

Modelo teórico de alfabetización digital de Yoram Eshet-Alkalai

Por Raidell Avello Martínez, ravello@ehtcf.co.cu, <http://ravellom.blogspot.com>

Revisión de los artículos en los que se desarrolla el modelo:

- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- Eshet-Alkalai, Y. (2008). Real-Time Thinking in the Digital Era.
- Eshet-Alkalai, Y., & Chajut, E. (2010). You can teach old dogs new tricks: The factors that affect changes over time in digital literacy. *Journal of Information Technology Education*, 9, 173-181. Recuperado a partir de <http://www.jite.org/documents/Vol9/JITEv9p173-181Eshet802.pdf>
- Eshet-Alkalai, Y. (2012). Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 9.

Resumen

La presente revisión tiene como objetivo describir brevemente el modelo teórico de alfabetización digital desarrollado por Yoram Eshet-Alkalai en una serie de artículos presentados en el período 2004-2012. El modelo está compuesto por seis conjuntos de habilidades esenciales para interactuar en entornos digitales, estas son: *foto-visuales, de reproducción, hipertexto, tratamiento de la información, socio-emocionales y el manejo de tareas en tiempo real.*

Palabras claves: alfabetización digital, habilidades digitales, modelo de alfabetización digital, Yoram Eshet-Alkalai

Abstract

This review has as objective it describes briefly the skills-based theoretical framework model of digital literacy developed by Yoram Eshet-Alkalai in a series of articles presented in the period 2004-2012. The model is composed by six set of main skills to interact in digital environments, these are: photo-visual skills, repro-duction skills, branching skills, hypertextual navigation skills, infor-mation skills, socio-emotional skills and real-time thinking skills.

Keywords: digital literacy, digital skills, , branching skills, photo-visual skills, real-time skills, socio-emotional skills, reproduction skills

Revisión

El tema de la alfabetización digital ha sido extensamente estudiado en la actualidad. En este sentido se han propuesto diversos y diferentes modelos, dominios y dimensiones para describir y analizar las habilidades o competencias necesarias para actuar eficientemente en los nuevos entornos digitales.

Yoram Eshet-Alkalai, como resultado de un conjunto de investigaciones publicadas, propone un modelo teórico de alfabetización digital compuesto por seis conjuntos de habilidades esenciales para interactuar en entornos digitales, estas son: *foto-visuales, de reproducción, hipertexto, tratamiento de la información, socio-emocionales y el manejo de tareas en tiempo*

real. La propuesta del modelo ve la luz con la publicación del artículo **Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era** (Eshet-Alkalai, 2004) donde el autor presentó las cinco primeras habilidades de las antes mencionadas, y luego en el trabajo **Real-Time Thinking in the Digital Era** propone nuevo conjunto de habilidades: las de *tiempo real*.

Al cabo de cuatro años más, con nuevas investigaciones y socialización del modelo en comunidades científicas, presenta el trabajo **Thinking in the Digital Era. A Revised Model for Digital Literacy** (Pensando en la era digital. Un modelo revisado para la alfabetización digital) (2012), lo cual constituye una actualización del modelo inicial con la adición de la habilidad de *tiempo real* y enriquecimiento de las primeras habilidades.

A continuación se describe brevemente en que consiste cada una de estas habilidades:

Las **habilidades digitales foto-visuales** son las que requieren, del usuario de los modernos entornos digitales, usar “la visión para pensar”, con el objetivo de crear una comunicación foto-visual efectiva con el entorno. Ayudan al usuario a leer y entender los mensajes e instrucciones que son presentados de manera gráfica. Estas habilidades se pueden encontrar en los juegos computacionales donde las instrucciones son dadas gráficamente.

Los usuarios que tienen éxito utilizando estas habilidades, usualmente tienen una buena memoria visual y un fuerte pensamiento intuitivo-asociativo, lo cual les permite comprender los mensajes visuales. Esto se puede apreciar en el manejo de las interfaces gráficas de las aplicaciones.

Las **habilidades digitales de reproducción** son definidas como la capacidad de crear nuevos significados o nuevas interpretaciones a partir de la combinación de información preexistente en cualquier medio o formato. Estas habilidades son esenciales en dos campos principalmente: En la escritura, donde el contenido puede ser reorganizado para crear nuevos significados, y en el arte, donde sonidos y obras visuales pueden ser editadas y manipuladas para crear nuevas obras de arte.

De acuerdo con investigaciones citadas por el autor los estudiantes que tienen alto dominio de estas habilidades tienen también excelente pensamiento sintético y multidimensional que los ayuda a descubrir nuevas combinaciones para transformar la información en nuevos significados.

Las **habilidades digitales de hipertexto** son las que se requieren para tener un buen sentido espacial-multidimensional de orientación, o sea la capacidad de estar orientado y evitar perderse en el ciberespacio mientras se navega por los complejos dominios del conocimiento. En la actualidad es frecuente encontrar cientos de enlaces, con información adicional, en libros de textos, artículos, enciclopedia como Wikipedia, etc., que requieren una correcta orientación, la cual permita al usuario crear mapas conceptuales, modelos mentales y otras formas de representación abstracta de la estructura web del entorno hipermedia por el que se navega.

Habilidades digitales para el tratamiento de la información. En la actualidad, la información no solo crece rápidamente, además, por una parte esta se presenta en diferentes formatos: texto, imagen, video, sonido o una mezcla de todos ellos como las multimedias, y por otra, a las fuentes clásicas de información: periódicos, revistas y libros, se le han agregado blogs, redes sociales, microblogging, marcadores sociales, entre otras. Esta información, para complejizar la situación, en muchos casos, es generada automáticamente por aplicaciones que, luego de ser configuradas, filtran y mezclan contenidos de diferentes fuentes y el resultado es enviado por correo o compartido en algún sitio de internet.

Para enfrentar esta situación los usuarios deben dominar los buscadores de información, gestores de información, lectores RSS, conocer bien la materia de búsqueda, redes sociales, blogs y otros medios de comunicación que crecen a diario.

Habilidades digitales socio-emocionales. El avance de las tecnologías de la comunicación ha permitido el desarrollo de herramientas para el aprendizaje colaborativo a través de espacios como redes sociales, foros de discusión, chats, blogs, microblogs, entornos virtuales de investigación, etc. En todos estos entornos los usuarios necesitan emplear habilidades emocionales y sociales para navegar en estos medios masivos de comunicación y lograr la socialización de los conocimientos acompañada de sentimientos emocionales como ocurre en los entornos presenciales.

Habilidades digitales de tiempo real. Esta última habilidad, de tiempo real, descrita en profundidad en (Eshet-Alkalai, 2008), se refiere a los variados y numerosos estímulos que recibe un usuario en la actualidad en los entornos digitales, tales como sonidos, textos e imágenes. Por tanto, se requieren habilidades para procesar estos estímulos simultáneamente. Estas habilidades necesarias en la actualidad está relacionado con el término “pensamiento en tiempo real” lo cual no es nuevo, este es utilizado por los humanos para sincronizar información en el proceso de creación del conocimiento, todo esto convierte esta habilidad, según Eshet-Alkalai, en una *habilidad crítica*, por la importancia que el autor le concede en los nuevos y dinámicos escenarios al que se enfrentan los usuarios.

Uno de los principales aspectos de este modelo, compuesto por 6 conjuntos de habilidades esenciales, que lo hacen interesante y singular es su diferencia con otras propuestas que convergen en dimensiones tales como: tecnológicas o instrumental, cognitiva, actitudinales - emocionales, comunicacional, ética y de gestión. Este modelo está basado en una perspectiva más psicológica y teórica, orientado a las habilidades del pensamiento crítico lo que lo hacen único, consistente y diferenciado de otros modelos con enfoques más prácticos.

Sobre el autor:

Yoram Eshet Alkalai es profesor del Departamento de Educación y Psicología de la Universidad Abierta de Israel. Coordinador del programa de maestría en tecnología educativa para el cual ha escrito varios libros de texto sobre tecnología, aprendizaje y diseño de aprendizaje basado en computadoras. Es fundador y director del Centro de investigación para la integración de las

tecnologías en la Educación (www.chais.openu.ac.il). Miembro de prestigiosas revistas como International Review of Research in Open and Distance Learning (IRRODL).

Sobre el autor de la revisión:

Raidell Avello Martínez, ravello (at) ehtcf.co.cu, <http://ravellom.blogspot.com/>
Profesor Principal de Informática y Tecnología Educativa de la Escuela de Hotelería y Turismo “Perla del Sur” de Cienfuegos, Cuba. Profesor a tiempo parcial de la Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”, Cuba. Se encuentra cursando estudios de doctorado en pedagogía, en el campo de la tecnología educativa y alfabetización digital, temas sobre los que ha publicado informes y artículos, y de los que ha impartido talleres y cursos a docentes del turismo en Cuba.