma en el informe anual «Horizon» acerca de los medios y de su enseñanza «hay una dificultad que crece a medida que cada vez más instituciones invierten en archivos digitales. Cuestiones como la propiedad, los derechos de uso, el almacenamiento y las formas de ordenar la información se plantean a medida que los archivos se extienden. Un as-

Históricamente, los escolares aprendieron a leer, escribir, escuchar y hablar como competencias de alfabetización. En los círculos escolares contemporáneos, los educadores debaten ahora la necesidad de añadir el visionado, la representación y la inmersión en el mundo virtual a la creciente lista de competencias para la alfabetización.

pecto relacionado, la búsqueda y el encuentro, también presenta retos» (New Media Consortium and Educause, 2006: 4).

A pesar de estos retos, los archivos digitales son una ventaja en el proceso educativo. La disponibilidad de materiales de fuentes abiertas permite oportunidades sin precedentes a estudiantes y profesores para acceder, analizar, mezclar y usar herramientas digitales para adaptar la educación al currículo. También permiten a los alumnos estudiar y comprometerse con asuntos regionales y locales que a menudo son demasiado insignificantes para ser incluidos en las publicaciones impresas.

3. Intertextualidad: tendiendo un puente entre viejos y nuevos medios

La integración de los nuevos medios en las aulas de hoy en día no afecta sólo al acceso, las estrategias y la economía del cambio escolar. En particular, el uso extendido de las redes, los archivos online y otros tipos

de comunicación digital llaman nuestra atención sobre la cuestión del limitado rango de pedagogías, herramientas y recursos de este tipo usados en los entornos de educación formal. Por ejemplo, la integración de la construcción interactiva del conocimiento, la alfabetización en medios y los recursos en red deben competir con una formidable predisposición hacia la pedagogía centrada en el profesor, con contenidos sujetos a asignaturas, educación en grupos, tiempos programados y evaluación estandarizada. Dada la encorsetada cultura de la alfabetización y la educación dirigida en la escuela, el recurso dominante –los libros de texto– reflejan modelos de eficacia que encajan con las pedagogías y estrategias de la escuela tradicional.

Los programas de formación del profesorado están ahora comenzando a dirigirse a los nuevos medios, y como resultado muchos profesores ya usan

más amplio. En este sentido, es también útil echar un vistazo al concepto de intertextualidad en los estudios sobre medios como un camino para tender un puente entre los viejos y nuevos medios en el entorno educativo.

Intertextualidad es un término usado por los post-estructuralistas para explicar el solapamiento de códigos y convenciones en textos y la forma en la que las audiencias usan estos códigos y convenciones para crear significado (Allen, 2000; Kristeva, 1980; 1986). Los distintos géneros y estilos narrativos cambian, se superponen y evolucionan creando significados. Se trata de un fenómeno tan acelerado como la forma en que las audiencias se acostumbran a los formatos y a los contenidos de los nuevos medios. La interpretación que hacen las audiencias de los diversos textos mediáticos va más allá de su comprensión de las narrativas intertextuales. A medida que las audiencias dan sentido a los textos, crean a partir de sus conocimientos previos una intención estética relacionada con su presentación y su contexto. La implicación más importante que tiene la intertextualidad es que ningún texto es original o único, sino que a menudo descansa sobre otros para revelar su estructura y su significado.

Los productores también parten de formas familiares y modernizan las nuevas tecnologías de la misma forma en que los nuevos medios usan códigos y convenciones en formas diversas. Por ejemplo, las películas y la televisión usaron las convenciones del teatro en sus comienzos. La invención de herramientas como las grúas o el zoom permitieron a los directores usar el movimiento de la cámara para configurar el montaje más allá de la simple acción, más de acuerdo con una pantalla. Muchas pantallas de web en los tempranos noventa fueron diseñadas como libros, más parecidas al concepto de páginas web en un diseño propio de encuadernación libresca. A medida que la comprensión de la red por la audiencia involucra múltiples medios, hipervínculos e interactividad, la red se parece menos a un libro y más a un área de tránsito virtual o a un espacio arquitectónico.

Aunque a las audiencias les gusten las sorpresas o los giros inesperados a medida que se encuentran con nuevos textos, cuando los códigos y convenciones se introducen de modo abrupto y fuera de su marco de

La integración de nuevas herramientas mediáticas para la construcción del conocimiento, una gama más amplia de recursos de información on-line y las pedagogías interactivas son peldaños que pueden usarse como palanca para crear las habilidades de alfabetización de los estudiantes de hoy en día y dirigirles a un descubrimiento que dure toda su vida.

fuentes en red de la misma manera que en el pasado usaban los libros de texto. Las habilidades para estructurar la clase en torno a los nuevos medios requieren tiempo, interés y creatividad tanto por parte de los profesores como de los estudiantes. Una ventaja de la educación interactiva es contar con las contribuciones del grupo para aprender. En este sentido, profesores y alumnos pueden trabajar juntos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque los estudiantes tengan habilidades en el uso de los medios y las convenciones digitales, los profesores tienen las capacidades necesarias para diseñar el currículum y los contextos que pueden convertir partículas aisladas de contenidos en conocimiento real.

Los profesores saben que las habilidades para el diseño del trabajo en el aula demandan la capacidad de romper en pedazos el camino hacia el aprendizaje y luego volverlo a reconstruir todos juntos de forma que los alumnos puedan encontrar la «gestalt» o perspectiva que coloque su aprendizaje en un contexto

referencia, pueden causar confusión, burla y resentimiento. Un ejemplo sacado de la historia del cine es la escena de apertura de la película «JFK» (1991) de Oliver Stone sobre los hechos relacionados con el asesinato de John F. Kennedy. Aunque la hipótesis de la película sobre la conspiración era en sí provocativa, gran parte de la película estaba compuesta y editada en la forma narrativa convencional de Hollywood. Sin embargo, la primera escena usaba las convenciones de un montaje vanguardista de imágenes superpuestas de la Guerra Fría.

En la secuencia de los créditos, el público de «JFK» veía unas secuencias en blanco y negro mezcladas con fragmentos de películas sobre la educación y el gobierno y con imágenes rodadas por el propio director. Una voz en off contaba una historia sobre una conspiración basada en hechos de la Guerra Fría que presagiaba el punto de vista y las premisas de la película. De alguna forma, Stone usa códigos y convenciones que utilizaría un documental, como el montaje de archivo o la voz en off. Después de esta escena, la secuencia de créditos, la película cambia hacia una forma más convencional de narración.

Aunque el público está familiarizado con ambas cosas, el documental y la ficción, los espectadores y los críticos reaccionaron con ira y acusaron a la película de incluir información engañosa. Una hipótesis explicativa es que debido a que pocos entre el público estaban familiarizados con el trabajo experimental, no narrativo, se sintieron confusos, desorientados y manipulados. Otra hipótesis podría ser que, con excepción de algunos documentales como «The Atomic Café», alrededor de 1980, el público todavía esperaba imágenes documentales para ilustrar las imágenes y voces en off con un uso exclusivo de materiales de fuentes primarias y secundarias. De cualquier forma, está claro que Stone consiguió algo inesperado al combinar los códigos y convenciones de narrativas de ficción y de no ficción. Las notas de prensa sobre la reacción del público a la ya de por sí controvertida película oscilaron entre el desagrado y la ira o incluso la furia. Quizá de forma poco sincera, Stone explicó repetidamente que su película era una ficción histórica que usaba códigos y convenciones tomadas del arte.

Es técnicamente cierto que Stone tomó prestados elementos de una larga tradición de un siglo de montaje vanguardista. Sin embargo, podría argumentarse que su escena de apertura en «JFK» fue, si no por delante de su tiempo, al menos por delante de su público. Actualmente, con la mezcla de códigos y convenciones en las películas contemporáneas, la televisión y YouTube, la gente ha visto mucha más narrativa

de este tipo. Es posible que una buena parte de las audiencias contemporáneas puedan apreciar ahora la experiencia intertextual de la secuencia de créditos de «JFK».

La comprensión que tienen los estudiantes de los códigos y las convenciones que trascienden las formas de los medios es la clave del modo en que los educadores deben hacer la transición desde un diseño clásico basado en la alfabetización a los nuevos entornos de aprendizaje. En una aproximación gradual, cuando los códigos y convenciones intertextuales de las diversas áreas son explícitamente expuestas por los estudiantes para su deconstrucción y análisis crítico, se consiguen metáforas que los alumnos pueden usar estratégicamente en toda su variedad para demostrar su aprendizaje.

En el espíritu de Web 2.0, una nueva e inteligente generación de usuarios puede –y lo hace– usar este conocimiento alternándose en los roles de espectadores, productores y distribuidores.

A medida que los profesores hacen un uso inteligente del material de archivo, contribuyen a que los alumnos se conviertan en arqueólogos de los medios incluyendo la capacidad para localizar, encontrar, evaluar y usar materiales procedentes de un amplio rango de fuentes y formatos. Como mínimo, las competencias necesarias para trabajar con materiales de archivo pueden resumirse en cuatro estrategias para el análisis y la producción: archivar, relacionar, recontextualizar y dar otro sentido.

4. Textos de los medios como modelos para la construcción del conocimiento

Para integrar los nuevos medios en el proceso de aprendizaje, los profesores deben seleccionar textos significativos, presentarlos a sus estudiantes y después orientar y observar sus progresos mientras analizan críticamente su significado. Esta aproximación evita que todo el proceso se convierta en una simple búsqueda y compilación de material divertido. Les anima a explorar el significado más profundo de cada nuevo texto dentro de su contexto histórico, cultural, político, económico y social.

Si las audiencias van a entender el valor y la importancia de las fuentes de la información a lo largo del tiempo, deben entender no sólo los códigos y las convenciones que les capacitan para obtener sentido de los medios, sino también la forma en que el público en cada momento tuvo en cuenta los elementos contextuales que les ayudaron a entender esos mismos medios en el momento en que fueron producidos y distribuidos. En otras palabras, la conservación del tex-

to sin la posibilidad de acceso del público y la apreciación de todo su contexto es una capacidad vacía.

La meta final es simular las condiciones que pusieron los espectadores contemporáneos que fueron sus audiencias en el momento en el que los medios fueron mostrados por primera vez. En la presentación para el Silent Film Festival de San Francisco en 2007 de la película «Retour» de Flamme, el archivista francés Serge Bromberg señaló que la relación entre el material de archivo y las audiencias es concreto, complejo y profundo. «(los archivistas) no estamos sólo en el negocio de la conservación de películas. También estamos en el negocio de la conservación de las audiencias» (Bromberg, 2007).

Para cumplir esto, el entorno del aprendizaje debe ser lo suficientemente estructurado como para guiar a los estudiantes a nuevos descubrimientos y al mismo tiempo lo suficientemente flexible como para permitir el proceso de la crítica y el descubrimiento. Esto implica el uso de la evidencia, pero también la libertad para especular sobre las relaciones posibles entre contenidos y contextos. A continuación, se exponen algunas técnicas que facilitan el uso de materiales de archivo desde el simple descubrimiento de contenidos a su comprensión intertextual.

5. Archivar

Los estudiantes contemporáneos deben saber cómo buscar, encontrar, almacenar, manipular y citar una amplia gama de recursos informativos. Más capacidades aún son necesarias para modelar el acceso y uso de los documentos, fragmentos, notas, dibujos, sonidos, imágenes en movimiento, obras de arte, entrevistas, etc., ya sean fuentes originales o indirectas. De alguna forma, las habilidades necesarias para ello son las mismas de la biblioteca tradicional. Sin embargo, hay también un componente crítico en la lectura y en la producción desde el momento en que los estudiantes al seleccionar y presentar la fuente de información están demostrando su conocimiento. Como mínimo, la evidencia aportada por un amplio espectro resalta el poder de los ejercicios tradicionales de lectura y escritura para el ejercicio de la retórica y la argumentación. A lo sumo, el proceso necesario para manipular los textos contribuye a la creación experiencial del conocimiento y al pensamiento crítico de los estudiantes.

6. Relacionar

Se refiere al proceso de encontrar relaciones entre diversos productos mediáticos para trazar el mapa de un fenómeno o evento social. Los ejercicios de este

tipo son diseñados como «andamios» de forma que el alumno comienza el proceso de descubrimiento con el manejo de conceptos sencillos hasta llegar a la «gestalt» de juntar todas las piezas.

Al planear el entorno de aprendizaje, los profesores pueden buscar y presentar pistas contextuales que se relacionen con la historia, la economía, la sociedad o la cultura indicativas de un fenómeno. Los materiales on-line contribuyen a una búsqueda flexible, adecuada para cada momento, que puede usarse para personalizar el entorno de aprendizaje. En cuanto los estudiantes manejen lo más fácil, el profesor puede retarlos al proporcionarles ahora archivos con más información. Los estudiantes pueden comenzar a contribuir a medida que van descubriendo tanto los significados más profundos como la relevancia social de los textos.

La idea es estimular la habilidad de los estudiantes para descubrir patrones y discernir posibles conexiones al analizar textos con formas, contenidos o contextos comparables. Al buscar pistas para dar significado al texto y conectar cada una con nuevas evidencias, los alumnos comienzan a afilar sus habilidades de búsqueda, recuperación, organización y uso de materiales relacionados para crear una red semántica de evidencia y significado.

7. Recontextualizar

Las técnicas para deconstruir la narrativa y la estética de los medios son sobre todo útiles cuando se dotan de las funciones del contexto tanto como de las del contenido. Las audiencias usan los contextos para proveerse de un marco de referencia desde el que confieren significado a un texto. Al pasar el tiempo, los productos pierden algunos de los detalles contextuales que resonaban en las audiencias originales. Es útil presentar y recrear algunos elementos del contexto original para crear interpretaciones del contenido bien documentadas históricamente. Esto puede hacerse a través de un role-play, con entrevistas de pega o video documentales del mismo período. Por ejemplo, cuando interpretamos una película de ficción, puede ser útil leer sus críticas y ver un documental relativo al tema del mismo período de tiempo. O pueden usarse entornos virtuales con los que simular elementos contextuales para la inmersión de los estudiantes. En el caso de «JFK» podría ser iluminador ver noticias de prensa relacionadas con la crisis cubana de los misiles, el asesinato de Kennedy y las teorías de la conspiración. Ver la película original tomada ese día por el aficionado Abraham Zapruder podría ser ilustrador. La idea es mostrar a los alumnos formas de especular con

cómo las audiencias de su tiempo podrían haber visto la película y compararlas con cómo el público moderno responde hoy al mismo texto. Cuanto más se den cuenta los alumnos de las condiciones originales del visionado del producto, más entenderán tanto el concepto de archivo como el funcionamiento de los medios contemporáneos.

8. Dar un nuevo sentido

Esta técnica nos trae a la mente el sincretismo de las culturas. Se refiere, simplemente, al uso de medios de archivo en una forma que difiera de la original. Esto implica alterar, insertar, borrar, editar, combinar o cambiar la secuencia de un texto, una imagen, un montaje o una grabación de audio original para producir algo personalizado que sea distinto del original. La técnica nació en la cultura sincrética de las grabaciones de «hip hop» y «rap» pero también tiene una larga historia en las Bellas Artes, por ejemplo en el «collage» y en la construcción de montajes. Dar un nuevo sentido en los nuevos medios es a menudo hacerlo de forma satírica o irónica lo cual es especialmente útil como forma subversiva de valores políticos, sociales o culturales. Recombinar y probar legalmente datos, multimedia, imágenes, clips, sonidos y otros formatos de medios fuerza a los espectadores a mirar un texto nuevo y revela los códigos, las convenciones y las ideologías subyacentes que componen tanto el original como su nueva forma. La popularidad de las producciones de distribución amateur como las de YouTube ofrece a los espectadores una guía para esta técnica y han estimulado la innovación.

A medida que la escuela se compromete con los nuevos entornos mediáticos, estas técnicas de estudio ofrecen una modesta orientación para la posibilidad de enlazar una educación creativa con los medios. Históricamente, los escolares aprendieron a leer, escribir, escuchar y hablar como competencias de alfabetización. En los círculos escolares contemporáneos, los educadores debaten ahora la necesidad de añadir el visionado, la representación y la inmersión en el mundo virtual a la creciente lista de competencias para la alfabetización. Definir las habilidades y conocimientos asociados con la alfabetización ha sido siempre un debate difícil debido a ideologías en competencia acerca de lo que significa «aprender» o «alfabetizar» (Graff, 1987; Godoy, 1977; Scribner & Cole, 1981). Mientras tanto, a las escuelas se las abandona para que enfrenten este importante reto solas –aunque también reciben ayudas– mientras reflexionan sobre el valor de la alfabetización en medios en el aula. La integración de

nuevas herramientas mediáticas para la construcción del conocimiento, una gama más amplia de recursos de información on-line y las pedagogías interactivas son peldaños que pueden usarse como palanca para crear las habilidades de alfabetización de los estudiantes de hoy en día y dirigirles a un descubrimiento que dure toda su vida.

Referencias

- AAP (2006): *Association of American Publishers 2005 Industry Statistics*. New York, Association of American Publishers (www.publishers.org/industry/2005_annual_report_preface.pdf).
- ALLEN, G. (2000): *Intertextuality*. London, Routledge.
- BROMBERG, S. (2007): *Presentation of the Retour de Flamme at the 2007 San Francisco Silent Film Festival*. San Francisco, CA (July 15).
- GRAFF, H.J. (1987): *The labyrinth of literacy*. London, Falmer Press.
- GOODY, J. (1977): *The domestication of the savage mind*. Cambridge, Cambridge University Press.
- JENKINS, H. y OTROS (2006): *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st Century*. McArthur Digital Media and Learning White Paper. Chicago, IL, McArthur Foundation (http://digitalllearning.macfound.org/site/c.enJL-KQNiFiG/b.2108773/apps/nl/content2.asp?content_id=%7BCD911571-0240-4714-A93B-1D0C07C7B6C1%7D¬oc=1) (19-09-07).
- KRISTEVA, J. (1980): *Desire in language: a semiotic approach to literature and art*. New York, Columbia University Press.
- KRISTEVA, J. (1986): «Word, dialogue and novel», en JARDINE, A.; GORA, T. & ROUDIEZ, L. (Eds.): *The Kristeva Reader*. New York, Columbia University Press: 34-61.
- LEVIN, D. & ARAFEH, S. (2002): «The digital disconnect: the widening Gap between Internet savvy students and their schools», en *American Institutes for Research for the Pew Internet & American Life Project*. Washington, DC, Pew Charitable Trust (www.pewinternet.org/PPF/r/67/report_display.asp) (14-08-07).
- NEW MEDIA CONSORTIUM AND EDUCAUSE (Ed.) (2006): *The Horizon Report*. Austin, TX, NMC (www.nmc.org/pdf/2006_Horizon_Report.pdf) (01-09-07).
- MTV, NICKELODEON, MICROSOFT DIGITAL ADVERTISING SOLUTIONS (Eds.) (2007): *Circuits of Cool/Digital Playground*. From *New Global Study From MTV, Nickelodeon and Microsoft Challenges Assumptions about Relationship between Kids, Youth & Digital Technology*. PRNewsWire (July 24) (<http://sev.prnewswire.com/multimedia-online-internet/20070724/NYTU10924072007-1.html>) (01-09-07).
- OBLINGER, D. & OBLINGER, J. (Eds.) (2005): *Educating the net generation*. Boulder, CO, Educause. Retrieved September 20, 2007 from www.educause.edu/educatingthenetgen.
- PRENSKY, M. (2001): «Digital natives, digital immigrants. From on the horizon», en NCB University Press, 9, 5 (www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf) (01-09-07).
- ROBERTS, D. y OTROS (2005): *Generation M: Media in the lives of 8-18 year-olds* (March 9). Menlo Park, Kaiser Family Foundation (www.kff.org/entmedia/entmedia030905pkg.cfm) (01-09-07).
- SCRIBNER, S. & COLE, M. (1981): *The Psychology of Literacy*. Cambridge, Harvard University Press.