

COMPETENCIAS DIGITALES PARA PERIODISTAS

Oscar Jaramillo¹

Lucía Castellón²

Palabras claves:

Periodismo, competencias digitales, nativo digital, alfabetización digital.

Resumen:

El artículo tiene como objetivo identificar las competencias a nivel digital que deben guiar la conformación de los planes de estudio de las escuelas de periodismo, para hacerse cargo de los escenarios que enfrentarán los medios de comunicación en los próximos años, debido a la ubicuidad de las TIC's.

Este trabajo parte del análisis de las características de los nativos digitales y de los planteamientos de Jenkins y Eshet-Alkali sobre la alfabetización digital.

Palavras-chave:

¹ Periodista, doctor en Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Director del diplomado Comunicación y Desarrollo de Contenidos para la TV Digital Interactiva del Instituto del Instituto de Comunicación y Nuevas Tecnologías de la Universidad Mayor.

Principales publicaciones: Derecho de autor 2.0. Jaramillo, Oscar. En. Revista Información Pública. Vol. V/ N°1, Junio 2007. Universidad Santo Tomás, Escuela de Periodismo. Pág. 225 - 260.

Jaramillo, Oscar; Castellón, Lucía. Las múltiples dimensiones de la brecha digital. Reflexiones Académicas, N° 13. 2001. Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información de la Universidad Diego Portales. Santiago, Chile. 2001. P. 11-31.

E - mail: contacto@oscarjaramillo.cl. Fono: 56 - 8 – 1572468. Camino La Pirámide 5750.

² Periodista Universidad de Chile, Profesora de Religión Universidad Católica, cursos de perfeccionamiento en Estados Unidos, profesora las cátedras Medios de Comunicación, Fundamentos del Periodismo, Periodismo de Investigación, Taller de Prensa. Fundadora de la Escuela de Periodismo de la Universidad Diego Portales, ex Decana de la Facultad de Comunicación e Información de la misma universidad. Relatora en diferentes seminarios y congresos nacionales e internacionales. Publicaciones en revistas de Comunicación, investigadora en temas sobre brecha digital y comunicación y educación entre otros. Ex Vicepresidenta de IBERCOM, Asociación Iberoamericana de Investigadores en Comunicación, ex directora de ALAIC, Asociación Latinoamericana de Investigadores en Comunicación. Primera catedrática de UNESCO en Comunicación en Chile. En el año 1988 crea el programa de Prensa y Educación que promueve la lectura de diarios en jóvenes y niños. Ex directora de Postgrado de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad Mayor. Actualmente se desempeña como Decana de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad Mayor.

lucia.castellón@umayor.cl

56 2 328 1400

Camino La Pirámide 5750, Huechuraba, Santiago. Chile.

Jornalismo, competências digitais, nativo digital, alfabetização digital.

Resumo:

O artigo tem como objetivo identificar as competências digitais, que tem que orientar a elaboração dos currículos das escolas de jornalismo, para tomar em conta os cenários que enfrentarão a media nos próximos anos, devido a omnipresença das TIC's.

Este trabalho, começa no análise das características dos nativos digitais e dos abordagens de Jenkins y Eshet-Alkali sobre a alfabetização digital.

Key Words:

Journalism, digital competencies, digital native, digital literacy.

Summary:

The purpose of this article is identifying the competencies at a digital level that must guide the structure of the syllabuses of the Schools of Journalism in order to take charge of the scenes that the media will be facing in the next years, due to the ubiquity of the ICTs.

This work starts from the analysis of the characteristics of the digital natives and the approaches of Jenkins and Eshet-Alkali about digital literacy.

El objetivo central de este artículo, es indagar sobre las competencias de carácter digital, que requiere un egresado de Periodismo. Esta inquietud nace a partir de los múltiples cambios a nivel cultural, político, económico y comunicacional que plantea la irrupción de la llamada Sociedad de la Información.

La hipótesis subyacente, es que los procesos de digitalización de la información han modificado las dinámicas laborales y la mente misma de las audiencias a tal punto, que es necesario que la academia se haga cargo de esta nueva realidad, para formar profesionales que estén de acuerdo con las nuevas exigencias que les plantea el mercado y los nuevos entornos en los que trabajarán.

Es por ello que queremos identificar las competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales de carácter digital que debieran guiar la reformulación de las mallas curriculares de esta carrera.

Para ello, primero abordaremos de manera somera el tema de la Sociedad de la Información, para después pasar al de los nativos digitales y la alfabetización digital.

Sociedad de la información en el periodismo

El fenómeno de la Sociedad de la Información es un tema complejo, que tiene gran cantidad de variables, conceptos y problemas. Castells señala que el punto de partida para poder analizar la revolución de la tecnología de la información es su capacidad para penetrar todos los ámbitos de la actividad humana³.

El periodismo tampoco es ajeno a la ubicuidad de las TIC's. En la prensa las tecnologías digitales están presentes en cada uno de los pasos del proceso informativo, desde el reporteo, hasta la impresión de los diarios. No sólo los textos se escriben en formato digital, sino que también gran parte del resto del trabajo de reporteo está en este formato. Asimismo el correo electrónico, el chat y la video conferencia han surgido como formas válidas para realizar entrevistas. Además, Internet se ha convertido en una gran base de datos, desde donde sacar información, datos y estudios para los distintos reportajes o crónicas.

La masificación de teléfonos celulares con tecnología 3G, como el Iphone o Blackberry, y que cuentan con cámara fotográfica, de video, grabadora, procesadores de texto, planillas de cálculo, correo electrónico, mensajería instantánea, video conferencia y conexión inalámbrica a Internet de banda ancha, han revolucionado los procesos de reporteo. Según Dan Gilmore, es lo que ha permitido el surgimiento del periodismo ciudadano, con todas las presiones que ello le ocasiona al periodismo tradicional.

En la radio el reporteo es realizado con grabadoras digitales. Las cuñas y la locución son grabadas en formato digital (MP3, preferentemente), para ser editadas con un programa computacional, confeccionado para tal fin.

En el caso de la televisión sucede algo similar. La grabación de las imágenes es realizada en cámaras digitales, que las almacenan en memorias "flash". Una vez que el periodista y el camarógrafo llegan al canal de televisión, la edición de las imágenes es realizada en computadores. La adopción de la norma de televisión digital japonés-brasileña, modificará la forma en que entendemos este medio de comunicación, al incluir una comunicación bidireccional entre el televisor y la estación.

Según este nuevo formato la señal va desde la antena del canal de televisión hasta el aparato del telespectador. Lo interesante del caso es que al tratarse de un formato digital la señal se transforma en información al llegar al televisor. Allí puede ser procesada al igual que

³ Castells, Manuel. La Era de la Información: Economía, sociedad y cultura. Vol. 1. La Sociedad Red. 1ª Ed. Alianza Editorial. Madrid, España. 1998. p. 31.

en cualquier computador y enviar una señal de vuelta, conteniendo un paquete de información, al canal de televisión.

Es así como bajo el formato japonés-brasileño es posible tener consumo de televisión bajo demanda, servicios de teletexto, votaciones, compras y juegos en línea. En este formato el tele espectador se transforma en un usuario y el canal de televisión, en un servidor, lo que pone fin al esquema de funcionamiento bajo el cual las audiencias no eran más que masas inertes, bajo el control de los medios de comunicación.

En definitiva, lo que ha cambiado es la forma en que la información es recolectada, procesada y difundida. De acuerdo a las palabras de Castells es allí (en la recolección, procesamiento y difusión de información) en donde se encuentran las bases de la productividad y el poder⁴.

La revolución causada por los blogs, junto con las redes sociales y todo el fenómeno de la Web 2.0, cambiaron la forma en que las personas acceden y difunden la información. Los medios de comunicación dejaron de tener el monopolio y la información volvió al titular universal, en las palabras de Desantes.

El hecho que el público tenga el mismo poder para investigar y difundir información que los periodistas y los medios de comunicación, ha dado origen a lo que Jenkins denomina como la cultura participativa.

El uso de los medios digitales está asociado al querer dar a conocer información que no forma parte del circuito o que no cumple con los criterios tradicionales de lo que es una noticia para los periodistas y los medios de comunicación.

No sólo tenemos que considerar el desdibujamiento de las fronteras entre los medios tradicionales (diario, radio y televisión), sino que también muchas de las tareas de edición o emisión que eran propias de profesionales altamente calificados, ahora pueden ser realizadas por usuarios con conocimientos "medianos" en el campo de la computación.

Los nativos digitales

Antes de poder proseguir, es necesario que nos detengamos brevemente en los cambios que han experimentado las nuevas generaciones, debido a que apuntan a un concepto que es de vital importancia para entender la problemática que estamos analizando. Nos referimos a la irrupción del nativo digital.

⁴ Op. cit. p. 47.

Tal como lo plantean Eshet-Alkali y Amichai-Hamburger la alfabetización digital va más allá de saber utilizar un programa computacional o un dispositivo digital. Abarca una gran variedad de competencias y destrezas de aspectos cognitivos, motores, sociológicos y emocionales, que son necesarios para desempeñarse de manera adecuada en los entornos digitales⁵.

Por lo mismo, las competencias digitales que requiere un periodista para desempeñarse en la Sociedad de la Información, van más allá de saber emplear programas de edición de video como Adobe Premier o Dreamweaver, para confeccionar páginas Web.

Mientras que Castells señaló que la Sociedad de la Información nació gracias a la irrupción de las TIC's, Prensky afirmó que la estructura cognitiva de la mente de los niños y jóvenes cambió por el uso temprano e intensivo de teléfonos celulares, computadores, video juegos y todo tipo de dispositivos digitales⁶.

A partir de lo planteado por este último autor, la llamada brecha digital tendría un origen netamente cognitivo, por lo que para poder averiguar cuáles son las competencias digitales que requiere un periodista, es necesario comprender la mente de un nativo digital.

El primero en hablar de los nativos digitales fue el magnate de los medios de comunicación Rupert Murdoch, para referirse a los menores de 30 años que no pueden concebir su existencia diaria sin las TIC's.

Según Harman existe evidencia médica que sugiere que el uso intensivo de las TIC's generó un cambio a nivel cognitivo, en las nuevas generaciones gracias al fenómeno conocido como neuroplasticidad. Esto significa que el cerebro humano cambia físicamente como resultado de la estimulación que recibe del medio ambiente⁷.

Dicho de un modo más sencillo, el uso dado al cerebro es el que determina su estructura a nivel cognitivo. Por lo tanto, las personas que utilizan de manera intensiva las TIC's tendrían una lógica de pensamiento no lineal. A partir de ello, Prensky señala que la Sociedad de la Información se divide entre nativos digitales e inmigrantes digitales.

Los inmigrantes serían todas aquellas personas que tienen, en mayor o menor grado, lógicas de pensamientos lineales, provenientes de la Galaxia Gutenberg, de la que nos hablaba McLuhan.

⁵ Eshet-Alkali, Yoram; Amichai-Hamburger, Yair. Experiments in Digital Literacy. *Cybersychology & Behavior*. Volume 7, Number 4, 2004.

⁶ Prensky, Marc. Digital, Natives, digital immigrants. En *On the Horizon*. MCB University Press. Vol. 9, Nº 5. October 2001. P. 1.

⁷ Harman, Keith. Learning objects: Applications, implications & future directions. *Informing Science Press*, publishing arm of the Informing Science Institute. 2007. P. 407.

Prensky explica que los nativos digitales procesan la información de una manera muy rápida, ya que ello lo realizan de dos maneras simultáneas. Utilizan procesos paralelos y multitasking. Por lo mismo, se apropian de la información de una manera hipertextual. Asimismo prefieren acceder a la información a través de gráficos, en desmedro de los textos. Otra de sus características, es que funcionan mejor cuando trabajan bajo la lógica de redes interconectadas. Son personas que prefieren el juego, se caracterizan por buscar la gratificación instantánea y desean obtener recompensas frecuentemente⁸.

Prensky define de una manera precisa cuáles son las características esenciales de los nativos digitales. Dentro de ellas, las principales son el multitasking, la hipertextualidad y el lenguaje gráfico.

Sprink y Cole afirman que el multitasking es la habilidad de los humanos para manejar de manera simultánea varias tareas, pudiendo pasar de una a otra con facilidad⁹. Eso significa que un nativo digital puede chatear por MSN, navegar por Internet, bajar una película, escuchar música en el MP3 y estar leyendo una revista para adolescentes, todo a la vez.

Lo interesante del caso es que para poder desarrollar los estadios de atención, requieren necesariamente estar realizando más una tarea a la vez, cuestión que rompe con las lógicas tradicionales que reinan en la sala de clases desde la Edad Media. Ello deberá modificar la mayoría de los procedimientos pedagógicos.

Según lo que plantea Jenkins, es necesario trabajar en paralelo para que los estudiantes puedan establecer relaciones. Lo que propone es pasar de una lógica de unidades a una basada en mapas conceptuales.

Vilches sitúa el inicio del hipertexto en los episodios breves de "Hitchcock Presenta". Cita como ejemplo el episodio El accidente, en donde se escenifica un percance peatonal desde cuatro puntos de vista narrativos. También cita a Star Treck, en donde el viaje del Enterprise hilvanaría las metáforas del ciber espacio¹⁰.

La hipertextualidad es una forma de narración no lineal, que abandona la estructura tipo fábula (exordio, desarrollo, clímax y desenlace). La secuencia temporal es reemplazada por un mosaico, que tal como lo señala Vilches nos presentan el tiempo y el espacio en una sola unidad,

⁸ Prensky, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: ¿Do They Really Think Differently? From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001). P. 2.

⁹ Spink, Amanda; Cole, Charles. A multitasking framework for cognitive information retrieval. Springer. 2005. P. 100.

¹⁰ Vilches, Lorenzo. La migración digital. Editorial Gedisa, Barcelona. España. 2001. P. 144.

cuyo objetivo no es resaltar la acción, la trama o un conflicto central, sino que las estructuras mentales¹¹.

Por lo tanto, una forma de pensamiento no lineal deja de lado las formas tradicionales de almacenar y acceder información, tanto en archivos físico, como mentales.

El resultado de ello son formas de pensamiento distintas, con estructuras dinámicas, en la que los distintos nodos quedan conectados entre sí, tal como lo pensó Paul Barand cuando ideó lo que ahora es la base de Internet.

Sin caer en el determinismo tecnológico, las lógicas no lineales de pensamiento copian la estructura reticular de Internet, por lo que se rige prácticamente por las mismas leyes: el concepto de red.

Es una forma de pensamiento interconectada, altamente colaborativa, que tiende a la dispersión debido a la falta de un nodo central. Es justamente allí, su mayor fortaleza y debilidad, a la misma vez. La desestructuración es útil para realizar conexiones y formas de pensamiento creativo, pero al nativo digital le cuesta centrar la atención en objetos determinados, por lo que tiende a divagar en exceso, en muchas ocasiones.

Por otra parte, Eshet-Alkalai señala que existe un nuevo tipo de lenguaje que se convierte en el idioma universal de todo nativo digital: la imagen¹². Esto va más allá del hecho de que la principal fuente de experiencia de las nuevas generaciones sea la televisión y que tengan tasas de consumo medial que llega a las seis horas al día.

Nos referimos al hecho de que las interfases para poder manejar cualquier dispositivo digital están confeccionadas en un lenguaje gráfico. Para poder leerlas y utilizarlas de manera significativa, es necesario saber leer iconos que están dispuestos de una manera hipertextual y no, temporal.

Están diseñadas para poder acceder a todas las funciones a través de hipertexto, el cual utiliza iconos para que su uso sea intuitivo. Eso significa que no es necesario recurrir a un manual para utilizar una interfaz gráfica, razón por la cual los nativos digitales son capaces casi de inmediato de encontrar todas las funciones de un nuevo teléfono celular.

El pensamiento icónico va más allá de saber reconocer una función dentro de una interfaz de un dispositivo digital. Cuando Sausurre nos hablaba de la brecha entre el significante y el significado, pensaba en

¹¹ Op. cit. p. 145.

¹² Eshet-Alkalai, Yoram. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia* (2004) 13(1),93-106. P. 3.

signos escritos, en palabras como perro o árbol, no en figuras. Y cuando se refería al significado, colocaba un dibujo, justamente de un perro o un árbol.

Para un nativo digital es todo a la inversa. El significante es el dibujo y el significado, la palabra. Los diseñadores gráficos de interfases para sitios web de bancos han debido lidiar con esta realidad, al punto de desarrollar lo que se ha llamado como análisis emocional. Esto no es más que el estudio de las imágenes, iconos, colores y la posición que estos deben ocupar para que los usuarios se formen la percepción de confianza cuando ingresan al sitio Web de una institución bancaria.

Estamos frente a una nueva realidad en la cual la imagen no es algo accesorio o *naif*. La imagen se convierte en un lenguaje por si mismo que tiene una potencialidad comunicativa enorme, con una gran variedad de matices. Es por ello que la calidad de la imagen, las animaciones y los colores es tan importante en las interfases de los sistemas operativos.

Alfabetización digital

Antes de poder contestar cuáles son las competencias digitales que debieran poseer los perfiles de egreso de las Carreras de Periodismo, es necesario que nos centremos, brevemente, en el mundo de la alfabetización digital y, más específicamente, en los trabajos de Eshet-Alkalai y Jenkins.

Eso se debe a que estos autores identificaron cuáles son las competencias propias de todo nativo digital. Si bien es cierto que ambos trabajos están referidos a jóvenes en edad escolar, nos entregan un punto de partido interesante, más aún cuando pensamos que los futuros Periodistas también pertenecerán a la generación de los nativos digitales.

Según Eshet-Alkali y Amichai-Hamburger la alfabetización digital se ha convertido en habilidades de supervivencia, debido a que sin ellas es imposible desarrollar tareas complejas en el mundo laboral. Eso se debe principalmente a la ubicuidad de las TIC's, por lo que para completar cualquier operación se requiere manejar y conocer a la perfección las tecnologías digitales¹³.

Eshet – Alkalai identifica cinco competencias principales en las cuales se debe enfocar la alfabetización digital. Nos referimos a las habilidades

¹³ Eshet-Alkali, Yoram; Amichai-Hamburger, Yair. Op. cit. p. 1.

foto- visuales, de reproducción, *branching skills*, habilidades de información y habilidades socio-emocionales¹⁴.

Las competencias foto–visuales se refieren básicamente a la habilidad para leer instrucciones dispuestas en un formato gráfico. Estas son vitales para poder utilizar las interfases de los sistemas operativos, de aplicaciones o toda clase de dispositivos digitales.

De acuerdo a lo que plantea el académico israelita, la evolución desde ambientes basados en textos a escenarios digitales requiere que los escolares desarrollen habilidades cognitivas para usar la visión para pensar¹⁵. El objetivo es crear una comunicación “foto visual” con el medio ambiente, que les permita utilizar de manera intuitiva las interfases gráficas de los programas computacionales.

Eshet – Alkalai afirma que los escolares que tienen estas habilidades poseen una mejor memoria visual y un fuerte pensamiento intuitivo y asociativo. Lo interesante es que esto sería lo central para poder utilizar cualquier tipo de dispositivo digital, por su estrecha relación con el hipertexto.

Mientras tanto, las habilidades de reproducción están referidas a lo que Lessig denomina como creación de obras derivadas. Es decir, es la capacidad para generar materiales nuevos, al resignificar piezas de información previas.

Es crear contenido nuevo mezclando, cambiando el contexto o el significado a textos, videos, música, sonido o videos, que existían previamente. Al analizar este punto es necesario recordar que la imitación es el primer paso de la creación artística y muchos de los escritores o músicos afamados, comenzaron copiando el estilo de artistas que lo precedieron.

Las habilidades de información se situarían dentro de las bases de estas competencias de sobrevivencia, debido a que su objetivo primordial es de evaluar la calidad y la validez de la información recolectada.

En un mundo en donde lo que sobra es justamente la información, saber juzgar la calidad de ella, así como la credibilidad de las fuentes es algo esencial para el trabajo periodístico.

Por otra parte los *branching skills* se refieren a la habilidad para utilizar lógicas no lineales para producir contenidos, navegar a través de ellos y convertirlos en conocimiento. Estamos hablando de la destreza para desarrollar estrategias para buscar información en entornos altamente complejos, en los que se carece de índices, más allá de lo que dicta Google como buscador casi omnipresente.

¹⁴ Idem.

¹⁵ Op. cit. p. 2.

Es lo que Eshet-Alkali y Amichai-Hamburger denominan como habilidades de alfabetización hipermedia. A partir de ello también debemos considerar la destreza para “navegar” entre distintos medios y formatos, más allá de lo existente en Internet.

Por último, Eshet-Alkali y Amichai-Hamburger identifican la habilidad socio-emocional, como una destreza básica de supervivencia en los entornos digitales. Esto está directamente relacionado con la aparición de los entornos propios de la Web 2.0 y los conceptos de inteligencia colectiva, redes sociales y cultura participativa.

Prensky señala que existe una gran brecha en la forma en los nativos digitales y los inmigrantes utilizan la red. Mientras que los inmigrantes leen páginas web (principalmente informativas y estáticas), los nativos socializan a través de Facebook, MSN o cualquiera de las otras redes sociales que existen.

Toda la doctrina de la investigación en comunicación, sea ésta de la Escuela Europea o Norteamericana, se basaba en el paradigma de una comunicación masiva de carácter unidireccional, dominada por las grandes industrias culturales.

La web 2.0 rompe con ese esquema, en donde el usuario (o receptor para el viejo esquema) se convierte en el centro de sus propios mensajes. Eso obliga al periodista a insertarse en distintas redes, empaparse de su cultura y lógicas, para poder interactuar con ellas.

Nótese que hablamos de interactuar y no, de informar. Informar es unidireccional. Interactuar es bidireccional y, lo más importante, no hay un emisor todo poderoso, poseedor de los medios y el mensaje. Tal como lo dijimos anteriormente, la información vuelve a su titular universal.

El periodista deja de ser el colonizador que “comunica para el desarrollo”, por decirlo de alguna manera. Se convierte en un sociólogo o intérprete, en un nexo, entre las distintas culturas o redes existentes. Es un pequeño cambio de lógica, pero que tiene profundas implicancias en la doctrina y las prácticas periodísticas.

La alfabetización digital, cultura participativa, juegos

Al igual que Eshet-Alkali y Amichai-Hamburger, Jenkins se refiere a la alfabetización digital para niños y jóvenes en edad escolar. Sin embargo, su trabajo hace un nexo con la cultura participativa y con un espacio de aprendizaje más autónomo, que centrado en la sala de clases. Por lo mismo él rescata el juego y en especial, el video juego, como una estrategia de enseñanza más apropiada para los nativos digitales.

Jenkins identifica once competencias básicas, sobre las que se debe trabajar de manera sistemática para lograr una adecuada inserción en la Sociedad de la Información. La mayoría de ellas están directamente relacionadas con las identificadas por Eshet-Alkali y Amichai-Hamburger.

Jenkins define las competencias de:

Juego

Actuación

Simulación

Apropiación

Multitasking

Cognición distribuida

Inteligencia colectiva

Juicio

Navegación transmedia

Networking

Negociación¹⁶

Es interesante que a diferencia de las competencias que analizamos con anterioridad, lo que plantea Jenkins es una superposición de competencias, que van desde lo más básico, hasta lo más elaborado, pasando por lo actitudinal, cognitivo y procedimental.

Asimismo es necesario hacer una diferencia entre las competencias de supervivencia o, dicho de otro modo, propio de la definición de un nativo digital, con las de aprendizaje.

El multitasking, la navegación transmedia y la cognición distribuida son habilidades propias de la naturaleza misma (setup) de los nativos digitales. En cambio, el juego, actuación, simulación, apropiación, inteligencia colectiva y cognición distribuida, surgen como estrategias básicas para lograr un aprendizaje significativo, a partir de las características de los nativos digitales. Juicio, networking y negociación se instalan en una esfera distinta, más cercana al ejercicio profesional del periodismo. A ello habría que agregar también la navegación transmedia.

¹⁶ Jenkins, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture: Media Education for the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Chicago, USA. 2008. P.4.

Jenkins, al igual que Prensky, sitúan el juego como una de las principales estrategias de aprendizaje orientada para los nativos digitales. Define la competencia de juego como la capacidad para experimentar con nuestro medio ambiente, como una forma de resolver problemas. Asegura que las personas que han utilizado video juegos tienen una mayor capacidad para trabajar en equipo, resolver problemas y mejor tolerancia al fracaso, que quienes no han experimentado con ellos. Esto se debe a que una de las estrategias básicas para aumentar de nivel en un video juego, es la experimentación basada en el ensayo y error. También es necesario considerar que el aprendizaje se produce de una manera no tradicional y casi sin ninguna asociación al aula. Y en muchos casos, sin que el usuario se percate de ello.

Los niños que juegan Flaying Simulator o The Sims, aprenden geografía o administración, a través de la simulación, que es otra de las competencias definidas por Jenkins. Para poder completar el juego, el niño debe obtener un alto puntaje. En el caso de Flaying Simulator debe aprender a navegar y volar por instrumentos. Por esta razón requiere conocer completamente la geografía por donde deberá volar.

Por lo mismo, la capacidad de simular es una herramienta básica para aprender las dinámicas de los entornos en los que el nativo digital se va a insertar. Un claro ejemplo de ello, es que cuando un piloto de Fórmula 1 se va a enfrentar a un circuito que no conoce, recurre a juegos de video para aprender de antemano, la forma en que debe tomar las distintas curvas. La competencia de actuación está directamente relacionada con todo lo anterior. Jenkins la define como la habilidad para adoptar identidades "alternas" con el propósito de improvisar y descubrir.

Desde un punto de vista profesional, esta competencia es esencial para que el periodista sea capaz de entender y comprender las distintas culturas en que están insertos cada uno de los hechos noticiosos que cubre.

Por otro lado, la inteligencia colectiva está directamente relacionada con la cultura participativa y todo el fenómeno propio de la Web 2.0, lo que implica un gran cambio para las rutinas periodísticas. Jenkins la define como la habilidad para compartir conocimiento y comparar notas con otros, para conseguir un objetivo común.

Para Levy "es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias"¹⁷.

¹⁷ Lévy, Pierre. Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio. DVS. Washintong, Estados Unidos. 2004. P. 20.

Esto nos lleva de vuelta al mito frankfurtiano y a la idea básica que hay detrás de toda la tradición propia de la cultura de masas: que la audiencia es idiota. Levy parte de una idea absolutamente opuesta: de que es justamente en la masa en donde reside la inteligencia. Ese es el punto de partida del llamado periodismo ciudadano y que en términos sencillos, significa que la fuente real de la información está en la misma comunidad y no, en las fuentes oficiales (las autoridades).

Según Surowiecki existen cuatro elementos que convierten en inteligente a una comunidad:

La diversidad, para que cada persona entregue distintos puntos de vista e información.

La descentralización, para que nadie impida el flujo de respuestas e información.

La existencia de un mecanismo para resumir las opiniones de las personas en un veredicto de carácter colectivo.

La independencia de las personas de la comunidad, para que le presten atención a su información, sin preocuparse o ser influido por lo que los demás piensen¹⁸.

Si volvemos al campo del periodismo, esto nos lleva a un cambio en las competencias actitudinales y procedimentales que deben promover las escuelas de periodismo.

El hecho de que aseguremos que la fuente de la información está en la comunidad y no en las autoridades, va más de un simple saber escuchar. No nos referimos a que la noticia está en lo que hizo hoy la "señora Juanita", sino que en la capacidad de reconocer, leer e interpretar los hechos cotidianos. En un mundo en donde lo que sobra es la información, lo que falta es saber reconocer los procesos, entenderlos y así poder hacer proyecciones.

Otra competencia que está directamente relacionada con la inteligencia colectiva es el trabajo en red o networking. Cuando hablamos de trabajo en red no nos referimos necesariamente al teletrabajo o a la conformación de equipos de trabajo, si no que a un esquema de funcionamiento ampliamente utilizado en la comunidad de desarrolladores Web, bajo la lógica de los tutoriales.

Los tutoriales se basan en la cultura participativa y en lo que Castells denominó como la cultura del don. Cada desarrollador que sabe realizar algo, graba un video en donde explica cómo hacer un header (título de una página Web) en Photoshop o una plantilla de Wordpress y

¹⁸ Surowiecki, James. The wisdom of crowds. Random House Large Print. Toronto, Canadá. 2004.

lo sube a Youtube, para que el resto de los diseñadores aprenda a hacerlo.

No hay ninguna recompensa económica de por medio, ni líos de derechos de autor. El desarrollador es feliz con enseñar al resto y su recompensa son los comentarios que pueda recibir en su blog. Esto se manifiesta además en los cientos de foros en los cuales un desarrollador formula una pregunta sobre cómo hacer algo y uno o varios colegas lo van guiando para que resuelva su problema.

Desde esta perspectiva, el trabajo en red significa pedir y ayudar al resto de sus colegas. Es por eso que decimos que se conforma una comunidad. Como podemos observar eso está muy alejado de la cultura del golpe periodístico, en donde lo que se busca es la exclusiva y en la cual el resto de los periodistas y medios de comunicación se transforman en competencia.

Competencias digitales para los Periodistas

Muchas de las competencias analizadas por Jenkins y Eshet-Alkali para los nativos digitales, tienen una directa aplicación en el campo periodístico. Es así como una primera competencia digital que es necesario que forme parte de los planes de estudio y del perfil de egreso de la carrera de periodismo es el juicio.

Es necesario diseñar y enseñar estrategias de tipo documental para poder discernir la calidad de la información y la credibilidad de la fuente. Este último punto es de vital importancia debido a que la influencia del periodismo ciudadano es cada vez mayor, lo que obliga a mejorar los mecanismos de chequeo.

Y en un mundo en donde la velocidad es uno de los atributos principales es necesario que el periodista sepa de antemano reconocer los llamados "hoax", en donde se duplican casi a la perfección sitios Web informativos y de gobierno.

Una segunda competencia que es necesario fortalecer desde el punto de vista periodístico son las habilidades de información o navegación transmedia. Es necesario que el periodista sepa seguir el flujo y evolución de una noticia a través de distintos medios de comunicación y tipos de fuentes, sean esos tradicionales o no.

Un ejemplo de ello es la forma en que la BBC recopiló información de los atentados terroristas del 7 de julio de 2005 en Londres. Ante la imposibilidad de poder acceder a los lugares de hecho para obtener imágenes, la BBC comenzó un proceso de reporte on line que incluyó la búsqueda de relatos, imágenes, video y grabaciones de audio en foros y blogs. Hacia finales de la tarde se solicitó abiertamente que las

personas mandaran los comentarios, fotografías y videos a través de su sitio Web.

La navegación transmedia también implica la búsqueda constante de información en distintos sitios Web que no necesariamente tenga un corte informativo, así como la participación en redes sociales y foros para seguir el desarrollo de ciertos temas.

Un caso interesante fue lo sucedido con el proyecto de ley que modificaba la Ley de Propiedad Intelectual y que autorizaba a los ISP's¹⁹ a borrar y bloquear contenidos que presuntamente vulneraran los derechos de autor. Asimismo daba la posibilidad a los ISP de desconectar de la red a una persona que creyeran que estaba bajando contenidos que vulneraran los derechos de autor, entre otras cosas.

Este tema fue desarrollado por varias redes sociales, que tomaron contacto con diputados, les dieron a conocer sus puntos de vista y que finalmente lograron los votos necesarios para impedir que fueran aprobados los artículos mencionados anteriormente.

Información más exacta y con los mejores análisis técnicos estaba en dichas redes sociales y no, en las fuentes oficiales. Es decir, en el gobierno, el parlamento o en la SCD²⁰.

Una tercera competencia que tiene una directa aplicación de tipo periodístico a nivel de supervivencia es la de apropiación o reproducción. La situamos a un nivel de supervivencia debido a que el plagio o "copy paste" se ha convertido en uno de los principales desafíos éticos del periodismo en los entornos digitales.

Por lo tanto, nuestra mirada es distinta a la de Eshet-Alkali y Jenkins. Se centra más que nada en lo ético. En la habilidad para discernir entre un plagio y una obra derivada. Para saber cuándo es lícito tomar prestadas ciertas imágenes y cuando no.

Desde el punto de vista cognitivo es necesario manejar el concepto de propiedad intelectual y derechos de autor. También se debe saber utilizar sistemas de gestión de derechos de autor como los DRM²¹ o Creative Commons.²²

Una cuarta competencia es lo que Eshet-Alkali denomina como "branching skills" y que nosotros podemos rebautizar como competencias hipertextuales. Es necesario recordar que la barrera que surge entre los inmigrantes y los nativos digitales es de carácter cognitivo

¹⁹ Empresas que prestan el servicio de conexión a Internet, como VTR, Claro, Entel o Movistar.

²⁰ Sociedad Chilena de Derecho de Autor.

²¹ Digital Rights Management. Protección de tipo técnica que impide la copia de archivos.

²² www.creativecommons.org

y que se basa principalmente en la posesión de lógicas lineales y no lineales, respectivamente.

Son dos formas de pensamiento distintas que influyen en tres cuestiones básicas para el periodismo: cómo se almacena la información (memoria), cómo se produce el conocimiento y cómo se comunica o narra dicho conocimiento.

El nativo digital almacena y ordena la información de forma hipertextual. La forma para "ordenar" es similar a los mapas conceptuales. Lo que realiza son conexiones entre nodos de información, más que almacenarlas en un librero.

Por lo tanto, en vez de ordenar, conecta trozos de información. El valor de cada nodo está en su capacidad para conectarse con otros y, por lo mismo, para producir conocimiento.

Esto nos lleva a una subcompetencia que podríamos denominar como data mining o minería de datos. La entendemos como la habilidad para confeccionar, mantener y darle sentido a bases de datos.

Si vivimos en un mundo en el que la productividad y el poder está en la recopilación, procesamiento y difusión de información, es necesario que los estudiantes sepan utilizar bases de datos para producir nuevo conocimiento.

Otra habilidad que es necesario desarrollar y que se inscribe dentro de las competencias hipertextuales es la de producción de estructuras de narración no lineales.

Al observar la bibliografía utilizada para cursos de redacción general, periodismo informativo, interpretativo y de opinión, veremos que se utilizan casi exclusivamente esquemas de redacción de carácter lineal.

Por esa razón es necesario agregar la aplicación del hipertexto como forma de narración, tanto a entornos digitales, como analógicos. Por digitales hablamos de periodismo ciudadano, sitios Web, redes sociales, salas de chat tipo mundo y juegos de video. Por analógicos, televisión tradicional, diarios, revistas y cine.

Debido a que las nuevas generaciones son nativos digitales, es necesario que los estudiantes aprendan a escribir de manera hipertextual, para poder comunicar de manera efectiva los distintos mensajes.

A partir de ello surge una nueva subcompetencia que se sitúa dentro de la hipertextualidad. Nos referimos a la arquitectura de la información. Ésta es la disciplina encargada del estudio y análisis de la forma en que es organizada y presentada la información dentro de interfaces

hipertextuales, como sitios Web, teléfonos celulares, juegos de video y todo tipo de plataformas interactivas.

Si revisamos la historia de la Web, veremos que la clave del éxito de Google frente a sus competidores como Yahoo o Altavista, estuvo en gran parte a la arquitectura de la información que permitió una gran facilidad de uso, frente a la verdadera jungla en la que se convirtió el portal de Yahoo.

Como podemos observar, la arquitectura de la información es una competencia básica que es necesaria desarrollar en los estudiantes de periodismo para que puedan confeccionar mensajes en los entornos digitales, que sean claros y entendibles para todas las audiencias.

Multitasking y convergencia

Asociado a las competencias hipertextuales se encuentran las habilidades de multitasking. Cabe señalar que ésta es una competencia previa que se requiere para desarrollar la construcción de espacios hipertextuales.

Para poder producir conocimiento a partir de distintas piezas de información a través de data mining es necesario poder pensar en distintos planos para hacer las conexiones. Eso significa que el periodista debe manejar distintos planos, en lugar de ser un ente altamente especializado en un solo tema. De alguna manera plantea una vuelta a una enseñanza un tanto más generalista.

Otra de las competencias de carácter digital que se requiere fortalecer es la convergencia. Eso significa que el periodista debe ser capaz de transitar de un medio de comunicación a otro. Debe saber escribir para radio, televisión, diarios y medios digitales. También debe ser capaz de editar video, audio y manejar conceptos de arquitectura de información (Web) aunque trabaje para un diario.

La primera de ellas es la habilidad para comprender y utilizar software sin necesidad de recurrir a entrenamiento formal. En un mundo en donde todo funciona bajo un formato digital, el manejo de software surge como una herramienta básica.

Sin embargo, es necesario que pueda aprender a utilizar los programas a través de la experimentación, porque de esa manera le puede sacar su máximo provecho. Un dato anecdótico, es que los mejores tutoriales para utilizar software no provienen de fuentes formales (empresas de desarrollo de software o centros de educación) sino que de particulares que los suben a la red.

Otra competencia que está asociada a comprender y utilizar software es la habilidad para utilizar código. Para poder trabajar, editar y modificar las plataformas digitales sobre las cuales funcionan casi la

totalidad de los medios de comunicación actual, es necesario tener conocimientos básicos de lenguajes de programación, en especial html, php, java y action script. Sin un conocimiento básico de dichos códigos no es posible solucionar problemas, adaptar tecnología o utilizar las funcionalidades avanzadas de programas y sistemas de gestión de contenidos periodísticos como Wordpress, PhpNukem, Drupal o Joomla, por nombrar algunos de los que existen en la actualidad.

La forma de trabajar

Eshet-Alkali y Jenkins abordan diversas competencias de sobrevivencia que son necesarias para trabajar en la Sociedad de la Información y que tienen aplicación directa a la forma de trabajar en los entornos periodísticos.

La primera de ellas es la inteligencia colectiva y que está en directa relación con la navegación transmedia. Tal como lo dijimos anteriormente, es necesario que el periodista aprenda a utilizarla y que no dependa sólo de fuentes oficiales a la hora de reportear.

En nuestro caso, la inteligencia colectiva está fuertemente asociada a la utilización de las redes sociales como productores de conocimiento. De la misma manera, es necesario incluir la competencia de trabajo en red, que es la capacidad para formar y organizar equipos multidisciplinarios, para el periodismo de investigación.

Por último, nos debemos referir a las habilidades socio-emocionales, en los términos definidos por Amichai-Hamburger. En un mundo conformado por redes, en donde la multiculturalidad y la diversidad son la moneda de cambio, es necesario que los periodistas sean capaces de escuchar, comprender e interactuar con distintas subculturas.

Al igual que lo planteado por Amichai-Hamburger, las competencias que hemos enumerado son de sobrevivencia en los entornos digitales. Son de sobrevivencia porque el fenómeno de la migración digital claramente indica que ésta es una tendencia definitiva y sin marcha atrás.

Bibliografía

CASTELLS, Manuel. La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura. Vol. 1. La Sociedad Red. Alianza Editorial. Madrid, España. 1998.

ESHET-ALKALAI, Yoram. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. JI. of Educational Multimedia and Hypermedia (2004) 13(1),93-106.

ESHET-ALKALI, Yoram; Amichai-Hamburger, Yair. Experiments in Digital Literacy. *Cyberpsychology & Behavior*. Volume 7, Number 4, 2004.

HARMAN, Keith. Learning objects: Applications, implications & future directions. Informing Science Press, publishing arm of the Informing Science Institute. 2007.

JENKINS, Henry. Confronting the challenges of participatory culture: Media Education for the 21 st Century. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Chigago, USA. 2008.

LÉVY, Pierre. Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio. DVS. Washington, Estados Unidos. 2004.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: ¿Do They Really Think Differently? From *On the Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001).

PRENSKY, Marc. Digital, Natives, digital inmigrants. En *On the Horizon*. MCB University Press. Vol. 9, N° 5. October 2001.

SPINK, Amanda; Cole, Charles. A multitasking framework for cognitive information retrieval. Springer. 2005.

SUROWEICKI, James. The wisdom of crowds. Random House Large Print. Toronto, Canadá. 2004.

VILCHES, Lorenzo. La migración digital. Editorial Gedisa, Barcelona. España. 2001.