

## **EDUCAR PARA LA CULTURA LÍQUIDA DE LA WEB 2.0: Apuntes para un modelo de alfabetización digital**

**Manuel Area Moreira**  
Universidad de La Laguna

### RESUMEN

Esta comunicación -utilizando la metáfora derivada de Z. Bauman- contraponen la desaparición de la cultura sólida predominante en los siglos XIX y XX frente a la emergencia de una nueva cultura del siglo XXI vehiculada a través de la web 2.0 que se caracteriza por ser fluida, cambiante, líquida. A partir de ahí se propone un modelo de alfabetización donde se entrecruzan las dimensiones o ámbitos formativos con las competencias instrumentales, cognitivas, sociocomunicacionales, axiológicas y emocionales implicadas en dicho proceso.

### **1. De la cultura sólida de los libros a la cultura líquida de la Web 2.0**

Hace pocos años atrás Zigmunt Bauman (2006) publicó un libro, de amplia difusión en los circuitos intelectuales europeos, titulado *Modernidad Líquida*. En esa obra, Bauman, contraponía lo sólido a lo líquido de la siguiente forma:

*En el lenguaje simple, todas estas características de los fluidos implican que los líquidos, a diferencia de los sólidos, no conservan fácilmente su forma. Los fluidos, por así decirlo, no se fijan al espacio ni se atan al tiempo. En tanto los sólidos tienen una clara dimensión espacial, pero neutralizan el impacto –y disminuyen la significación- del tiempo (resisten efectivamente su flujo o lo vuelven irrelevante), los fluidos no conservan una forma durante mucho tiempo y están constantemente dispuestos (y proclives) a cambiarla; por consiguiente, para ellos lo que cuenta es el flujo del tiempo más que el espacio que pueden ocupar... En cierto sentido, los sólidos cancelan el tiempo; para los líquidos, por el contrario, lo que importa es el tiempo... Estas razones justifican que consideremos que la “fluidez” o la “liquidez” son metáforas adecuadas para aprehender la naturaleza de la fase actual –en muchos sentidos nueva- de la historia de la modernidad*

La metáfora considero que es potente, ilustrativa y caracterizadora de la época actual que se asemeja más a un tiempo de fluidos cambiantes que de certezas sólidas. Dicha metáfora permite contraponer la "cultura sólida" (el peso) del siglo XX, con la "información líquida" (la levedad) que está emergiendo en este siglo XXI impulsada por la digitalización. Puede verse un primer documento sobre estas ideas (Area, 2011) en la conferencia que impartí en las *XIX Jornadas de Bibliotecas de la FGSR* (Salamanca, junio 2011) titulada *Del conocimiento sólido a la cultura líquida: nuevas alfabetizaciones ante la Web 2.0*, una segunda versión más elaborada en forma de artículo (Area y Pessoa, s.f.) donde se plantea un modelo de alfabetización integral ante la cultura y tecnología digital que es la base de la presente comunicación

¿Qué significa o a qué se refiere la denominada “cultura sólida”? En primer lugar, podemos definir a la cultura de estos dos últimos siglos como sólida porque existían certezas o conocimientos estables que se transmitían de una generación a otra

sin que hubiera cuestionamientos o replanteamientos relevantes. Era conocimiento sólido, porque su transformación era un proceso que requería muchos años y su generalización hasta convertirse en hegemónico tardaba varias décadas. Era la solidez de las verdades –bien reveladas, bien razonadas- frente a la ligereza o relativismo de las opiniones. El conocimiento generado en tiempos decimonónicos se basaba en la certidumbre, en la seguridad de poseer la razón de los argumentos, en la certeza de ser una civilización superior. En segundo lugar, podemos decir cultura sólida porque la información era guardada y almacenada en soportes físicos, es decir, en un objeto sólido. Por ejemplo, en los libros, cuadernos, legajos o cualquier otro soporte de papel. Con el paso de los años se crearon otros soportes como las películas, las cintas, los discos de vinilo o de CDROM. La información era algo físico, o al menos, estaba vinculada indisolublemente a lo material, a los átomos que constituyen el producto cultural. Ello supuso, entre otras cuestiones, que surgiera una industria cultural que producía, en gran escala, dichos soportes y que requería un alto coste económico tanto para su fabricación como para su distribución. El autor o creador de la información necesitaba de forma ineludible de fabricantes de estos objetos culturales sólidos si quería que la misma llegara al público. El escritor necesitaba de la editorial, el músico de la discográfica, y el cineasta de la productora.

En tercer lugar, el proceso de creación, producción y difusión de la obra cultural era lento, y requería un tiempo largo desde la idea inicial hasta su difusión al gran público. La cultura era sólida porque adoptaba el formato de obra cerrada, definitiva, inalterable. Producir cultura, fuera en su versión libro, obra musical o audiovisual, era un proceso que consumía mucho tiempo y esfuerzo no sólo intelectual, sino también organizativo, logístico y económico, y por ello, cuando se generaba la obra ésta ya, difícilmente, podría ser modificada, revisada, rehecha, o transformada. Evidentemente, en el ámbito de lo impreso, existe el concepto de “edición revisada”, o de nuevas versiones grabadas de una canción, pero lo sustantivo o fundamental de la obra sigue intacto.

Este tipo de cultura de lo sólido utilizó dos instituciones para su conservación y difusión las cuales cumplieron –de modo más o menos concertado- su papel reproductor. Me refiero a las bibliotecas (fueran de ámbito público o privado) y al sistema educativo (tanto el escolar como el universitario). Por una parte, elevaron a canon cultural de referencia al libro, el cual se convirtió, en el objeto cultural reverenciado. Por otra, enfatizaron su función guardadora de las esencias culturales del pasado para transmitírselas a las generaciones futuras. Las bibliotecas y las escuelas han sido dos instituciones sociales que se han necesitado, que se han complementado mutuamente. Las bibliotecas ofrecían los libros y las escuelas formaban a los lectores. Las bibliotecas, sobre todo las públicas, democratizaban el acceso a las obras impresas, y las escuelas democratizaban la alfabetización, es decir, la adquisición de las competencias y habilidades de acceso al conocimiento simbólicamente codificado en los libros.

Sin embargo, los objetos culturales que fueron creados a lo largo del siglo XX (las publicaciones impresas, las salas cinematográficas, los discos y cassettes, las fotografías, etc.) están desapareciendo. Han dejado de ser útiles y no se fabrican. Las TIC han provocado, o al menos, han acelerado una revolución de amplio alcance en nuestra civilización que gira en torno a los mecanismos de producción, almacenamiento, difusión y acceso a la información; al intercambio de los flujos comunicativos entre las personas; y a las formas expresivas y de representación de la cultura y el conocimiento. Los nuevos tiempos han traído a nuevos actores que están cambiando la experiencia cultural. Internet, la telefonía móvil, los videojuegos y demás artilugios de la sociedad

digital está cambiando nuestra experiencia en múltiples aspectos de nuestra vida: en el ocio, en las comunicaciones personales, en el trabajo, etc.. Lo digital es una experiencia líquida.

En esta segunda década del siglo XXI, prima el software, es decir, la levedad, la fluidez, la capacidad de adaptación a las formas cambiantes en los escenarios líquidos de la sociedad digital. Internet, y especialmente, la denominada web 2.0, ha trastocado las reglas de juego tradicionales de la producción, difusión y consumo de la información y la cultura. Asimismo también ha transformado también los mecanismos y procesos de interacción comunicativa de las personas. Y por todo lo anterior también ha generado un cambio profundo en nuestras experiencias culturales y de interacción social. La red es mucho más que una nueva tecnología que se añade o se suma a las tecnologías de la información ya existentes (impresión, televisión, prensa, radio o teléfono). Internet se ha convertido en la Tecnología (en singular y mayúsculas) que ha subsumido, colonizado, fagocitado a los medios de comunicación tradicionales de tal modo que los ha hecho irreconocibles. Y, en consecuencia, proporcionan a los usuarios nuevas experiencias o fenómenos de consumo y producción de información.

Por otra parte, el ecosistema digital, Internet, la Red -o si se prefiere la denominada Web 2.0- está generando una nueva experiencia humana con relación a la cultura. Ésta, a diferencia de etapas anteriores, está en constante mutabilidad, su transformación es permanente y rápida. Desde mi punto de vista, Internet, o la Web 2.0, podemos describirla en cinco dimensiones (ver figura):

- La Web 2.0 es un inmenso almacén de información (la biblioteca universal)
- La Web 2.0 es un espacio o ágora de interacción humana (las redes sociales)
- La Web 2.0 es un escenario de representación y expresión multimodal (la comunicación multimedia)
- La Web 2.0 es un puzzle de piezas fragmentadas interconectadas (la conexión hipertextual)
- La Web 2.0 es un ecosistema artificial para la experiencia cultural humana (los mundos virtuales)



Estos cinco rasgos provocan una nueva experiencia humana con relación a la cultura. Ésta, a diferencia de etapas anteriores, está en constante mutabilidad, su transformación es permanente y rápida. La información es abundante, multimedia, fragmentada y construida socialmente en redes. Lo digital es líquido como analizaremos a continuación con mayor detalle.

## 2. La levedad líquida de la cultura digital

La cultura del siglo XXI es multimediática y multimodal, construida a través de múltiples y variadas formas simbólicas y difundida mediante tecnologías diversas. La producción y difusión de mensajes además de los códigos y formatos tradicionales - como el texto impreso, la fotografía o la imagen audiovisual grabada en cintas o transmitida por ondas- ha adoptado nuevos soportes y sistemas de almacenamiento,

organización y distribución. Lo característico de los productos culturales de este nuevo siglo es que éstos están digitalizados y adoptan el formato de datos binarios que fácilmente pueden ser guardados, manipulados y difundidos a través de redes telemáticas. La cultura escrita y audiovisual se ha independizado del soporte físico (es decir, no necesita transformarse en un objeto de átomos como puede ser un libro, un cassette o una cinta de video), y en consecuencia, se puede replicar y distribuir sin dificultades ni grandes costes económicos.

Asimismo, la digitalización de la información está permitiendo crear nuevas formas de codificación, representación y construcción de la cultura. Conceptos tales como los hipertextos, los hipermedia, la realidad virtual, las representaciones tridimensionales, los repositorios de archivos, los RSS, la inteligencia artificial, o la inteligencia colectiva... han emergido con fuerza para designar los cambios que genera la tecnología en el modo de entender y relacionarnos con la producción de información y de cultura. En este sentido, la obra de Carr (2010) revisa algunos de los efectos que sobre nuestra cognición y forma de procesamiento de la información está generando la Red.

Otro de los cambios relevantes tiene que ver con el fenómeno de que la cultura del siglo XXI es intangible, inaprensible, variable, intercambiable, interactiva, de consumo inmediato, en permanente transformación: es decir, líquido. Frente a la solidez de las certezas de la cultura decimonónica -vehiculada a través de soportes físicos estables como el papel- el presente digital nos ha traído un tiempo de relativismo y mutabilidad del conocimiento, de modas efímeras de las ideas, valores y costumbres, de cambio permanente, de permisividad de las diferencias, de incertidumbre sobre el futuro mediato. En definitiva, todo es más complejo, multivariado y multimodal. Es decir, nos podemos comunicar con otros humanos a través de mil formas y artilugios (móviles, email, foros, chats, redes sociales, PDAs, ...) y podemos recrear y presentar la información mediante textos, imágenes fijas, imágenes en movimiento, sonidos, avatares, animaciones, espacios tridimensionales, hipertextos, etc.

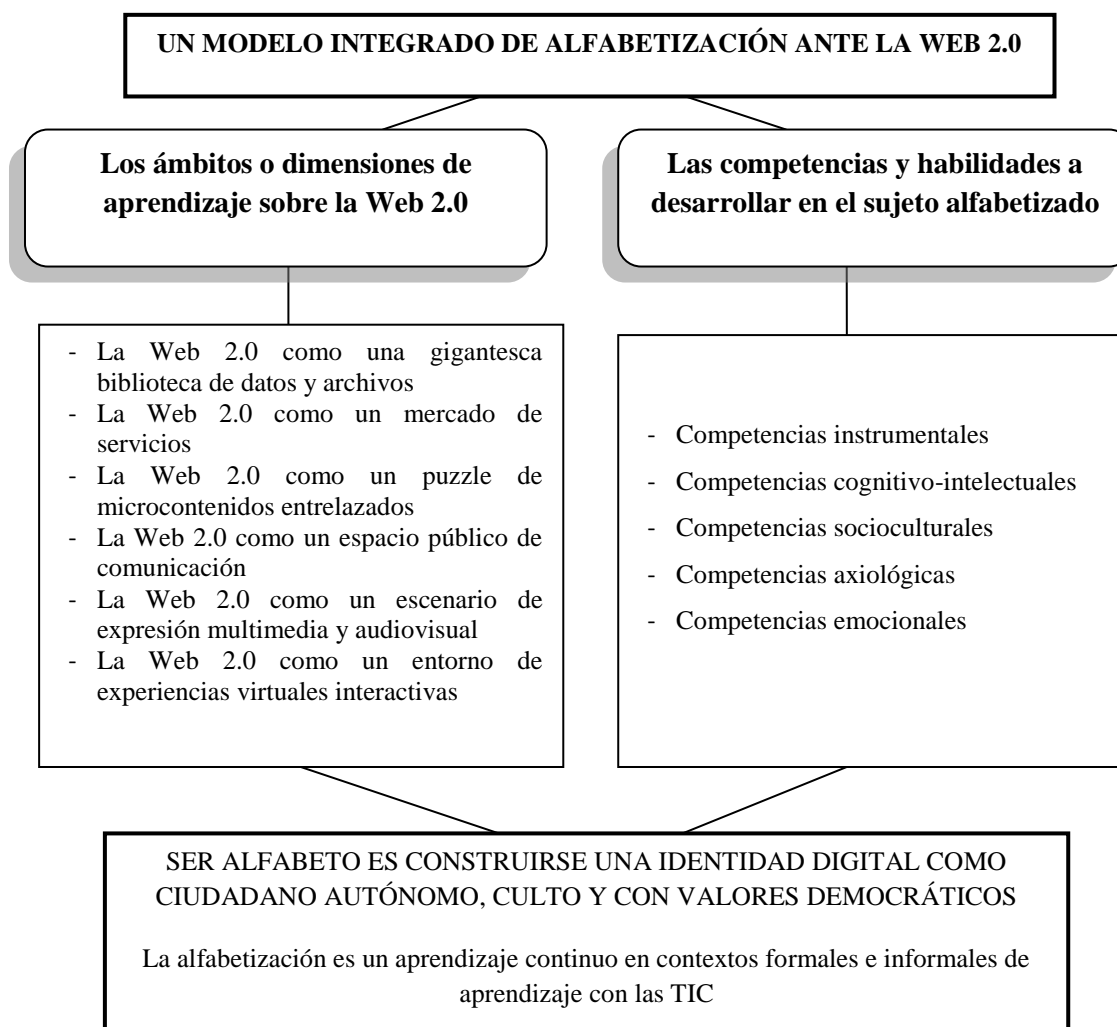
Las experiencias que obtenemos de la realidad empírica tienden a solaparse y mezclarse con las experiencias que obtenemos en los espacios virtuales o ciberespacios. Por ello los ciudadanos del siglo XXI de las sociedades avanzadas y de cultura urbana vivimos simultáneamente en dos escenarios para la interacción social y cultural. El representado por nuestra realidad material, física y sensorial, y el escenario de las experiencias virtuales proporcionado por las variadas y múltiples tecnologías digitales que nos rodean (Internet, telefonía móvil, videojuegos, DVDs, Televisión digital, etc.). En este sentido, las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) han alcanzado tal grado de penetración y omnipresencia en nuestra vida que sin ellas carecemos de identidad y presencia social. Tenemos una identidad reconocible y bien definida en la vida real, pero nuestra identidad como sujeto será incompleta si carecemos de visibilidad en los mundos de comunicación virtuales. Hoy en día, el joven o el profesional que no tiene un espacio propio y reconocible en Internet -sea en formato blog, de sitimoweb, de cuenta en una red social, en una lista de distribución de correo electrónico, ...- no existe en el ciberespacio y, en consecuencia, está aislado y sin identidad en el ecosistema de comunicación digital.

Por esta razón las TIC no sólo son hemos de definir las como herramientas o artefactos a través de los cuáles ejecutamos distintas tareas o acciones como puede ser buscar información, redactar un texto, almacenar datos, elaborar una presentación multimedia, oír música o ver una película, sino también como un espacio para la comunicación e interacción con otros individuos y grupos sociales. Las TIC son, en este sentido, uno de los principales escenarios de la socialización de un sujeto del siglo XXI

y requiere ciudadanos formándose permanentemente a lo largo de la vida debido a que la cultura digital está en constante transformación tanto de sus contenidos como de sus formas. Por ello, a pesar de que es habitual referirnos al tiempo actual como la “sociedad del conocimiento”, distintos expertos también empiezan a acuñar el concepto de “sociedad de la ignorancia” (Mayos y Brey, 2011) en el sentido de que la acelerada transformación tecnológica y los gigantescos cambios sociales, económicos y comunicativos que conllevan generan también bolsas de analfabetos socioculturales.

### 3. Apuntes para un modelo de alfabetización ante la cultura digital<sup>1</sup>

Quisiera presentar lo que, desde mi punto de vista, serían las líneas maestras o arquitectura básica de un modelo de alfabetización integrado para la formación del ciudadano de la sociedad digital<sup>2</sup>. En el mismo se solapan y entremezclan, por una parte, lo que serían los ámbitos o dimensiones de aprendizaje sobre los distintos planos o escenarios que representa la Web 2.0 para un ciudadano; y por otra, lo que serían las competencias y habilidades implicadas en todo proceso alfabetizador (la adquisición de



<sup>1</sup> Este modelo está tomado del artículo inédito, enviado para publicación, de Area y Pessoa, s.f.).

<sup>2</sup> El modelo se inspira y apoya en mucha de la bibliografía reciente que ha abordado la alfabetización digital o multialfabetización como los trabajos de Gutiérrez Martín, A. (2003); Snyder, (2004); Kress, G. (2005); Monereo(2005), Cope y Kalantzis (2010). Asimismo, los trabajos de P. Freire (1989; 1990) subyacen a las ideas primigenias del modelo.

competencias instrumentales, cognitivo-intelectuales, sociocomunicacionales, axiológicas y emocionales). Desarrollar la alfabetización digital implica, en consecuencia, que el alumno construya una identidad digital como persona culta, autónoma, crítica y con valores democráticos en los entornos culturales de Internet.

### 3.1 Los ámbitos o dimensiones de aprendizaje ante la Web 2.0

El primer elemento o pilar de este modelo de alfabetización se refiere a qué es lo que debe saber hacer un sujeto alfabetizado con relación al uso de la Web 2.0. Para ello, ofrecemos un cuadro resumen en el que hemos identificado las seis dimensiones de la Web 2.0 anteriormente expuestas (Biblioteca Universal, Mercado Global, Microcontenidos enlazados hipertextualmente, Comunicación Multimedia, Redes Sociales y Entornos virtuales) describiendo los ámbitos de aprendizaje que debe propiciar cualquier plan, proyecto o programa alfabetizador del tiempo actual. Estos seis ámbitos o dimensiones representan los “contenidos” de la alfabetización ya que la formación plena e integrada de un ciudadano del siglo XXI requiere que éste sepa actuar y participar de forma activa en los múltiples planos que se entrecruzan en la Web 2.0 (ver tabla 1)

<b>Tabla 1: LAS DIMENSIONES O ÁMBITOS ALFABETIZADORES ANTE LAS NUEVAS FORMAS CULTURALES DE LA WEB 2.0</b>	
<i>Aprender a usar la WEB 2.0 como una biblioteca universal</i>	Esta dimensión de la alfabetización surge como respuesta a la complejidad del acceso a las nuevas fuentes bibliográficas distribuidas en bases de datos digitales. Se pretende desarrollar las competencias y habilidades para saber buscar información en función de un propósito dado, localizarla, seleccionarla, analizarla, y reconstruirla. Es la alfabetización informacional.
<i>Aprender a usar la WEB 2.0 como un mercado de servicios</i>	Esta dimensión de alfabetización tiene que ver con la formación crítica del consumidor y del ciudadano. La compra de productos o la realización de gestiones administrativas on line requiere no sólo tener las habilidades de adquisición y pago, sino también formarse como trabajador y consumidor consciente de sus derechos y responsabilidades en la red.
<i>Aprender a usar la WEB 2.0 como un puzzle de microcontenidos interenlazados</i>	Esta dimensión de la alfabetización se dirige a la capacitación del sujeto como individuo que sabe navegar de forma consciente por la red de un documento o unidad informativa a otra, que es capaz de reinterpretar y construir su propia narrativa de significados a partir de unidades básicas de contenidos que, aparentemente, están separados, pero que el sujeto les otorga un discurso. En definitiva que domina las formas hipertextuales de organización de la información tanto como consumidor como productor de mensaje culturales.
<i>Aprender a usar la WEB 2.0 como espacio público de de comunicación en redes sociales</i>	Esta dimensión de la alfabetización se refiere a la capacidad de participar de forma plena en comunidades o grupos humanos interconectados a través de redes de telecomunicaciones y, en consecuencia, desarrollar comportamientos sociales basados en la colaboración e intercambio de información compartida.

<i>Aprender a usar la WEB 2.0 como un espacio de expresión multimedia y audiovisual</i>	Esta dimensión de la alfabetización se desarrolla con la finalidad de formar al alumnado como sujeto con capacidad para analizar y producir textos en formato multimedia y lenguaje audiovisual. Persigue formar a los sujetos tanto para el consumo crítico de los productos audiovisuales, así como para su producción, publicación y difusión a través los entornos digitales. Es la alfabetización multimedia y/o audiovisual
<i>Aprender a usar la WEB 2.0 como un territorio de experiencias virtuales interactivas</i>	Esta dimensión de la alfabetización supone disponer de las habilidades para interactuar en entornos virtuales tridimensionales de realidad inmersiva, simulada o aumentada. Requiere adquirir habilidades de interacción no sólo con la máquina, sino también con la información y con otros humanos en tiempo real y/o diferido para tomar decisiones inteligentes.

### 3.2 Las competencias implicadas en la alfabetización ante la cultura digital

La segundo elemento o pilar de este modelo teórico de la alfabetización se refiere a la identificación de los ámbitos competenciales del aprendizaje del sujeto. En ocasiones anteriores he abordado esta cuestión (Area, 2001; Area y otros, 2008) identificando cuatro ámbitos competenciales: instrumental, cognitivo, sociocomunicacional y axiológico.



En el modelo que presentado en este trabajo he añadido una nueva competencia al proceso alfabetizador: la referida al ámbito emocional (Ibarrola e Iriarte, 2010). De este modo, el modelo educativo integral y globalizador para la alfabetización en el uso de las tecnologías de la información y comunicación requiere el desarrollo de cinco ámbitos competenciales que se desarrollan simultáneamente en el sujeto que aprende:

- **Competencia instrumental:** relativa al dominio técnico de cada tecnología y de sus procedimientos lógicos de uso. Es decir, adquirir el conocimiento práctico y habilidades para el uso del hardware (montar, instalar y utilizar los distintos periféricos y aparatos informáticos) y del software o programas informáticos (bien del sistema operativo, de aplicaciones, de navegación por Internet, de comunicación, etc.)
- **Competencia cognitivo-intelectual:** relativa a la adquisición de los conocimientos y habilidades cognitivas específicas que permitan buscar, seleccionar, analizar,

interpretar y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías así como comunicarse con otras personas mediante los recursos digitales. Es decir, aprender a utilizar de forma inteligente la información tanto para acceder a la misma, otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla personalmente.

- **Competencia sociocomunicacional:** relativa al desarrollo un conjunto de habilidades relacionadas con la creación de textos de naturaleza diversa (hipertextuales, audiovisuales, icónicos, tridimensionales, etc.), difundirlos a través de diversos lenguajes y poder establecer comunicaciones fluidas con otros sujetos a través de las tecnologías. Asimismo supone adquirir y desarrollar normas de comportamiento que impliquen una actitud social positiva hacia los demás como puede ser el trabajo colaborativo, el respeto y la empatía en redes sociales.
- **Competencia axiológica:** relativa a la toma de conciencia de que las tecnologías de la información y comunicación no son asépticas ni neutrales desde un punto de vista social, sino que las mismas inciden significativamente en el entorno cultural y político de nuestra sociedad, así como a la adquisición de valores éticos y democráticos con relación al uso de la información y de la tecnología evitando conductas de comunicación socialmente negativas.
- **Competencia emocional:** relativa al conjunto de afectos, sentimientos y pulsiones emocionales provocadas por la experiencia en los entornos digitales. Éstas tienen lugar bien con las acciones desarrolladas en escenarios virtuales, como pueden ser los videojuegos, o bien con la comunicación interpersonal en redes sociales. La alfabetización de esta dimensión tiene que ver con el aprendizaje del control de emociones negativas, con el desarrollo de la empatía y con la construcción de una identidad digital caracterizada por el equilibrio afectivo-personal en el uso de las TIC.

#### **4. Concluyendo: la alfabetización es un proceso permanente de construcción de la identidad digital y de la ciudadanía democrática**

En el modelo de alfabetización propuesto subyace la idea central de que el aprendizaje de la tecnología y cultura digital no es un hecho puntual y concreto, sino una acción que debe ser planteada como proceso de aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida. La tecnología digital, por su naturaleza, está en constante cambio y transformación generando nuevas formas expresivas y de comunicación lo que exige un permanente proceso de autoaprendizaje de cada individuo para no quedarse aislado y ajeno a estas transformaciones culturales.

Por otra parte, el problema de la alfabetización en general, y de modo particular la denominada alfabetización digital, debemos analizarlo como un problema sociocultural vinculado con la formación de la ciudadanía en el contexto de la llamada sociedad informacional, y debiera plantearse como uno de los retos más relevantes para las políticas educativas destinadas a la igualdad de oportunidades en el acceso a la cultura. La educación, sea en escenarios formales como las escuelas o no formales como las bibliotecas, los centros juveniles, los culturales o los telecentros, además de ofrecer un acceso igualitario a la tecnología debiera formar (o alfabetizar) a los ciudadanos para que sean sujetos más cultos, responsables y críticos ya que el conocimiento es una condición necesaria para el ejercicio consciente de la libertad individual y para el desarrollo pleno de la democracia. Equidad en el acceso y capacitación para el conocimiento crítico son las dos caras de la alfabetización en el uso de las tecnologías digitales.



En este sentido, debemos asumir que la alfabetización en la cultura digital o líquida de la web 2.0 es algo más complejo que el mero aprendizaje del uso de las herramientas de software social (blogs, wikis, redes, y demás recursos del cloud computing ...). La alfabetización, desde esta perspectiva, debe representar la adquisición de las competencias intelectuales necesarias para interactuar tanto con la cultura existente como para recrearla de un modo crítico y emancipador y, en consecuencia, como un derecho y una necesidad de los ciudadanos de la sociedad informacional.

En definitiva, el modelo de alfabetización propuesto persigue, en última instancia, facilitar el proceso de la construcción del individuo como ciudadano culto y democrático y de su socialización en los ecosistemas comunicacionales digitales. De este modo, se persigue que los niños, los jóvenes y los adultos adquieran las competencias de dominio de los mecanismos y de las formas de comunicación de las distintas herramientas digitales; que adquieran criterios de valor que les permitan discriminar y seleccionar aquellos productos de mayor calidad cultural; que sepan sacar a la luz los intereses económicos, políticos e ideológicos que están detrás de toda empresa y producto mediático; que sean capaces de comunicarse y colaborar en redes sociales, que tengan las habilidades para expresarse y crear productos en distintos lenguajes expresivos, así como que tomen conciencia crítica del papel de las tecnologías en nuestra vida cotidiana, económica y social. Sin educación no habrá cultura democrática en las prácticas colectivas de uso de la tecnología. Sin identidad líquida, pero basada en conocimientos sólidos, no seremos sujetos que sepamos desenvolvemos de modo inteligente y democrático en la Red.

## BIBLIOGRAFÍA

AREA, M. (2001): "La alfabetización en la cultura y tecnología digital: La tensión entre mercado y democracia" En AREA, M. (Coord.): *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao: Descleé de Brouwer.

AREA, M. GROS, B. Y MARZAL, M. A. (2008): *Alfabetizaciones y Tecnologías de la Información y Comunicación*. Síntesis, Madrid.

AREA, M. (2011): *Del conocimiento sólido a la cultura líquida: nuevas alfabetizaciones ante la Web 2.0* Conferencia inaugural en las 19ª Jornadas de Bibliotecas Infantiles, Juveniles y Escolares. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Salamanca 2, 3 y 4 de junio de 2011. Disponible on line en [http://www.fundaciongsr.es/wfuns/activos/texto/wfuns\\_informacion\\_0617-128fN4H8sqds0uhq.pdf](http://www.fundaciongsr.es/wfuns/activos/texto/wfuns_informacion_0617-128fN4H8sqds0uhq.pdf)

AREA, M. Y PESSOA, T. (s.f.): "De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0". Artículo inédito, enviado a revista, en proceso de revisión.

BAUMAN, Z. (2006): *Modernidad líquida*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

CARR, N. (2010): *¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?. Superficiales*. Madrid, Taurus.

COPE, B. y KALANTZIS, M. (2010): "Multialfabetización": nuevas alfabetizaciones, nuevas formas de aprendizaje." *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, nº 98-99, Enero-Junio 2010, pp. 53-91

FREIRE, P. Y MACEDO, S. (1989): *Alfabetización. Lectura de la palabra y lectura de la realidad*. Madrid: Paidós/MEC.

FREIRE, P. (1990): *La naturaleza política de la educación*. Cultura, poder y liberación. Madrid: Paidós/MEC.

GUTIÉRREZ MARTÍN, A. (2003): *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Barcelona, Gedisa.

KRESS, G. (2005): *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Aljibe, Málaga,.

MAYOS, G. y BREY, A. (Eds.): *La sociedad de la ignorancia*. Península. Barcelona, 2011

MONEREO, C. (coord.) y otros (2005): *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona, Graó.

SNYDER, I (Comp.) (2004): *Alfabetismos digitales. Comunicación, Innovación y Educación en la era electrónica*. Málaga, Ediciones Aljibe.

La sociedad de la ignorancia