



IV JORNADA PROFESIONAL DE LA RED DE BIBLIOTECAS DEL INSTITUTO CERVANTES: BIBLIOTECAS PARA EL LECTOR DIGITAL: RELACIÓN, ESPACIO Y TECNOLOGÍA

MADRID
15 DE DICIEMBRE DE 2011

Mapa de las competencias digitales

RODRÍGUEZ, JOAQUÍN

Vicedecano de la Escuela de Organización Industrial (EOI). Fundador de futurosdellibro.com

Resumen:

Se analiza la nueva función y el nuevo rol de los bibliotecarios en el nuevo ecosistema digital. Las bibliotecas, al igual que la razón, no son ajenas a su contexto histórico; por tanto, se ha pasado de un conocimiento estable e inamovible, del que las bibliotecas eran reflejo como especialistas en su clasificación y ordenación, a un conocimiento complejo, conflictivo y discontinuo. Un conocimiento que las herramientas digitales han democratizado, y donde la sociedad es ahora capaz interpretar, deliberar y tomar decisiones consensuadas. La biblioteca, en su nuevo rol, ya no tendrá el monopolio de la interpretación, sino que deberá ser el mediador, el intermediario que fomente esa disensión e interpretación.

Joaquín Rodríguez menciona las competencias digitales necesarias en los ciudadanos y cómo las bibliotecas deberán ser los responsables de formar a estos intérpretes cualificados.

Palabras clave:

Alfabetización informacional, Information Literacy, Competencias digitales

Hace una semana más o menos, en el Congreso sobre [Bibliotecas escolares en tránsito](#), al final de la intervención de Daniel Cassany y de mi propia participación, una bibliotecaria intervino en el turno de preguntas con una cuestión previsible: es posible -parafraseo- que la introducción de las tecnologías en la biblioteca sea necesaria, pero para los bibliotecarios formados en las antiguas alfabetizaciones es casi imposible no sentir un repunte tecnoludita. No sentí lo mismo en el encuentro con los responsables de la red de Bibliotecas del Instituto Cervantes, quizás porque su exposición a los medios digitales y a las ventajas que se derivan de ello, sean más evidentes.

En todo caso, independientemente de los sentimientos que la tecnología nos provoque (tecnología porque, en todo caso, nació después de que nosotros lo hiciéramos y constituya, por eso, una mediación postiza más que una natural- , lo cierto es que los jóvenes seguirán utilizando de manera masiva los dispositivos y aplicaciones digitales como medio natural con el que comunicarse y construir relaciones y conocimiento. Apenas resulta defendible ni justificable la idea de que puedan existir dos mundos apartados, incomunicados. Es más: resulta una irresponsabilidad ética y profesional conformarse con proporcionar un sólo tipo de alfabetización. La sociedad del conocimiento exige ciudadanos capaces de participar con criterios, de cogestionar procesos complejos, de formarse una opinión crítica contrastando fuentes diversas y utilizarla en consecuencia, de cooperar y convergir con otras personas y colectivos en defensa de ideas, creencias o valores, de defender que el saber es una cosa de todos y no de unos pocos, en definitiva.

[Henry Jenkins](#), que lleva algún tiempo pensando sobre las nuevas competencias digitales, las tres “Xs” (eXploration, eXpression, eXchange) que deben complementar a las tres “Rs” tradicionales (wRiting, Reading, aRithmetics), escribió para la Fundación McArthur un texto imprescindible: [Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century](#), un documento de trabajo en el que Jenkins y otros discurren sobre el aspecto de la alfabetización del siglo XXI. En el fondo, cabría hablar de cuatro grandes grupos de competencias interrelacionadas:

1. La adquisición y apropiación de contenidos digitales mediante la navegación transmedia y mediante su manipulación, reconstrucción y reutilización consciente y responsable;
2. La evaluación de las fuentes de las que se extraen esos mismos contenidos. El desarrollo y maduración de un juicio crítico fundamentado que sepa valorar la calidad y tendenciosidad de las fuentes consultadas;
3. La adquisición de competencias de carácter cooperativo, de participación responsable en las redes colaborativas, de construcción conjunta de saber y conocimiento, de cognición e inteligencia distribuidas;
4. La reintroducción de los valores del juego en el aprendizaje: el planteamiento de objetivos y metas, la concepción de estrategias, la prueba y el error, la recompensa y su contrario, la cooperación y la competencia.

**IV JORNADA PROFESIONAL DE LA RED DE BIBLIOTECAS DEL INSTITUTO CERVANTES:
BIBLIOTECAS PARA EL LECTOR DIGITAL: RELACIÓN, ESPACIO Y TECNOLOGÍA**

No es excesivamente complicado convertir estos cuatro grandes imperativos en formas específicas de trabajo, en dinámicas de grupo, en componentes de un nuevo currículum. De hecho, ya hay quien se ha tomado el trabajo de proponer unos estándares de educación digital que pueden adoptarse con cierta facilidad: la [International Society for Technology Education](#) propone un conjunto de [NETS for students](#), [NETS for teachers](#) y [NETS for administrators](#), que podrían convertirse sencillamente en el mapa o la cartografía de las competencias digitales -tal como el de la miniatura que he pintado más abajo- para el inicio del siglo XXI.

Eso exigirá, claro, que los profesores abandonen las pulsiones tecnoluditas, que se conviertan en agentes más competentes que sus propios alumnos con el fin de guiarles en ese aprendizaje como un intermediario versado en la materia, que los currícula atiendan a las nuevas alfabetizaciones en cooperación con las preliminares y que los espacios donde todo esto sucedan se rediseñen para acoger esa nueva modalidad de trabajo digital y cooperativo.

El juicio es, sin embargo, inapelable, tal como advierte la UNESCO en un [reciente estudio](#) internacional realizado entre 6000 estudiantes y 100 profesores, “la evaluación indica que los resultados de los estudiantes mejoran mediante la adopción de las tecnologías en el aula, lo que incluye contenidos digitales combinados con actividades de aprendizaje profesional para los profesores y la comunidad implicada”.