

ALFABETIZACIÓN DIGITAL A MUJERES DE LA COMUNIDAD DE SAN ISIDRO,
PUERTO CALDAS DEL MUNICIPIO DE PEREIRA, UNA PROPUESTA EDUCATIVA
BASADA EN EL MÉTODO ANDRAGÓGICO PARA EL MEJORAMIENTO DE LA PRAXIS
SOCIAL

YESICA ALEJANDRA GONZÁLEZ ÁLVAREZ
JEFFERSON ANDRÉS AGUDELO RÍOS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA
PEREIRA
2017

ALFABETIZACIÓN DIGITAL A MUJERES DE LA COMUNIDAD DE SAN ISIDRO,
PUERTO CALDAS DEL MUNICIPIO DE PEREIRA, UNA PROPUESTA EDUCATIVA
BASADA EN EL MÉTODO ANDRAGÓGICO PARA EL MEJORAMIENTO DE LA PRAXIS
SOCIAL

YESICA ALEJANDRA GONZÁLEZ ÁLVAREZ
JEFFERSON ANDRÉS AGUDELO RÍOS

Proyecto de investigación para optar por el título de Licenciado en Comunicación e
Informática Educativas

Asesor:
Jhon Harold Giraldo Herrera

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA
PEREIRA
2017

Dedicatoria

**A nuestros padres por el apoyo y la confianza
brindada lo largo de nuestra
formación académica.**

**A aquellos profesores del programa
que desempeñan con amor y
respeto la labor docente.**

**Una mención especial a la profesora
Teresita De Jesús Vásquez Ramírez
por el gran acompañamiento,
asesorías y sobre todo
por el respeto brindado
a nuestro proyecto
de grado.**

AGRADECIMIENTOS

A cada una de las personas que hicieron parte del proceso de profesionalización, de quienes desde lo positivo y lo negativo quedo una enseñanza. Al igual agradecemos a la Universidad Tecnológica de Pereira y la escuela de Español y Comunicación Audiovisual, quienes brindaron los elementos necesarios para formarnos y obtener el Título de Licenciados en Comunicación e Informática Educativas.

Le agradecemos a la comunidad de San Isidro, Puerto caldas del municipio de Pereira, por abrirnos las puertas de su centro comunitario, el comienzo del arcoíris, en el cual fue posible el contraste de la teoría con la realidad que viven muchas poblaciones colombianas.

RESUMEN

En la propuesta educativa de alfabetización digital a mujeres de la comunidad de San Isidro, Puerto Caldas del municipio de Pereira, basada en el método andragógico para el mejoramiento de la praxis social de dicha comunidad se abordan en el primer capítulo tres ejes temáticos, partiendo en primera instancia de la categorización y caracterización dada por algunos teóricos a cerca de inmigrantes, nativos y analfabetas digitales, al igual para comprender dichas categorizaciones fue necesario abordar el eje de brechas digitales y alfabetización digital; alfabetización digital que se plantea abordar desde la andragogía y el aprendizaje significativo, siendo este el tercer eje temático.

En el segundo capítulo se plantea una propuesta de alfabetización digital con sus respectivos objetivos generales y específicos, además se sugieren diferentes contenidos y ejes temáticos, estos basados en los principios de la metodología andragógica y el aprendizaje significativo, así mismo se plantean 9 sesiones con sus respectivos ejes temáticos, objetivos de la sesión, actividades, materiales y recursos de apoyo y la evaluación de la misma.

Finalmente, en el tercer capítulo se hacen conclusiones y una serie de recomendaciones para el facilitador, la comunidad y el participante del proceso de alfabetización digital basadas en el método andragógico.

Palabras claves: Inmigrantes, nativos, analfabetas digitales, andragogía, alfabetización digital, TIC.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	4
RESUMEN.....	5
ASPECTOS GENERALES DE PROPUESTA	8
Descripción del Problema	8
Justificación.....	11
Objetivos	12
Objetivo general	12
Objetivo Específicos	12
CAPÍTULO 1. REFERENTES CONCEPTUALES	13
1.1 INMIGRANTES Y NATIVOS DIGITALES	13
1.2 BRECHAS DIGITALES Y LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL.....	22
1.3 ANDRAGOGÍA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	33
CAPÍTULO 2. DISEÑO ANDRAGÓGICO DE LA PROPUESTA	38
FASE 1: EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	38
FASE 2: DISEÑO DE LA PROPUESTA EDUCATIVA	39
2.1 Formulación de objetivos	39
2.2 Selección y organización de contenidos.....	40
2.2.1 Ejes temáticos.....	40
2.2.1.1 Equipos y dispositivos.....	40

2.2.1.2 Escritorio, iconos, configuración	40
2.2.1.3 Gestión de archivos	41
2.2.1.4 Paquete de Office (Word, Excel, Power Point).....	41
2.3 Plan de clases	42
2.4 Evaluación.....	52
CAPÍTULO 3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
3.1 CONCLUSIONES	53
3.2 RECOMENDACIONES	54
3.2.1 Recomendaciones para el facilitador	54
3.2.2 Recomendaciones para la comunidad	55
3.2.3 Recomendaciones Generales.....	55
BIBLIOGRAFÍA:	57

ASPECTOS GENERALES DE PROPUESTA

Descripción del Problema

Los avances tecnológicos desarrollados en los 80 y comienzos de los 90 dieron espacio a una revolución tecnológica que impacto a la sociedad en diversos frentes, uno en particular, fue el auge de los computadores y el advenimiento de Internet, que a su vez, cambio las dinámicas sociales concernientes al acceso a la información, al conocimiento y a las formas del hombre relacionarse con el mundo.

Para las generaciones nacidas después de esta revolución, la apropiación de estas tecnologías ha sido más versátil. En este sentido, Marc Prensky (2001) uno de los investigadores que se ha ocupado de estudiar estos cambios sociales ha señalado la marcada diferencia que existe entre las distintas generaciones que están hoy avocadas a vivir en medio de la tecnología, por ejemplo, plantea una distinción entre las generaciones nacidas antes del auge de las tecnologías informáticas y los nacidos bajo la sombra de estas, denomina a los primeros como “inmigrantes digitales” los cuales tienen unas estructuras cognitivas que generan ciertas dificultades para la apropiación de estas tecnologías, sin embargo, por razones de trabajo, de estudio, por necesidades diversas o simplemente por fruición, se han acercado a ellas. En segundo lugar están los “nativos digitales”, a quienes denomina como aquellos que cuentan con habilidades innatas en el campo de la informática y el uso de las Tic, por su cercanía con las pantallas, la Internet y las redes sociales.

Aunque cronológicamente se dé por hecho que las personas nacidas después de los 80 son nativos digitales, existen algunos “nativos” que no conocen acerca del uso de estas tecnologías, quienes se suman a las personas nacidas antes de esa revolución y que no hacen uso de las Tic, los cuales por sus características pertenecen a un tercer grupo que se denomina analfabetas

digitales. Según José M. Guardia (2002) columnista de Baquia, un sitio Web dedicado a hablar de tecnología desde el año 1999, define que “el analfabetismo digital es el término que se ha acuñado para referir la imposibilidad de algunas personas para acceder al conocimiento a través de medios digitales por no saber utilizar el instrumento”. Por su parte el Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (MinTic) define la brecha digital a partir de dos diferencias: la primera, socioeconómica, en tanto no todas las personas tienen la misma capacidad de acceso a la tecnología, la segunda, está asociada a la capacidad de las personas para utilizar las Tic de forma eficaz, en razón a los distintos niveles de alfabetización y capacidad tecnológica.

En Colombia, aunque MinTic¹, ha venido trabajando con el objeto de reducir la brecha digital, la penetración de los estratos más bajos y comunidades marginadas es todavía un reto por alcanzar, es el caso de San Isidro, vereda del corregimiento de Puerto Caldas del municipio de Pereira, cuya población se encuentra marginada de los bienes y servicios más básicos, tienen carencia de servicios públicos como alcantarillado, agua potable, alumbrado público, una comunidad que se encuentra en desequilibrio con la economía local y la del mercado nacional, y en general, con una gran brecha digital frente a todos los elementos que trajo consigo la revolución tecnológica de la década de los 80.

La comunidad de San Isidro han venido viviendo un proceso de organización como resultado de la intervención de un colectivo de jóvenes preocupados por la integración de este tipo de comunidades a las nuevas dinámicas de la vida social, dicho colectivo con el apoyo de los líderes comunitarios, fundaron un espacio de encuentro para la comunidad de San Isidro,

¹ <http://www.elspectador.com/noticias/nacional/el-pais-avanza-disminucion-de-brecha-digital-articulo-436204>

denominado *Centro comunitario de artes y oficios: El comienzo del Arco Iris*, en ese centro el trabajo viene funcionando desde hace varios años entre los líderes de la comunidad y el colectivo de jóvenes. Se trabaja desde diferentes ejes, unos orientados a la elaboración de proyectos productivos y nutricionales, y otros que están encaminados a fortalecer el tejido social desde lo artístico, lo educativo y la defensa de los derechos humanos.

Ahora, el trabajo comunitario es una labor que demanda recursos y muchas manos amigas que aporten desde sus saberes para hacer más amable la vida de estas personas que han sido víctimas de la violencia y el desplazamiento forzado. Invitados por el colectivo *El comienzo del Arco Iris*, visitamos la comunidad de San Isidro para saber de qué manera nos podíamos integrar al trabajo, y es así como surge la iniciativa de generar espacios orientados a las mujeres de esa población, con el fin de alfabetizarlas digitalmente, ya que dicho lugar cuenta con la infraestructura y la tecnología básica que permitiría ese proceso, dichos espacios propenden generar en ellas la capacidad de relacionarse con diversas prácticas sociales propias de los nativos digitales, para permitirles de esa manera, tener un acercamiento práctico con artefactos tecnológicos y la navegación en la red para poder consultar información básica sobre posibles soluciones a dinámicas propias de su comunidad, como por ejemplo poder acceder a información que les oriente sobre la realización o el paso a paso para hacer cultivos tecnificados, el manejo adecuado de plantas medicinales de su entorno, estrategias de clasificación de los desechos orgánicos e inorgánicos, entre muchas otras posibilidades que les permitirá tener mayor apropiación de esas prácticas para que tengan un papel activo como integrantes de la comunidad, y de paso disminuir la brecha digital respecto a la capacidad para utilizar las Tic de manera eficaz en la resolución de problemas.

De acuerdo a lo anterior, y con el ánimo de generar espacios significativos para las mujeres de San Isidro, surge la necesidad de diseñar una propuesta educativa apoyada en el método andragógico que contempla como prioridad las necesidades del adulto.

Partiendo de estos presupuestos proponemos como pregunta de investigación:

¿Cómo desarrollar una propuesta educativa para alfabetizar digitalmente a las mujeres de la comunidad de San Isidro?

Justificación

Teniendo en cuenta las problemáticas generadas por las brechas digitales surge la inminente necesidad de alfabetizar digitalmente a las mujeres pertenecientes a la comunidad de San Isidro, esa alfabetización digital desde la perspectiva de Claudia Silvera (2005) “constituye y se considera como una parte importante del desarrollo del individuo, porque permite su inserción en la sociedad de manera más participativa, mediante el conocimiento de herramientas o medios para informarse” (Claudia Silvera, p.3).

Con el fin de contribuir a acortar la brecha digital surge la necesidad, por petición de los líderes comunitarios de la vereda de San Isidro, de alfabetizar digitalmente a las mujeres de esta comunidad, dicha iniciativa busca que estas mujeres puedan desarrollar habilidades prácticas que les permita una mayor participación en la sociedad en general y en su comunidad de manera particular.

Para la consecución de la alfabetización digital se desarrollara una propuesta educativa basada en el método Andragógico, método que se desarrolló para darle solución a una de las principales problemáticas de la educación para adultos, la cual radica en la implementación de metodologías y estrategias desarrolladas para la educación infantil, por lo tanto la andragogía considera de

vital importancia la experiencia de los individuos y la pertinencia de los modelos educativos que se aplicarían según las características de la población; Por ello, el método andragógico se basa en los saberes previos y los intereses particulares de cada participante durante el proceso formativo, este método le apunta a dejar de lado las metodologías “invasoras” las cuales se basan en mera repetición obteniendo el efecto de sobreponer y no de integrar el conocimiento.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una propuesta educativa para alfabetizar digitalmente a las mujeres de la comunidad de San Isidro.

Objetivo Específicos

- Abordar el proceso de orientación y aprendizaje desde un método que parte de las características específicas de los participantes del proceso de formación según la edad
- Orientar las potencialidades y beneficios de las Tic con relación a las exigencias del contexto social y económico de la comunidad
- Reducir la brecha digital en la comunidad San Isidro, Puerto Caldas, del municipio de Pereira por medio de la alfabetización digital a las mujeres de dicha población.
- Diseñar la estrategia de intervención (propuesta educativa).

CAPÍTULO 1. REFERENTES CONCEPTUALES

1.1 INMIGRANTES Y NATIVOS DIGITALES

Como se menciona en la descripción del problema, en la comunidad de San Isidro se detectaron como conviven bajo la brecha digital distintas generaciones de personas, y es por ello que para poder desarrollar una propuesta educativa pertinente para ese tipo de poblaciones se hace necesario abordar las distintas teorías que dan luces sobre el comportamiento y dinámicas de esas distintas generaciones (inmigrantes y nativos digitales) para entender como ellos, según sus características, se desempeñan dentro de su comunidad.

Desde hace varias décadas se han venido definiendo o identificando diferentes generaciones que fueron parte de un intervalo de tiempo en la historia, cada una de ellas con unas características marcadas, y a las cuales distintos teóricos han hecho referencia, entre ellas se encuentran la generación "S" (Silencio), la generación Baby Boomers, la generación X, que tuvieron una vida analógica en su infancia y digital en su madurez, tenían entre sus hobbies el uso de un poco de las nuevas tecnologías de ese entonces, pero aun predominaba entre sus prioridades la vida analógica, también las generación Y o Millennials, generación que empezó a hacer uso cotidiano de la Internet, de reproductores de audio, de mensajes de texto, entre otras tecnologías, con fines de entretenimiento. A pesar de sus diferencias, la interacción entre las unas y las otras no requería de grandes esfuerzos, y las prácticas sociales eran más o menos semejantes, sin embargo la generación Y, fue la que empezó a marcar una diferencia de lengua y prácticas sociales que abriría unas brechas gigantes entre las generaciones, en especial con la que las precedía (generaciones X), ese desentendimiento que comenzó con esas dos generaciones en particular, marco un punto de ruptura con la llegada de las generaciones N (Net), generación que según Tapscott (2009) se caracterizan por una libertad de expresión y opiniones definidas,

también se caracteriza por tener una franqueza emocional e intelectual, una generación con una independencia muy marcada debido a que adoptan un papel activo en la búsqueda y creación de la información, son generaciones digitales.

Esas características de la generación Net, se han convertido en competencias que debe tener cada individuo en la sociedad actual, sin embargo, las generaciones que preceden a los Y y a los Net, por su lengua analógica se les ha dificultado la interacción e inserción en la sociedad actual. Respecto a esto Prensky (2001), plantea que las nuevas generaciones “piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores. Además, no es un hábito coyuntural, sino que está llamado a prolongarse en el tiempo” (p.5).

Tapscott denomino, categorizo y caracterizo a ciertas generaciones, de igual forma Marc Prensky en su libro “Digital Natives, Digital Immigrants” publicado en el 2001 denomino a las nuevas generaciones (Y y N) como *Nativos Digitales*, dado que “todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet” (Prensky, 2001, p.5). Al igual, fue necesario darles una denominación a aquellas personas pertenecientes a las generaciones anteriores a los Nativos Digitales, personas que por su edad no han vivido plenamente las nuevas tecnologías, pero que se ven obligadas a incursionar en estos nuevos paradigmas a raíz de nuevas necesidades, teniendo que involucrarse de forma acelerada en estas nuevas prácticas, personas a las que Prensky llamó *Inmigrantes Digitales*.

Así mismo, él identifico en su teoría características propias de cada generación; afirma que los Nativos Digitales se caracterizan porque:

Crecieron “a la velocidad de la contracción nerviosa” de los juegos y de MTV (canal temático de música). Utilizan instantáneamente el hipertexto, descargan música, telefonean desde dispositivos de bolsillo, consultan la biblioteca instalada en sus ordenadores portátiles,

intercambian mensajes y chatean de forma inmediata. Es decir, trabajan en Red siempre.

(Prensky, 2001, p.7)

Hay que mencionar además que los Nativos Digitales tienen como característica propia un deseo inminente de inmediatez para acceder o adquirir la información, tienen la capacidad de hacer múltiples tareas y procesos de forma simultánea, chocan con el desarrollo del trabajo tradicional, por lo que prefieren formarse de manera lúdica, de igual modo, los gráficos, las infografías, los mapas mentales, los mapas conceptuales, son los predilectos por encima de los textos, y ante todo prefieren los hipertextos frente a los textos tradicionales, tienen mejores desempeños si trabajan mediante las redes de la comunicación y la información.

Por su parte los Inmigrantes Digitales se reconocen por hacer procesos lentos, paso a paso, pues de esa manera fue como ellos fueron educados, y de esta forma logran conseguir nuevos conocimientos, se caracterizan por tener una escasa valoración hacia el saber de los jóvenes, ya que piensan que son saberes con pocos fundamentos, poco valiosos y superficiales dada las nuevas formas de aprehensión de ellos, así mismo, consideran que para lograr una mayor productividad deben hacer una tarea al tiempo y dan poca validez cuando se plantean actividades de enseñanza de manera lúdica, y todo lo anterior se afianza más, ya que sus generaciones hablan una lengua que dista de la empleada por los nativos, una lengua propia de la edad pre-digital. (Prensky 2001.p.6).

Es necesario resaltar que los inmigrantes digitales aprenden a su ritmo y se adaptan a las nuevas dinámicas, pero a pesar de ello conservan ciertas formas de proceder frente a diversas actividades, articulando los saberes de su generación, con prácticas de las nuevas actividades, a lo que Prensky denomina “acento” con el pasado.

Dicho “acento” del inmigrante digital se puede apreciar, por ejemplo, en que primero se lanza a navegar por Internet y posteriori, se embarca en la lectura atenta de manuales para obtener más información y aprender. Ellos, se decantan por la práctica y luego por la teoría, que les permite sobrevivir. Diríamos, pues, que los inmigrantes digitales se comunican de modo diferente con sus propios hijos, ya que se ven en la obligación de “aprender una nueva lengua” que sus vástagos no sólo no temen, sino que conocen y dominan como nativos; lengua que, además, ha pasado a instalarse en su cerebro. Podríamos hablar de muchos más ejemplos que ponen de manifiesto ese “acento” de los inmigrantes digitales, como la impresión de un documento escrito para corregirlo, en lugar de hacerlo sobre la misma pantalla, y otras curiosas situaciones que revelarían cierta inseguridad o falta de hábito. (Prensky, 2001, p.6)

Del mismo modo Daniel Cassany y Gilmar Ayala pertenecientes a la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona) en el artículo, “*Nativos e inmigrantes digitales en la escuela*” (2008), indagaron sobre las actitudes y destrezas que desarrollaron diferentes generaciones frente al uso y consumo de las tecnologías de la información y la comunicación (Tic), para ello partieron de la denominación dada por Marc Prensky sobre los nativos y los inmigrantes digitales. Cassany y Ayala además de interpretar, y desarrollar la metáfora de Prensky hicieron nuevos aportes desde distintas disciplinas como las ciencias del lenguaje, la educación y la informática, buscaron “re-caracterizar” tanto a los inmigrantes como a los nativos digitales, su principal propósito fue “fundamentar la tesis de que se está produciendo un cambio cultural profundo en las formas de acceso, circulación y construcción de la información y del conocimiento” (Cassany y Ayala, 2008, p.53).

Con respecto a las características que le dio Prensky a los Nativos Digitales, Cassany y Ayala (2009) afirman de la misma manera que esa generación está determinada por ciertas

características mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación, puesto que son jóvenes que han crecido rodeados de pantallas, teclados y ratones informáticos, que desde muy pequeños tienen uno o varios ordenadores bien sea en su casa o más específicamente en sus habitaciones, que utilizan teléfonos móviles desde sus primeros años de vida, además de ello, son sujetos que conocen perfectamente que es una consola de videojuegos, pero desconocen por completo que es una cinta de casete o un disco de vinilo, también ejemplifican que esa generación no reconocen que es una agenda telefónica de papel, con respecto a los artefactos tecnológicos nombrados líneas atrás, Cassany y Ayala afirman que dichos nativos utilizan esos dispositivos con destreza y sin esfuerzo alguno, en su vida privada, a pesar de que ningún profesor ni tampoco algún curso formal les haya enseñado a hacerlo, y al igual que Prensky, Cassany y Ayala cierran su caracterización de los nativos diciendo que usan artefactos “para crear-inventar-compartir con sus amigos de carne y hueso o sus nuevas amistades en la red.”(p.56)

En “*Nativos e inmigrantes digitales en la escuela*” Cassany y Ayala (2008) manifiestan que a diferencia de los Nativos Digitales.

Los inmigrantes tuvieron una infancia analógica, sin pantallas ni teclados ni móviles. Sus artefactos culturales fueron –y siguen siendo– productos tangibles: los libros, los papeles, las bibliotecas, los discos y las películas de celuloide o de vídeo. Su forma de aprender a usarlos es sobre todo a partir de la enseñanza formal. (p.56).

Respecto a lo que Prensky denominó acento en los Inmigrantes digitales Cassany y Ayala (2008) dicen que:

La aproximación de los inmigrantes al mundo digital es parecida a la de los emigrantes que llegan a un territorio nuevo, del que desconocen la cultura, la lengua y las formas de vida, y que

empiezan a hablar con mucho acento y con interferencias lingüísticas. Entre otras conductas, los inmigrantes imprimen las webs para leerlas mejor o para guardarlas, llaman por teléfono para verificar si se ha recibido un correo electrónico o se compran un manual para tontos de Word 2007, Office 2007 u otro programa cualquiera para aprender a usarlo, en vez de utilizar el tutorial completo, gratuito y en línea que incluye el programa. (p.56).

Por su parte, estos autores hacen una serie de consideraciones con el fin de complementar los aportes de Prensky, hablan del plurilingüismo como otro aspecto relevante de la propagación de las Tic, haciendo referencia a que la mayoría de programas, aplicaciones y en general la diversidad de contenidos que circulan por la red se encuentran en inglés, Ellos consideran que las comunidades no anglófonas (tanto Nativos como Inmigrantes) están expuestas a la presión constante que hace el Inglés, obligándolas a emprender unas interacciones plurilingüística, además afirman que ese fenómeno tuvo como consecuencia el emerger en la red de muchos idiomas minorizados, que no son ni dominantes ni mucho menos poderosos, idiomas que hasta ese momento solo se podían hablar y escuchar principalmente en sus comunidades de procedencia, pero que gracias a Internet hoy se encuentra una serie de registro electrónicos que facilitan el contacto tanto de inmigrantes como de nativos digitales con esos idiomas, usualmente en websites institucionales o personales, y en general son idiomas de los que en algunos caso tan solo se conocía su denominación.

Además del complemento hecho a Prensky, acerca de plurilingüismo, Cassany y Ayala hablan de las metáforas de la Web 2.0 y la Web 1.0: “la primera, la (*web 2.0*) no corresponde a ninguna segunda versión de Internet, como pudiera hacer pensar el dígito 2.0 (por analogía con Explorer 7.1 o Word 2007) sino a otra metáfora que lanzó en 2004 Tim O’Reilly” (Cassany y Ayala,

2008, p.61). Dicha metáfora de web 2.0 dio a entender que hay unas nuevas dinámicas de participación y cooperación en la red, donde las personas (principalmente los Nativos Digitales) dejaron de ser consumidores, y tomaron un rol activo como *prosumidores*, término acuñado por Alvin Toffler en 1972. Por lo tanto, las dinámicas de la Web 1.0 son, si se quiere, un poco más apacibles para los Inmigrantes Digitales, puesto que se caracterizan por ser una web cuyo uso principal está orientado a la consulta de información. Frente a esto los autores afirman que en la red “los nativos digitales se vinculan claramente con los recursos de la Web 2.0 y con la actitud que requieren sus usuarios, mientras que los inmigrantes digitales adoptan un papel más pasivo, periférico y consumista, propio de la Web 1.0.” (Cassany y Ayala, 2008, p.62).

Si bien Daniel Cassany y Gilmar Ayala están de acuerdo con la denominación que Prensky les da a las distintas generaciones, es precisamente las características que dividen las generaciones donde distan de él. Sin duda alguna, estos autores avalan las literaturas especializadas que hablan de esas generaciones que por diversos motivos se conformaron en el pasado, pero consideran que al separar a los Nativos de los Inmigrantes Digitales como generaciones distintas, teniendo como punto de partida edades y algunas características que “homogenizan” una población mundial, basado en el emerger de las Tic y la inserción inmediata de las nueva generación en ellas, es un grave error.

Consideran que son apreciaciones que distan mucho de la realidad, y que quizás en países desarrollados esas tecnologías (Tic) se implementaron inmediatamente después de inventarse o por lo menos a los pocos años, afirman, además que es obvio que las Tic e Internet aún a finales de 2008 no habían permeado a muchos lugares del mundo, consideración o apreciación que, sin

duda alguna, se puede reafirmar hoy, en el 2017, nueve años después de que manifestaron sus hallazgos. Cassany y Ayala consideran que muchos niños nacidos en esta época siguen siendo inmigrantes, dicen que lo que realmente determina la frontera entre Inmigrantes y Nativos es el grado de penetración de las Tic en cada comunidad, pueblo, barrio o casa, y que eso como bien se sabe, varía a lo largo del planeta. Para finalizar, su postura de desacuerdo frente a la división hecha por Prensky afirman que “en definitiva, la transición del mundo analógico al digital es algo paulatino que afecta de manera distinta a varias generaciones; de ningún modo se trata de una ruptura abrupta y puntual ocurrida en una fecha” (Cassany y Ayala, 2008, p.62).

Es necesario mencionar que no sólo existe la categorización de Inmigrantes y Nativos Digitales sino también la de analfabetas digitales, al respecto María Cristina Rosas (2012) afirma que:

El analfabeta digital es el individuo que desarrolla sus actividades personales, educativas y profesionales sin vincularse con tecnologías o medios digitales, limitando sus acciones y/o quehaceres a recursos tradicionales y concretos, principalmente relacionados con la lectura y escritura, centrados en el empleo del lápiz y el papel (párr.13).

Igualmente Rosas (2012) afirma que “este concepto sugiere la existencia de una nueva problemática, distinta de aquella que se refería a la incapacidad de las personas para leer y/o escribir” (párr.11). Por otra parte plantea que las dinámicas de la comunicación de las nuevas generaciones además de transitar por medio del lenguaje escrito, han originado nuevas formas de comunicación/información emanadas de las nuevas tecnologías, por lo tanto el concepto de analfabetismo se ha replanteado drásticamente.

Rosas retomando postulados de Prensky y de otros especialistas, categoriza por edades a los Nativos, a los Inmigrantes y a los Analfabetas Digitales, afirma a grandes rasgos que los Nativos hacia el 2012 no sobrepasaban los 20 años de edad, los inmigrantes se estaban acercando a los 55 años y que todo aquel que para ese entonces tuviera más de 55 años era considerado Analfabeta Digital, sin embargo aclara que:

Ciertamente hay excepciones en los patrones de conducta ante las Tics, en los grupos de edades anteriormente referidos. Por ejemplo, existen muchas personas que tienen 55 o más años de edad y que se mueven como peces en el agua en la red. Otro tanto se puede decir de los llamados inmigrantes digitales, quienes aprenden a usar las Tics y las incorporan a sus vidas cotidianas y a sus actividades laborales. También hay jóvenes que a pesar de tener la edad para ser considerados nativos digitales, no incursionan en la red ni emplean las Tics por diversas razones. Con todo, hay realidades que no se pueden negar (Rosas, 2012, párr.17).

Es así como la autora manifiesta que esta nueva construcción del término analfabetismo representa un enorme desafío para las sociedades actuales, en particular para las que se encuentran en desarrollo, sociedades que además de tener que superar el analfabetismo lectoescritural, deben superar el analfabetismo digital.

Para finalizar, las apreciaciones hechas por Cassany y Ayala, Prensky y Rosas, referente a los inmigrantes, los nativos y en especial los analfabetas digitales en relación al acercamiento o incursionamiento de estos a la red y al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, dejan de manifiesto la necesidad de pensar una alfabetización digital que se desarrolle bajo las necesidades y particularidades de cada población donde se pretenda llevar a cabo un proceso tan enriquecedor como es la alfabetización digital.

1.2 BRECHAS DIGITALES Y LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Como quedo manifiesto en la subcategoría anterior la propuesta educativa de alfabetización digital basada en el método andragógico para el mejoramiento de la praxis social de la Comunidad de San Isidro, se desarrolla bajo una necesidades propias de esa población, y por lo tanto para comprender más a fondo cuales son las causas de esas necesidades y proceder a plantear una solución por medio de la propuesta educativa, es importante aborda la subcategorías que aquí tratamos.

Con respecto a lo que se debería entender por brecha digital Prensky afirma que esa ruptura se hace presente por el hecho de que los inmigrantes digitales en el momento de interactuar con los nativos y con las Tic, conservan el acento en la lengua analógica, lo que según él se traduce en un disentimiento entre unos y otros, sin embargo la postura frente a ese fenómeno tiene una lectura más amplia desde otros autores.

Para hacer una aproximación acertada a lo que se debería entender por brechas digitales, Arturo Serrano Santoyo y Evelio Martínez Mtz en su libro llamado "*La brecha Digital: mitos y realidades*" publicado en el 2003 hacen un recorrido por la historia, y primero definen lo que se denominó brecha tecnológica, la cual aparece con las primeras civilizaciones humanas, consistía en que la civilización que mejor supiera aprovechar las tecnologías de punta de su momento se imponía sobre las demás, y emprendían rápidamente un trasegar hacia el desarrollo. En las últimas décadas los países que mostraron mayor desarrollo, fueron aquellos que según estadísticas tuvieron una mayor penetración de lo que fueron las líneas telefónicas, aquellos que

no tuviesen la presencia del artefacto telefónico, vieron cómo se habría la brecha analógica como denominan Serrano y Martínez a ese momento de la historia, sin embargo con el advenimiento de Internet se comenzó a hablar de una brecha digital, la cual según los autores se puede medir desde dos aspectos, en primera instancia la existencia de infraestructura tecnológica, pero además de ello, el saber utilizar esa infraestructura por parte de las personas de un determinado territorio, para poder acceder a los beneficios y bondades de las nuevas tecnologías.

Así mismo, Serrano y Martínez citan en su libro a Bruce Claflin (2000) con el fin de dar una definición más precisa de lo que se debe entender por brecha digital, Claflin define esa brecha como la ruptura que existe entre comunidades, estados, países y más precisamente entre las personas, que implementan en su diario vivir las herramientas tecnológicas (Tic), y entre aquellas comunidades, estados, países y/o personas que no tienen ningún tipo de aproximación a esas tecnologías, o que en el mejor de los casos cuentan con la infraestructura pero no saben cómo utilizarla. (Claflin, 2000 citado en Serrano y Martínez, 2003), por su parte Serrano y Martínez (2013) afirman que:

La brecha digital puede ser definida en términos de la desigualdad de posibilidades que existen para acceder a la información, al conocimiento y la educación mediante las Tic. La brecha digital no se relaciona solamente con aspectos exclusivamente de carácter tecnológico, es un reflejo de una combinación de factores socioeconómicos y en particular de limitaciones y falta de infraestructura de telecomunicaciones e informática. (p.8)

En relación con las definiciones que se han dado sobre brecha digital, Adolfo Rodríguez Gallardo en su libro *“La brecha digital y sus determinantes”* (2006) dice que “la definición correcta e inequívoca de la brecha digital resulta más complicado de lo que a primera vista

parece. Los criterios para definirla varían de una comunidad a otra, de un país a otro y de una sociedad a otra” (p.21). Al respecto, afirma Gallardo que algunos países determinan la brecha digital fragmentando a su población bien sea por edades, por grupos étnicos, algunos segmentan por el sexo, y que en otros no se establece de esa forma, afirma también que otra distinción según estadísticas parten del tiempo dedicado a estar navegando o conectado a internet, pero que “sin embargo en algunos lugares esta variable no es considerada importante y en las encuestas no se recoge información al respecto, o no se usa para conocer el tamaño real de la brecha”(p.21).

Para Rodríguez no basta con el supuesto de que la brecha digital es simplemente esa disimilitud entre sociedades y personas que cuentan con acceso a las Tic y las que no, plantea que hay que tener en cuenta otros aspectos como la educación, el género, la tecnología disponible como la electricidad, los equipos de cómputo, Internet, y de hecho los teléfonos; también hay que tener en cuenta las diferencias de ubicación geográfica, y los recursos económicos. También se encuentran inmersos en la teoría de Rodríguez dos elementos en particular, donde tiene puntos de encuentro con Prensky, como son las diferencias generacionales y la lengua entre esos individuos, elementos que conllevan a que se demarque o acentúe aún más esa brecha digital.

Por otra parte la Corporación Colombia Digital (CCD), quien se dedica a promover y apoyar la transformación digital orientada a la calidad de vida, la competitividad y la creación de valor público desde el año 2002, asocia la brecha digital con el bajo nivel de acceso a Internet, y además de esto en su sitio Web colombiadigital.net, dan la definición de la OECD quien la define como:

La brecha entre las personas, los hogares, las empresas y áreas geográficas en los diferentes niveles socioeconómicos en relación tanto a sus oportunidades de acceso a tecnologías de la información y la comunicación (Tic) como al uso de Internet para una amplia variedad de actividades. La brecha digital refleja diversas diferencias entre los países. (OECD, citado en, Corporación Colombia Digital, 2013).

Según Corporación Colombia Digital la brecha digital tiene dos componentes que aunque interdependientes son distintos entre sí, el primero de esos dos componentes está encaminado con las posibilidades de acceder a las Tic, más precisamente en la posibilidad de conectividad en la red, lo que se asocia directamente con el desarrollo de infraestructura que posibilite esa conexión y la distribución de conectividad para equipos que posibiliten el acceso a la red, tanto para hogares como para sitios públicos, como los cafés internet y los centros comunitarios, y el segundo componente hace referencia a:

La posibilidad de uso y el aprovechamiento de oportunidades en la web, que parte del nivel de alfabetización digital, asociado a la capacidad no solo de prender y apagar un computador, sino al desarrollo de competencias digitales básicas que permitan aprovechar el potencial de la información y el conocimiento que circula en la red (Corporación Colombia Digital, 2013).

Es por esto que la Ccd afirma que el problema no se puede mirar solo desde la falta de acceso a Internet, y que por lo tanto también hay que darle la mirada desde las posibilidades que brindan estas tecnologías, posibilidades que no se solventan con la sola presencia de las redes y los equipos, y por lo tanto la brecha digital se amplía a consecuencia de la falta de gestión, apropiación y circulación de información que pasan a través de esa infraestructuras cuando se hacen presentes, lo que se da principalmente por la falta de alfabetización frente a esos nuevos

artefactos. Sin embargo las apuestas que se hacen en la mayoría de los países no desarrollados, o en desarrollo es la de introducir equipos sin pensar una verdadera alfabetización, y ante ese fenómeno se afirma:

Aquí es donde inicia el dilema, porque aunque es fundamental que exista la infraestructura y los equipos estén disponibles para que las comunidades accedan, de nada sirve entregar cientos de dispositivos si es que la gente no sabe usarlos, y en consecuencia, de nada sirve que el uso de los aparatos se limite a lo netamente instrumental (Corporación Colombia Digital, 2013).

Como lo plantean la Ccd, otras entidades y organizaciones tanto gubernamentales como no gubernamentales, y teóricos interesados en el tema, la solución para reducir la brecha digital debe ir más allá de la entrega de equipos y la enseñanza del uso instrumental de estos, es por esto que desde hace varios años se ha discutido sobre qué tipo de formación se le debe brindar a las personas frente a las nuevas tecnologías, por ello diversos autores han planteado la pertinencia de hablar de un nuevo tipo de alfabetización que encare las nuevas problemáticas propias de la llamada sociedad de la información y la comunicación. Según Moreira (2012) en el libro *Alfabetización digital y competencias informacionales* de la Fundación Telefónica “el concepto de alfabetización en la lectoescritura debe ampliarse abarcando e incluyendo nuevas fuentes de acceso a la información, así como el dominio de las competencias de decodificación y comprensión de sistemas y formas simbólicas multimedias de representación del conocimiento” (p.24). Con el paso de los años han sido varios los términos utilizados para tratar de definir un nuevo tipo de alfabetización. Bawden, (2002) manifiesta que al hacer un exhaustivo análisis de esos términos pareciera ser que existen algunos que se relacionan como sinónimos, entre los más desarrollados y sobre los que se han teorizado, se encuentran:

- Alfabetización Informativa
- Alfabetización informática: sinónimos – alfabetización en nuevas tecnologías / electrónica - (un tipo de alfabetización que como lo plantea la Ccd se queda en el uso netamente instrumental del artefacto tecnológico)
- Alfabetización bibliotecaria
- Alfabetización en medios
- Alfabetización de redes: sinónimos - alfabetización en Internet, híper-alfabetización
- Alfabetización digital: sinónimo – alfabetización en información digital.

Por otra parte, de manera implícita, se entrevé en la lectura hecha a distintas teorías, como cada tipo de alfabetización representó para su época una alternativa de solución para lo que se podía identificar como la brecha digital que surgía a partir de la llegada de las nuevas tecnologías de su momento, Moreira (2012) declara que:

Cada tipo de alfabetismo centra su atención en un modo de representación, de acceso y uso de la información codificada simbólicamente. Aunque cada una de estas propuestas tiene su razón de ser y justificación, todas ellas representan una forma parcial de la complejidad de la comunicación en nuestra cultura actual. La alfabetización debe ser un aprendizaje múltiple, global e integrado de las distintas formas y lenguajes de representación y de comunicación, (...) las diferentes tecnologías (...). (p.24)

Bawden (2002) manifiesta que desde hace varias décadas se ha teorizado sobre los distintos tipos de alfabetización, y que estos han hecho presencia en la literatura, por ejemplo la alfabetización en informática y alfabetización bibliotecaria han estado presente de forma constante, por su parte la alfabetización informativa a pesar de que apareció como categoría

hacia la década de los 80, tuvo su mayor desarrollo en la literatura a lo largo de los 90, de igual manera la alfabetización en medios de comunicación tomó su mayor auge hacia finales de los 90, y sin embargo al ver que esos distintos planteamientos de alfabetización no estaban dando una verdadera solución a la reducción de las brechas que trajo consigo el auge de las tecnologías, se hizo necesario hablar del concepto de alfabetización digital (cuadro 1) al comienzo de los 2000.

A partir de este último término de alfabetización digital Moreira (2012) afirma que los retos y dificultades más grandes que afronta este tipo de alfabetización en una sociedad inmersa en la cultura digital no se encuentran solamente “en la adquisición de las habilidades de manipulación del hardware o del software informático, sino en las competencias y habilidades intelectuales para el uso de las mismas con fines inteligentes” (p.24). En el mismo sentido Moreira dice que “plantear que la alfabetización consiste en obtener este tipo de conocimientos instrumentales es mantener una visión reduccionista, simple y mecanicista de la complejidad de la formación o alfabetización en los nuevos códigos y formas comunicativas de la cultura digital” (p.24). Moreira, al igual que distintos autores manifiesta que la alfabetización si bien debe pasar por un dominio instrumental de las Tic, también debe desarrollar en cada persona una serie de destrezas o competencias que posibiliten la búsqueda, análisis, selección y comunicación de datos e informaciones por medio de los artefactos tecnológicos, pero que más importante aún es la capacidad en el sujeto de poder convertir esos datos e información que circula por esos artefactos en conocimiento según sus necesidades, además de esto, afirma que a esas destrezas o competencias desarrolladas por el individuo hay que “añadirle el cultivo y desarrollo de actitudes y valores que otorguen sentido y significado moral, ideológico y político a las acciones desarrolladas con la tecnología”(Moreira, 2012, p26).

Cuadro 1: Alfabetización digital

Distintas definiciones de alfabetización digital

- La alfabetización digital tiene como objetivo enseñar y evaluar los conceptos y habilidades básicos de la informática para que las personas puedan utilizar su tecnología en la vida cotidiana y desarrollar nuevas oportunidades sociales y económicas para ellos, sus familias y sus comunidades». *Digital Literacy Microsoft Corporation.*
- La alfabetización digital no pretende formar exclusivamente sobre el correcto uso de las distintas tecnologías. Se trata de que proporcionemos competencias dirigidas hacia las habilidades comunicativas, sentido crítico, mayores cotas de participación, capacidad de análisis de la información a la que accede el individuo, etc. En definitiva, nos referimos a la posibilidad de interpretar la información, valorarla y ser capaz de crear sus propios mensajes». *III Congreso Online Observatorio para la Cibersociedad.*
- La alfabetización digital, en lo referido a Internet y las nuevas redes, no queda en la capacidad de acceso (intelectual, técnico y económico), sino que ha de capacitar para trabajar y mejorar el nuevo entorno, para hacer un uso responsable de la red y contribuir a democratizar el ciberespacio». *Gutiérrez, A. (2003): Alfabetización digital. Algo más que razones y teclas. Barcelona: Gedisa.*
- La alfabetización digital (*Digital Literacy*) representa la habilidad de un individuo para realizar tareas de manera efectiva en un ambiente digital, donde “digital” significa que la información está representada en forma numérica y es utilizada por las computadoras y “alfabetización” (*literacy*) incluye la habilidad de leer e interpretar los textos, sonidos e imágenes (*media*), reproducir datos e imágenes a través de la manipulación digital, además de evaluar y aplicar nuevo conocimiento adquirido por las comunidades digitales». *Connecting the Digital Dots: Literacy of the 21st Century.*

Recuperado de: Alfabetización digital y competencias informacionales – Fundación telefónica- Página 26

Con el propósito de construir un modelo de alfabetización digital donde se tiene en cuenta los ámbitos o dimensiones de aprendizaje sobre los distintos planos o escenarios que representa la Web 2.0 y lo que serían las competencias y habilidades involucradas en los distintos procesos de alfabetización, como son la adquisición de competencias instrumentales, cognitivo- intelectuales, sociocomunicacionales, axiológicas y emocionales, Moreira ofrece unas líneas maestras o la arquitectura básica de un modelo de alfabetización integrado para la formación del ciudadano de la sociedad digital (Moreira, 2012).

Moreira (2012) afirma que: “La formación plena e integrada de un ciudadano del siglo XXI requiere que este sepa actuar y participar de forma activa en los múltiples planos que se entrecruzan en la Web 2.0.”(p.29), En el modelo de alfabetización digital propuesto por el autor, contempla unas dimensiones de la Web 2.0 (cuadro 2) y unas competencias de aprendizaje (cuadro 3), y deja de manifiesto que:

El proceso alfabetizador implica, en consecuencia, el cruce de las competencias de aprendizaje con las dimensiones o contenidos de acción sobre la Web 2.0 con la finalidad de desarrollar –o facilitar la construcción– en el sujeto de una identidad digital como ciudadano que es capaz de actuar como persona culta, autónoma, crítica y con valores democráticos.(Moreira, 2012, p.29)

Cuadro 2: Dimensiones de la Web 2.0

<i>Ámbitos alfabetizadores ante las nuevas formas culturales digitales</i>	
Aprender a usar la Web 2.0 como una biblioteca universal	Surge como respuesta a la complejidad del acceso a las nuevas fuentes bibliográficas distribuidas en bases de datos digitales. Se pretenden desarrollar las competencias y habilidades para saber buscar información en función de un propósito dado, localizarla, seleccionarla, analizarla y reconstruirla. Es la alfabetización informacional.
Aprender a usar la Web 2.0 como un mercado de servicios	Tiene que ver con la formación crítica del consumidor y del ciudadano. La compra de productos o la realización de gestiones administrativas <i>on-line</i> requiere no solo tener las habilidades de adquisición y pago, sino también formarse como trabajador y consumidor consciente de sus derechos y responsabilidades en la Red.
Aprender a usar la Web 2.0 como un puzle de microcontenidos interenlazados	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 a los 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 mensajes culturales.
Aprender a usar la Web 2.0 como espacio público de comunicación en redes sociales	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.

<p>Aprender a usar la Web 2.0 como un espacio de expresión multimedia y audiovisual</p>	<p>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, como para su producción, publicación y difusión a través de los entornos digitales. Es la alfabetización multimedia o audiovisual.</p>
<p>Aprender a usar la Web 2.0 como un territorio de experiencias virtuales interactivas</p>	<p>Supone disponer de las habilidades para interaccionar en entornos virtuales tridimensionales de realidad inmersiva, simulada o aumentada. Requiere adquirir habilidades de interacción no solo con la máquina, sino también con la información y con otros humanos en tiempo real o diferido para tomar decisiones inteligentes.</p>
<p><i>Recuperado de: Alfabetización digital y competencias informacionales – Fundación Telefónica – Página 36</i></p>	

Cuadro 3: Competencias de aprendizaje

<p>Competencias de aprendizaje en la Alfabetización Digital</p>	
<p>Dimensión instrumental</p>	<p>Relativa al dominio técnico de cada tecnología y de sus procedimientos lógicos de uso. Es decir, adquirir el conocimiento práctico y las habilidades para el uso del <i>hardware</i> (montar, instalar y utilizar los distintos periféricos y aparatos informáticos) y del <i>software</i> o programas informáticos (bien del sistema operativo, de aplicaciones, de navegación por Internet, de comunicación, etc.).</p>
<p>Dimensión cognitivo-intelectual</p>	<p>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 para acceder a la misma, otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla personalmente.</p>
<p>Dimensión sociocomunicacional</p>	<p>Relativa al desarrollo de 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.</p>
<p>Dimensión Axiológica</p>	<p>Relativa a la toma de conciencia de que las Tecnologías de la Información y la Comunicación no son asépticas ni neutras desde un punto de vista social, sino que inciden significativamente en el entorno cultural y político de nuestra sociedad. También está relacionada con la adquisición de valores éticos y democráticos en cuanto al uso de la información y de la tecnología, evitando conductas de comunicación socialmente negativas.</p>

Dimensión emocional	Relativa al conjunto de afectos, sentimientos y pulsiones emocionales provocadas por la experiencia en los entornos digitales. Estas 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.
<i>Fuente : Alfabetización digital y competencias informacionales – Fundación Telefónica</i>	

Este proceso integrador, tanto de las competencias como de las dimensiones en la cultura digital, se hace necesario ante el fracaso de otro tipo de alfabetizaciones para reducir las brechas que emergieron como consecuencias de la inserción en la sociedad de las nuevas tecnologías, En conclusión, el proceso de alfabetización no puede residir solamente en la adquisición de las destrezas instrumentales de acceso y manejo de la información a través de las Tic. Por el contrario, la alfabetización digital debe pensarse y plantearse como la formación integral de los ciudadanos, según las características de su comunidad, donde se tenga en cuenta su realidad económica, cultural y social, y como lo afirma Moreira (2012) la Alfabetización Digital es: “un derecho individual, pero también una necesidad social, para evitar las desigualdades en el acceso a la cultura digital y para el progreso democrático de nuestra sociedad” (p.28).

1.3 ANDRAGOGÍA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La propuesta educativa de alfabetización digital basada en el método andragógico para el mejoramiento de la praxis social de la Comunidad de San Isidro, se desarrolla bajo los paradigmas de la educación para adultos, por lo tanto la propuesta plantea una serie de contenidos flexibles según los intereses particulares de cada persona que participe en el proceso de alfabetización, y además de ello, contempla que el participante adulto tiene una serie de necesidades e intereses que se contraponen al de los niños, por tal motivo es necesario abordar la subcategoría de andragogía y aprendizaje significativo para así lograr comprender como son los procesos de orientación-aprendizaje (enseñanza-aprendizaje) con personas adultas.

Por tal motivo para la consecución de la alfabetización digital se desarrollarán estrategias educativas basadas en el método Andragógico; el Dr. Adolfo Alcalá (1998) en el documento titulado “propuesta de una definición unificadora de andragogía” la define como:

Andragogía es la ciencia y el arte que, siendo parte de la Antropología y estando inmersa en la Educación Permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de Participación y Horizontalidad, cuyo proceso al ser orientado con características sinérgicas por el facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad de lograr su autorrealización (Alcalá, 1998, p. 11).

La participación y horizontalidad, principios de la Andragogía propuestos por Alcalá, son desarrollados por María Torres, Yvonne Fermín, Carlos Arroyo y María Piñero en el artículo: “La Horizontalidad y la Participación en la Andragogía” (2000), los autores destacan que en la

práctica de un proceso andragógico estos principios son los fundamentos para un buen proceso formativo con el adulto, el principio de horizontalidad parte de que el adulto aprenda lo que realmente desea y cuando lo quiere hacer, ya que ellos están en un mismo nivel con el facilitador, dicen los autores que se pone en juego el concepto de sí mismo (del adulto), al ser capaz de autodirigirse y autocontrolarse porque su madurez psicológica y su experiencia están a la par de la madurez y la experiencia del facilitador del proceso de aprendizaje, (Torres et al, 2000). Del mismo modo la andragogía en su búsqueda y exploración de alternativas para la educación de adultos, hace aportes de conceptos renovadores y prácticos en esa modalidad educativa y que:

Con los aportes de corte metodológico toma en cuenta la madurez psicológica y la experiencia del aprendiente en una relación horizontal, donde ambos –quien orienta el proceso y a quien se dirige el aprendizaje– están inmersos en ese proceso porque en igual proporción escogen, seleccionan y definen lo que desean aprender y cuándo desean hacerlo, sin más obstáculos que los producidos por las propias limitaciones del aprendizaje. (Torres et al, 2000, p. 26)

En el método andragógico tanto la horizontalidad como la participación presentan unas características propias que se deben tener en cuenta en el momento de interactuar con los sujetos en un proceso de enseñanza aprendizaje, los autores citan a Adam (1987) quien establece dos clases de características inmersas en la horizontalidad: cualitativas y cuantitativa; “las cualitativas se refiere fundamentalmente al hecho de poseer tanto el facilitador como el participante, adultez y experiencia. En las cuantitativas se refiere a las mermas o disminuciones que sufre el adulto en su constitución física.” (Torres et al, 2000, p. 27) por lo tanto es menester tener en cuenta en dicho proceso de formación las limitaciones que tenga un sujeto como pueden

ser: la pérdida de visión, la falta de agudeza auditiva, pérdida de eficiencia en las respuestas del sistema nervioso central.

Desde el principio de participación, Torres, Fermín, Arroyo y Piñero manifiestan que una vez que “el aprendiente adulto se involucre en su proceso de aprendizaje, la efectividad que alcance desde esta perspectiva, de los resultados la participación tenderá a ser mayor” (Torres et al, 2000, p. 28) motivados por un deseo interior (generalmente) de lograr alcanzar los propósitos o metas que se establecieron.

La participación como principio de la praxis andragógica, encierra características tales como actividad crítica, intervención activa, interacción, flujo y reflujo de la información, confrontación de experiencias y diálogo. (Adam, 1987 citado por Torres et al, 2000, p. 28)

Por su parte el licenciado Mario Fernando Rodríguez Álvarez (2011) docente de Maestría en Andragogía y Docencia Superior manifiesta frente al principio de participación que:

“El estudiante adulto no es solo un receptor de información, interactúa con su medio y aporta de su experiencia y conocimiento previo, por lo tanto puede intervenir en la toma de decisiones sobre su educación (qué aprender, dónde y cuándo hacerlo). Participa activamente en la ejecución de tareas lo que permite el análisis crítico de una situación.”(p.11)

Frente a los principios de la andragogía nombrados por Alcalá, y desarrollados por Torres, Fermín, Arroyo y Piñero, Rodríguez los complementa con cuatro principios más, los cuales son: el principio de asincronicidad, hace referencia a que el aprendiz y el facilitador no necesariamente deben estar en el mismo lugar y tiempo a la vez, gracias a la educación virtual. El principio de Significancia, parte desde un deseo propio del aprendiz por superarse y solucionar posibles situaciones adversas en su vida, por medio de la educación. El principio de

flexibilidad, en el método andragógico, se refiere a la pertinencia de los contenidos y el interés que estos puedan despertar en la persona en formación, en este principio es importante tener en cuenta las capacidades, el potencial y las habilidades de cada estudiante, para así evitar posibles fracasos en el proceso de formación; por último, el principio de la evaluación de objetivos y la autoevaluación, hace referencia a la capacidad que tiene la persona adulta para identificar que aprendió y que no.

Con respecto al Aprendizaje significativo, según María Luz Rodríguez Palmero (2004), desde la perspectiva ausubeliana este se refiere a:

El proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje (Ausubel, 1976, 2002; Moreira, 1997). La presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que dota de significado a ese nuevo contenido en interacción con el mismo (Moreira, 2000 a). Pero no se trata de una simple unión, sino que en este proceso los nuevos contenidos adquieren significado para el sujeto produciéndose una transformación de los subsumidores de su estructura cognitiva, que resultan así progresivamente más diferenciados, elaborados y estables (p.2).

Así mismo Rodríguez afirma que para que se origine un aprendizaje significativo, es necesario que se den dos condiciones fundamentales, la primera, es que exista una actitud significativa por parte de la persona en formación, es decir, que este abierto para aprender de manera significativa, y la segunda, es que a la persona en formación se le ofrezcan materiales significativos. Rodríguez manifiesta que ese material debe tener un significado lógico, “esto es,

que sea potencialmente relacionable con la estructura cognitiva del que aprende de manera no arbitraria y sustantiva y, por otra, que existan ideas de anclaje o subsumidores adecuados (...)” (Rodríguez, 2004, p.2).

De igual manera esas dos condiciones fundamentales del aprendizaje significativo, guardan correlación de forma indirecta con el principio de significancia mencionado por el licenciado Rodríguez Álvarez en el método andragógico.

Al mismo tiempo, la andragogía parte desde los intereses propios de la persona, donde confluyen los distintos principios, y donde se ponen en juego las experiencias y madurez de la persona adulta como un elemento que aporta a la formación, lo que a su vez correspondería en las teorías del aprendizaje significativo a las ideas de anclaje o subsumidores como elementos indispensables del proceso formativo.

CAPÍTULO 2. DISEÑO ANDRAGÓGICO DE LA PROPUESTA

En la presente propuesta educativa, se desarrollan los contenidos teniendo en cuenta los principios de la andragogía que se mencionaron en el capítulo anterior, Asimismo es necesario tener en cuenta que desde la andragogía el rol del docente es el de facilitador, y el estudiante es un participante activo del proceso de formación, el primero, es quien orienta y evoca al aprendizaje, tratando de vincularlo con las necesidades específicas que tiene el adulto, para desarrollarse ya sea en el campo personal, comunitario o laboral., y para ello se debe vincular lo que pretende orientar con las necesidades de quien aprende de manera oportuna, efectiva y afectiva, y por su parte el participante, es el eje en el proceso andragógico, (en este caso de la propuesta educativa), ya que es un adulto que está orientado, asesorado y con experiencia suficiente para administrar su propio aprendizaje. De la misma manera es de vital importancia tener en cuenta la marcada diferencia cognitiva entre un adulto y un niño, ya que los adultos tienen la capacidad de procesar información variada, para esto, organizan la información, la clasifican y luego le hacen generalizaciones de manera efectiva; es decir, aprende por comprensión, por lo tanto, el adulto, primero entiende y después memoriza, (Alcalá, 1997).

La propuesta educativa de alfabetización digital basada en el método andragógico para el mejoramiento de la praxis social de la Comunidad de San Isidro contempla las siguientes fases:

FASE 1: EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Una vez detectada la necesidad de alfabetización digital en la comunidad o institución se debe hacer recolección de información acerca de los recursos técnicos y humanos con los que cuentan. Posteriormente se debe proceder a hacer una evaluación diagnóstica, para detectar en qué nivel de conocimientos se encuentran, y una vez identificado se procede a delimitar y/o plantear la propuesta educativa.

FASE 2: DISEÑO DE LA PROPUESTA EDUCATIVA

2.1 Formulación de objetivos

Para la consecución de los objetivos tanto general como específicos, los participantes del proceso de alfabetización digital deben entender y manejar de manera general los diferentes ejes temáticos que se desarrollaran a continuación, cada quien profundizara en uno u otro eje según sus necesidades o intereses específicos, ya que desde el principio de participación y horizontalidad planteado por el método andragógico el participante tiene capacidad para decidir en qué parte de los contenidos desea profundizar. De tal manera que al finalizar el proceso de alfabetización digital se logren los siguientes objetivos:

Objetivo General

Aportar a los participantes del proceso de alfabetización conocimientos y desarrollo de destrezas o habilidades en el manejo del computador; elementos que les permitirán la aplicación de técnicas básicas para el uso y manejo del sistema operativo de Windows y de algunos elementos del paquete de Office, identificando en ellas las potencialidades para darle solución a problemáticas y necesidades específicas de su comunidad.

Objetivos Específicos

- Comprender los conceptos claves relacionados con las Tic, los equipos, los dispositivos y el software, y como cada uno de estos elementos pueden ser usados para intervenir su comunidad.
- Reconocer los elementos de un computador personal y de escritorio.
- Saber iniciar y apagar un equipo.
- Identificar el escritorio y sus componentes.

- Trabajar de forma eficaz en el equipo usando iconos y ventanas.
- Saber crear y usar carpetas y subcarpetas, así como la manipulación de diferentes archivos
- Entender los conceptos claves de almacenamiento y saber comprimir y extraer archivos.
- Manejar las principales herramientas del paquete de Office.

2.2 Selección y organización de contenidos

2.2.1 Ejes temáticos

2.2.1.1 Equipos y dispositivos

2.2.1.2 Escritorio, iconos, configuración

Con el propósito de alcanzar los objetivos de los dos primeros ejes temáticos se hace necesario que los participante del proceso de formación desarrollen conocimientos frente a conceptos como: Tic, hardware, software, y además de ello tengan un primer acercamiento al artefacto tecnológico donde desarrollen habilidades en el encendido y apagado del equipo, reconozcan y sepan los distintos funcionamientos del el teclado y el mouse, y además, reconozcan y manejen que es el escritorio, los distintos elementos que en él se encuentran, y sepan la configuración básica del equipos desde el menú de herramientas y configuración, es menester que esas personas desarrollen esas habilidades y tengan conceptos claros dado que en un determinado momento, al interactuar con otros sujetos bien sea dentro o fuera de su comunidad les será útil para un buen proceso comunicativo.

2.2.1.3 Gestión de archivos

Ante las nuevas dinámicas del manejo de los archivos o información, se hace necesario que las personas que están en el proceso de alfabetización conozcan y comprendan que es de gran importancia hacer un buen almacenamiento y gestión de los archivos, ya sean personales, laborales, o públicos (comunitarios). Es por ello que para la aplicación de este eje temático se sugiere hacer la intervención desde intereses particulares de cada una de las personas en formación, según sus necesidades específicas; se deben desarrollar conocimiento frente a los distintos tipos de archivos, carpetas y subcarpetas, cual es el manejo y organización de cada una de ellas, y posteriormente como es su adecuado almacenamiento, y compresión, además de la movilidad y portabilidad de cada uno de esos elementos.

2.2.1.4 Paquete de Office (Word, Excel, Power Point)

Si bien el eje temático de paquete de Office encierra elementos procedimentalmente técnicos es necesario que los participantes los conozcan y así puedan desarrollar habilidades frente a algunos de ellos, lo que les permitirá encontrar el potencial que hay en estas herramientas y las posibles aplicaciones en sus labores, por ello el desarrollo de los siguientes contenidos se debe hacer transversalizando elementos de la actividad bien sea laboral, académica o sociocomunitaria de las personas que hacen parte del proceso de alfabetización, ya que de acuerdo a las distintas dinámicas que se dan dentro de las comunidades o instituciones es viable dar manejo a la información de forma digital adecuadamente, más aún, si la comunidad o institución debe presentar informes periódicos a entes externos, a su propia comunidad u organización; pues es más factible y rápido manejar documentos e información de forma digital.

2.3 Plan de clases

Para el desarrollo de las clases es necesario que el facilitador dirija diferentes estrategias en el aula, como debates, trabajo en grupo, trabajo cooperativo, entre otros, con el fin de incentivar permanentemente la curiosidad y la capacidad de indagación en los participantes, dado que las personas adultas tienden a perder fácilmente el interés.

El facilitador debe tener la capacidad de presentar a los participantes el material de diferentes formas, con el objetivo que estos comprendan los temas abordados e identifiquen su utilidad en sus dinámicas, por ello, se hace importante que el facilitador vincule los nuevos temas con experiencias o situaciones cotidianas a partir de analogías, pues como lo afirma Alcalá (1997), el adulto para poder memorizar y aprender le es necesario primero comprender.

El plan de clase se divide en 9 secciones de tres horas cada una con sus respectivos objetivos y actividades. Según las características del método andragógico, se plantean actividades que dinamicen el proceso de orientación – aprendizaje, y se plantean una serie de evoluciones desde la autoevaluación y la evaluación continua.

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
<p>Sesión 1</p> <p>Teórico-práctica</p>	<p>Eje temático: Equipos y dispositivos</p> <p>Temas: -TIC'S -Hardware y Software -Encendido y apagado del equipo.</p>	<p>Comprender acerca del concepto de TIC'S y la diferencia entre Hardware y Software, e identificar cada uno de ellos.</p> <p>Comprender y aprender la forma correcta del encendido y apagado de un computador.</p>	<p>Después de dialogar acerca del concepto TIC'S. Por medio de una lluvia de ideas, los participantes deben identificar que elementos de su cotidianidad hacen parte de las TIC'S.</p> <p>Los participantes deben identificar cada parte del computador, posteriormente las deben rotular y finalmente deben ensamblarlas.</p> <p>Cada participante ubicado en su respectivo computador, debe seguir una serie de pasos que el facilitador le dará para aprender el correcto en encendido y apagado del computador, así como se explica la importancia de seguir estos pasos, para el buen cuidado del equipo y la información que en el reposa.</p>	<p>Video animado acerca de hardware y software</p>	<p>Imágenes acerca de las diferentes presentaciones de un computador (computadores de escritorio – portátiles y todo en uno)</p>	<p>El participante al finalizar la sesión, deberá enunciar la función de cada uno de los elementos que conformar el hardware de un equipo de escritorio.</p> <p>Por medio de una prueba escrita de múltiple opción con única respuesta, el participante debe demostrar lo aprendido sobre el encendido y apagado de un computador</p>

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
<p>Sesión 2</p> <p>Teórico-práctica</p>	<p>Eje temático: Equipos y dispositivos</p> <p>Temas: - El mouse</p>	<p>Identificar y aprender acerca del funcionamiento del mouse, los tipos de mouse y la función de cada uno de sus componentes.</p>	<p>Explicar qué es el mouse y algunos tipos como: mouse de bola, mouse óptico y mouse inalámbrico.</p> <p>Por medio de una actividad practica los aprendices deben practicar el correcto agarre del mouse (posición de la mano), teniendo en cuenta las funciones de cada botón</p> <p>Por medio de los elementos que están dispuestos en el escritorio, los aprendices deben practicar las diferentes funciones del mouse (seleccionar, arrastrar, copiar, pegar, etc.).</p>	<p>Power Point</p> <p>Simuladores</p>	<p>Imágenes de los tipos de mouse y sus partes.</p> <p>Diferentes tipos de mouses con los que se cuente en la sala de sistemas.</p>	<p>Por medio del programa Power Point, los participantes del proceso de alfabetización deben realizar un dibujo, partiendo de una muestra que les entrega el facilitador.</p>

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
<p>Sesión 4</p> <p>Teórico-práctica</p>	<p>Eje temático</p> <p>-Escritorio, iconos, configuración</p> <p>Temas:</p> <p>-Reconocer Windows (sistema operativo)</p> <p>-Herramientas y configuración</p>	<p>Aprender las diferentes funciones de los elementos que componen las ventanas del sistema operativo de Windows.</p> <p>Aprender a configurar el equipo por medio de la ventana de herramientas y configuración del sistema operativo.</p>	<p>Mediante una clase teórico práctica, los participantes deben poner en práctica el funcionamiento de elementos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barra de tareas - Barra de herramientas - Minimizar, maximizar y Cerrar ventanas. <p>así como las formas de visualizar la información dentro de una ventana, ya sea por iconos, listas fechas, etc., y cómo agregar y quitar elementos a la misma.</p> <p>Después de explicar el funcionamiento de las ventanas del sistema operativo, los participantes deben configurar el equipo desde la venta de herramientas y configuración a partir de unas pautas dadas por el facilitador.</p>		<p>Computador</p>	<p>Por medio de una evaluación individual el facilitador debe hacer observación de la interiorización y aplicación de los conceptos dados en clase.</p>

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
<p>Sesión 5</p> <p>Teórico-práctica</p>	<p>Eje temático: Gestión de archivos</p> <p>Tema: - Introducción sobre archivos y carpetas -Organización de archivos y carpetas -Almacenamiento y compresión</p>	<p>Comprender y aplicar los conceptos de archivos y carpetas digitales, y la importancia de almacenar la información, dándole un orden específico.</p> <p>Comprender que las carpetas y los archivos se pueden ubicar en distintos lugares del computador.</p> <p>Aprender a crear carpetas y subcarpetas, y gestionar archivos de diferentes tipos (videos, imágenes, audios, documentos, etc.) dentro de las mismas.</p>	<p>Por medio de lluvia de ideas y analogías el facilitador y los participantes, abordaran el concepto de gestión de archivos, y a que hace referencia, el término carpetas y subcarpetas.</p> <p>Según instrucciones del facilitador, los participante deben crear una carpeta con su nombre en el escritorio, y dentro de esta, deben distribuir una serie de archivos según su tipo, en distintas subcarpetas, archivos que les serán asignados por parte del facilitador.</p>	<p>Imágenes tomadas de los dispositivos móviles de los participantes.</p> <p>Videos</p> <p>Canciones</p> <p>Documentos</p>	<p>Esquema general de la jerarquización de las carpetas y archivos</p>	<p>Al finalizar la actividad el participante debe tener una carpeta creada en el escritorio u otro lugar, la cual debe contener subcarpetas de acuerdo con distintos tipos de archivos, la carpeta principal debe llevar el nombre del participante, y las subcarpetas el nombre de los tipos de archivos que contienen.</p>

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
Sesión 6 Teórico-práctica	<p>Eje temático: Paquete de Office (Procesador de Textos Microsoft Word)</p> <p>Tema: -Conceptos básicos -Introducción y entorno de trabajo Word -Escribir y Editar un Documento -Formatos, Texto, Alineación Fuente -Uso del Corrector Ortográfico -Formatos desde el menú párrafos</p>	<p>Conocer y comprender las funciones y conceptos básicos del entorno de trabajo del procesador de Textos Microsoft Word</p> <p>Aprender a realizar edición básica de textos y aplicar técnicas de corrección ortográfica predeterminada.</p>	<p>El facilitador debe dar instrucciones para que el participante explore la barra de herramientas del procesador de texto de Word, haciendo especial énfasis en los menús de fuente y párrafo de la pestaña inicio de la barra de herramientas</p> <p>Cada participante debe crear un documento donde cuente cuáles son sus labores dentro de la comunidad o institución, el documento de contener como mínimo de tres párrafos, a los cuales según instrucciones de facilitador le debe dar ciertas características desde los menú de fuente y párrafo, y además deberá aplicar el corrector ortográfico predeterminado</p>	<p>Procesador de Textos Microsoft Word</p>	<p>Computador</p>	<p>Por medio de la observación, el facilitador debe identificar si los participantes desarrollaron habilidades para escribir y editar un documento, además se evaluará la capacidad de exploración de los diferentes menús, aplicando distintas características al documento.</p> <p>En la sesión 6 se debe poner en práctica los conocimientos adquiridos en la sesión 5, por lo tanto, los participantes deben almacenar el documento en la carpeta que crearon con sus respectivos nombres.</p>

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
Sesión 7 Teórico-práctica	<p>Eje temático: Paquete de Office (Procesador de Textos Microsoft Word)</p> <p>Tema: -Copiar-Cortar y Pegar -Preparación de la Página: Tamaño del Papel, Márgenes, Fuentes del Papel, -Diseño de Página – Impresión</p>	<p>-El participante debe aprender a copiar, cortar y pegar dentro de un documento.</p> <p>-Explorar y aplicar la pestaña de diseño y formato de la barra de herramientas del procesador de texto Word.</p> <p>-Aplicar técnicas de diseño de página.</p> <p>-Reconocer las distintas rutas para posteriormente imprimir un documento.</p>	<p>Mediante teoría el facilitador da una serie de pautas para copiar, cortar y pegar dentro de un documento Word, y el participante debe ponerlas en práctica, en el documento creado en la sesión 6. Posteriormente dentro del mismo documento se explorará la pestaña de diseño, aplicando marca de agua, color de página y bordes.</p> <p>Se deben dar instrucciones para que el participante aprenda las diferentes rutas y configuración del documento desde el menú de impresión, para posteriormente imprimirlo.</p>		<p>Impresora Papel.</p>	<p>El participante debe entregarle al facilitador un producto final impreso, que se ha desarrollado desde la sesión anterior, en el producto se debe evidenciar la aplicación de los diferentes menús abordados durante la sesión 6 y 7.</p>

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
Sesión 8 Teórico-práctica	<p>Eje temático: Paquete de Office (Planilla de Cálculo Microsoft Excel)</p> <p>Tema: -Conceptos básicos -Identificar y manipular los elementos dentro de la ventana de Excel como barras, menús y zoom, etc. - Crear tablas - Mover y copiar datos de la hoja de cálculo</p>	<p>-Reconocer y comprender las funciones y conceptos básicos del entorno de trabajo de la planilla de Cálculo Microsoft Excel</p> <p>-Explorar y aplicar de forma práctica los principales elementos de la barra de herramientas, y los principales menús de la pestaña de inicio del entorno de trabajo.</p> <p>-Aprender a crear tablas</p> <p>-Crear una base de datos</p>	<p>Por medio de una actividad guiada, los participantes deben explorar y reconocer el entorno de Microsoft Excel, así como alguna de las funciones principales de algunos menús.</p> <p>A partir de una base de datos realizada por ellos mismo de un terminado tema de su cotidianidad que contenga información alfanumérica, deberán crear bajo la orientación del facilitador, una base de datos digital, donde apliquen elementos básicos de la barra de herramientas.</p>		<p>Impresora</p> <p>Papel</p> <p>Base de datos física</p>	Se realiza en la sesión 9

PLAN DE CLASES – ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Fecha: _____

Tiempo estimado de la sesión: 3 horas

SESIONES	EJE TEMÁTICO TEMAS / SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO		EVALUACIÓN
				Digitales	Físicos	
<p>Sesión 9</p> <p>Teórico-práctica</p>	<p>Eje temático:</p> <p>Paquete de Office (Planilla de Cálculo Microsoft Excel)</p> <p>Tema:</p> <p>-Modificar filas y columnas, en cantidad, tamaño, posición, etc.</p> <p>-Modificar las hojas de cálculos en la cantidad y nombre de las mismas,</p> <p>-Cálculos matemáticos básicos, funciones (predeterminados)</p> <p>-Configuración de impresión.</p>	<p>Aprender a agregar y quitar filas y columnas a una planilla.</p> <p>Aprender a agregar y quitar hojas a un libro creado en Microsoft Excel.</p> <p>Aprender a hacer uso de las formulas básicas predeterminadas en el entorno de trabajo de Microsoft Excel</p> <p>Comprender y aplicar los pasos para imprimir un documento realizado en Microsoft Excel.</p>	<p>Deberán crear una tabla donde exploren la forma de agregar y quitar columnas según la necesidad que tenga para crear la base de datos, además de ello, el facilitador orientara las distintas formas de agregar y quitar hojas al documento.</p> <p>Dentro de la base de datos, deberán hacer cálculos matemáticos básicos, aplicando las formulas predeterminadas por el programa.</p> <p>Deberán explorar la forma más adecuada para imprimir su propia base de datos.</p>		<p>Impresora</p> <p>Papel</p> <p>Base de datos impresa</p>	<p>El participante deberá hacerle ajustes a la base de datos bajo peticiones hechas por el facilitador, donde demuestre la aplicación de los diferentes elementos abordados durante las sesiones 8 y 9.</p>

2.4 Evaluación

En el proceso de alfabetización digital se desarrolla la evaluación formativa y la autoevaluación, la primera es de gran importancia dado que este tipo de evaluación se da a lo largo del proceso permitiendo identificar información acerca de los conocimientos y competencias que está adquiriendo el participante, y desde dicha identificación al facilitador puede, de ser necesario, hacer cambios en su metodología.

Por su parte, la autoevaluación según el método andragógico la considera como un principio, dado que gran parte del proceso de aprendizaje está basado en los intereses y necesidades que tiene el participante, por lo tanto, este debe tener la capacidad de ser consciente de que logro aprender y que no, desde sus intereses.

Ambas evaluaciones se apoyan en criterios andragógicos como:

- Reconocer por parte del participante y el facilitador si se alcanzaron los objetivos propuestos.
- La capacidad del aprendiz para la autoevaluación, la evaluación a sus compañeros y a orientador.
- Concientizar al participante para enfrentar exitosamente las situaciones que pudieran presentársele externamente a su situación de aprendizaje.

CAPÍTULO 3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 CONCLUSIONES

- En la presente propuesta se pretende disminuir la brecha digital en la comunidad de San Isidro, utilizando como herramienta principal el método andragógico, haciendo énfasis en sus principios de participación y horizontalidad, ya que debido a ellos se logran desarrollar procesos educativos de mejor calidad, permitiendo un mayor dinamismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje con población adulta.
- El proceso de alfabetización digital basados en el método andragógico se enriquece, gracias a que se les permite a los participantes elegir en cual o cuales contenidos del plan de estudio desean profundizar, ya que son ellos quienes vislumbraban la aplicabilidad de lo aprendido en su vida cotidiana.
- Es de vital importancia conocer las dinámicas de la población y sus intereses frente a posibles procesos de formación que se puedan desarrollar dentro de su comunidad, dado que las poblaciones marginadas de las tecnologías de la comunicación y la información tiende a priorizar sobre otros tipos de proyectos con mayor posibilidad de aplicación en su entorno frente a procesos relacionados con Tic's.
- En el proceso de indagación sobre la problemática de analfabetismo digital en la Comunidad de San Isidro, se reafirman los postulados de María Cristina Rosas a cerca del analfabetismo digital del que se trata en el capítulo 1 de la presente propuesta.
- MinTic en su esfuerzo por reducir la brecha digital, ha asistido a las poblaciones marginas y en condiciones socioeconómicas adversas, con la implementación de espacios que contengan artefactos tecnológicos, pero sus esfuerzos no han tenido los resultados esperados debido a que han relegado el proceso de alfabetización digital, y es por ello que

se presentan casos como el de la comunidad de San Isidro, que cuentan con la infraestructura y los equipos tecnológicos, sin disminuir la brecha digital.

3.2 RECOMENDACIONES

3.2.1 Recomendaciones para el facilitador

El facilitador del proceso de alfabetización digital debe tener en cuenta, que el proceso de asimilación en los adultos es variable en relación con los niños, por tal motivo es necesario que haya flexibilidad en el tiempo de ejecución de las distintas actividades.

Dado que unas de las premisas del método andragógico desde el principio de flexibilidad es: “El adulto aprende lo que quiere y cuando lo quiera hacer” es necesario establecer normas por parte del facilitador con relación a la asistencia al proceso de formación, de tal manera que el participante no confunda este principio con la posibilidad de asistir o no a clase.

Se recomienda al facilitador que, en la práctica de las distintas sesiones, sea asignado un equipo a un máximo de dos participantes, ya que, si se excede este número, se corre el riesgo que no todos los participantes tengan la oportunidad de aplicar lo que se está enseñando, y como consecuencia los objetivos de la sesión no se alejen.

La andragogía se aleja de todo tipo de estrategia coercitiva para pleno cumplimiento de los objetivos por parte de los participantes, por lo tanto, se le recomienda al encargado del proceso implementar estrategias que generen motivación en los adultos, se sugiere a lo largo del proceso transversalizar los contenidos con un proyecto que deje un producto como resultado final de los aprendizajes adquiridos.

3.2.2 Recomendaciones para la comunidad

A pesar de que la comunidad de San Isidro cuenta con una sala de sistemas, con los elementos básicos para llevar a cabo un proceso de alfabetización digital, se hace necesario que los líderes o las personas encargadas de la consecución de proyectos para la comunidad, gestionen recursos humanos que les permitan potencializar las herramientas tecnológicas con las que cuentan.

La propuesta de alfabetización digital, parte del hecho de que el participante, tiene la capacidad de decidir cuándo y cómo quiere aprender, y por ello desde su decisión para hacer parte del proceso debe asumir actitudes de compromiso y respeto con el facilitador, sus compañeros y el proceso de formación en general.

3.2.3 Recomendaciones Generales

Si bien el Ministerio de las Tecnologías de la información y las comunicaciones (MinTic) a través de sus diferentes programas se ha preocupado por mejorar las condiciones de diferentes poblaciones frente a la brecha digital asistiéndolos de artefactos tecnológicos. Debería tener entre sus estrategias de acción, la posibilidad de brindar personal idóneo (educadores), que intervengan de manera permanente estas poblaciones, alfabetizándolas en el uso adecuado de las Tic, y así reducir de manera significativa la brecha digital, es de anotar que dicha alfabetización no debe estar sujeta a si fue MinTic o no quien proporcione los artefactos tecnológicos a la comunidad.

Se recomienda a las entidades públicas y/o privadas, que estén inmersas en proceso de enseñanza y aprendizaje con adultos, que capaciten al personal encargado de impartir el conocimiento en la metodología andragógica, ya que dicha metodología es pensada para dicha población, dado que el desconocimiento de la metodología andragógica ha implicado el

desarrollo de estrategias desde la pedagogía, las cuales no son acordes con las necesidades del adulto.

BIBLIOGRAFÍA:

KNOWLES, Malcolm R. (2001) Andragogía. El Aprendizaje de los adultos, México, Oxford.

SERRANO SANTOYO, Arturo y MARTÍNEZ MTZ, Evelio. (2003) La brecha Digital: mitos y realidades, Mexicali, Baja California.

RODRÍGUEZ GALLARDO, Adolfo. (2006) La brecha digital y sus determinantes. México.

En Línea:

MARC PRENSKY, Digital Natives, Digital Immigrants. Disponible en:

www.marcprensky.com (consultado: Marzo de 2016)

MINTIC, Brecha digital. Disponible en: www.mintic.gov.co (consultado: Marzo de 2016)

JOSÉ M. GUARDIA. Analfabetismo digital. Disponible en: www.baquia.com (consultado: Marzo de 2016)

DANIEL CASSANY Y GILMAR AYALA, Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. Disponible en: <http://www.iessierrasur.es> (consultado: Abril de 2016)

MARÍA CRISTINA ROSAS, El analfabetismo digital. Disponible en: <http://www.etcetera.com.mx> (consultado: Abril de 2016)

CLAUDIA SILVERA. La alfabetización digital: una herramienta para alcanzar el desarrollo y la equidad en los países de América latina y el Caribe. Disponible en: www.frt.utn.edu.ar (consultado: Marzo de 2016)

CORPORACIÓN COLOMBIA DIGITAL. La brecha digital. Disponible en:

<https://colombiadigital.net> (Consultado: Abril de 2016)

DAVID BAWDEN. Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. Disponible en: <http://revistas.um.es> (Consultado: Abril de 2016)

MANUEL AREA MOREIRA. Alfabetización digital y competencia informacional – Fundación telefónica. Disponible en: www.fundaciontelefonica.com (Consultado: Abril 2016)

ADOLFO ALCALÁ, Libro Guía de estudio de Andragogía. Lecturas recomendadas, Malcom Knowles. Disponible en: www.ilustrados.com (Consultado: Mayo de 2016).

MARÍA TORRES, YVONNE FERMÍN, CARLOS ARROYO Y MARÍA PIÑERO, La Horizontalidad y la Participación en la Andragogía. Disponible en: <http://www.redalyc.org> (Consultado: Mayo de 2016)

MARIO FERNANDO RODRÍGUEZ ÁLVAREZ, Modelo andragógico para capacitación. Disponible en: http://sanchez-lengerke.com/mediateca/ova/ucm/979%20final/inducccion/paq1/pdf/modelo_andragico_para_capacitaciones.pdf (Consultado: Mayo de 2016)

MARÍA LUZ RODRÍGUEZ PALMERO, La teoría del aprendizaje significativo. Disponible en: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf> (Consultado: Junio de 2016)