

ALFABETIZACION DIGITAL EN EL ADULTO MADURO UNA ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL

LUIS EDUARDO PAZ SAAVEDRA

Especialización en Docencia Universitaria
luisepaz@udenar.edu.co
Universidad de Nariño
Colombia

ALFABETIZACION DIGITAL EN EL ADULTO MADURO UNA ESTRATEGIA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL

“Uno de los principales objetivos de la educación debe ser ampliar las ventanas por las cuales vemos al mundo”
Arnold H. Glasow

INTRODUCCIÓN

El final del siglo XX se constituyó en una época muy especial en la historia de la humanidad. La aparición del computador y todas las herramienta tecnológicas relacionadas le dieron al ser humano una serie de habilidades y competencias tecnológicas que nunca antes había tenido; sin embargo estas competencias solo fueron accesibles a una generación determinada, es decir las personas que en su paso por las instituciones educativas, o por requerimientos laborales se vieron directamente implicados con este nuevo modelo.

Quienes en el inicio de la década de los noventa ya habían dejado su etapa de educación formal y pasaron a su etapa productiva en la edad adulta (sin directa relación con la informática y la tecnología), tuvieron un muy escaso acceso a estos avances y con el paso de los años se han visto cada vez más marginados y relegados en este campo. La explicación es muy sencilla: la masificación del computador personal solo se logró a finales de los años ochenta y comienzos de los noventa cuando los equipos estuvieron al alcance de instituciones educativas y sector empresarial; así, los estudiantes anteriores a esta época y los trabajadores posteriores que no han necesitado el uso del computador para sus actividades laborales han pasado los últimos veinte años, en su mayoría, alejados de todas las herramientas informáticas disponibles.

Por otra parte, la generación de los adolescentes y jóvenes de hoy tienen un contacto permanente con la informática y las nuevas tecnologías en general, de ahí que posean conocimientos suficientes en este campo que pueden usar para sus actividades cotidianas.

La diferencia generacional existente en el campo del uso de la tecnología en general y en este caso respecto al uso de herramientas informáticas, se constituye en un motivo adicional al, ya de por sí, normal distanciamiento entre dichas generaciones, de ahí la importancia de buscar estrategias que permitan alcanzar dos propósitos fundamentales: por un lado, la alfabetización digital para adultos a partir de la edad madura (40 años aproximadamente) y por otro el fortalecimiento de relaciones interpersonales entre seres de las dos generaciones.

Para lograr este doble propósito, con el proyecto en marcha se pretende darle oportunidad a estudiantes de básica secundaria y educación media de las instituciones educativas de compartir un espacio académico con sus padres o abuelos, a través del cual puedan apoyarlos en el proceso de alfabetización digital, al tiempo que fortalecen sus vínculos familiares.

¿Cómo desarrollar este proceso? La estrategia requiere del seguimiento de cuatro etapas definidas enmarcadas dentro de la metodología de la investigación-acción, a través de la cual se busca no solo la identificación de una problemática particular sino el desarrollo de estrategias de solución y el análisis de los resultados obtenidos. Las etapas son: diagnóstico, capacitación de docentes y estudiantes participantes, alfabetización digital del adulto maduro y evaluación integral del proceso.

Los resultados esperados son: inclusión social para los adultos marginados de la “generación digital”, posibilidades de aprovechamiento de las competencias tecnológicas adquiridas en sus actividades cotidianas y en su desempeño laboral, mejoramiento de relaciones interpersonales entre jóvenes y adultos y por supuesto, oportunidades de acceso al mundo de la información y la sociedad del conocimiento.

PROBLEMATICA

Luego de la masificación del computador personal a finales de la década de los ochenta y comienzos del noventa, la sociedad ha sufrido cambios profundos en aspectos como la administración de información, las comunicaciones y el acceso al conocimiento en general; esta situación ha sido más evidente en la última década dada la popularización de Internet y todos sus servicios.

En este sentido, diversos autores han evidenciado la gran diferencia existente entre las generaciones que hoy en día conviven con la tecnología. Prensky por ejemplo, plantea la aparición de dos grupos de personas en lo que al contacto con el mundo de la información y las comunicaciones se refiere: Primero, los “nativos digitales” caracterizados por su contacto permanente con el computador y todo tipo de nuevas tecnologías; este grupo cuenta con habilidades muy bien desarrolladas en el campo de la informática y el uso de TIC en general; las personas pertenecientes a este grupo pueden tener un máximo de veinticinco o treinta años, aproximadamente. Al segundo grupo pertenecen los llamados “migrantes digitales” quienes debido a su trabajo, estudios o gustos personales han aprendido a utilizar estas tecnologías ya sea por su formación académica, profesional o auto aprendizaje; se podría decir que no hay un rango de edad definido para este grupo pues en general son adultos que dadas sus características han aprendido a convivir con la tecnología.

Por otra parte existe un tercer grupo al cual pertenecen las personas que no han tenido la oportunidad ni la formación adecuada para hacer un uso apropiado de estos recursos. A este sector pertenece una gran parte de adultos maduros y la mayoría de personas de la tercera edad, quienes de alguna manera se han visto relegados y excluidos de la Sociedad de la Información y el Conocimiento dado su escaso –casi nulo– contacto con la tecnología. Gran problema si le agregamos la exclusión social y económica de la que tradicionalmente han sido objeto.

Específicamente, una persona que ha entrado en la edad adulta madura (40 años aproximadamente) debió nacer a finales de la década de los sesenta (1969 mas exactamente); así su época escolar en general había finalizado para el año 1990, tiempo en el que apenas iniciaba la masificación del uso del computador. Si luego de esta época su actividad laboral ha estado alejada

de estos recursos tecnológicos difícilmente cuenta con la alfabetización digital requerida para un adecuado aprovechamiento de las herramientas informáticas disponibles hoy en día.

En este contexto, la brecha generacional se ha convertido en un abismo y los tiempos han cambiado tan radicalmente que pareciera que los adultos y ancianos sin elementos mínimos de alfabetización digital no caben en este mundo de la tecnología y la globalización. Multitud de jóvenes tienen la concepción de que sus padres y abuelos son viejos, que no se encuentran al día y no se imaginan la forma en que estas personas mayores podrían entenderlos y mucho menos ayudarlos.

Por otro lado, diversos estudios han demostrado que muchos jóvenes han encontrado en sus padres y abuelos una fuente de sabiduría inmensa, la cual les ha ayudado a superar una etapa tan difícil como lo es la adolescencia. Claro está que esto se logra cuando se han logrado fortalecer los vínculos familiares a través del contacto permanente y el aprovechamiento de espacios comunes, en los que pueden compartir tiempo y participar juntos en diferentes actividades.

Como se puede observar, son dos problemas con un origen diferente: por un lado el escaso o nulo acceso de la gran mayoría de adultos maduros a la tecnología, situación que contribuye a su marginamiento del nuevo orden social; y por otro, el reducido contacto de los jóvenes y las personas mayores, aspecto que de ser mejorado, podría contribuir enormemente al mejoramiento de sus relaciones y al proceso de formación integral de los primeros.

De esta manera, la oportunidad de brindar acceso al adulto a las nuevas tecnologías mediante un programa de alfabetización digital orientado por la Universidad de Nariño y que cuente con el acompañamiento y asesoría de sus hijos o nietos – estudiantes de las instituciones educativas de nivel secundaria y media – se constituye en una oportunidad inmejorable de disminuir la brecha que mantiene alejadas a estas generaciones, permitiendo fortalecer los vínculos familiares y la convivencia con los miembros de la familia.

REFERENTES TEORICOS

Alfabetización digital

Alfabetización: Los estándares para los que se constituyen los niveles de alfabetización varían dependiendo de la sociedad, sin embargo está se podría reducir a la habilidad de una persona para leer y escribir, lo cual según Bawden, constituye una alfabetización básica.

El analfabetismo se considera uno de los indicadores de niveles culturales de un país, este factor se tiene en cuenta en el grado de desarrollo que puede tener la sociedad ya que al medir el número de personas adultas que no han logrado los niveles mínimos de alfabetización, obtienen una cifra que puede incidir en la capacidad de producir riqueza, en acceso a nuevas oportunidades y en la igualdad social.

Alfabetización Digital: Partiendo de la anterior problematización se puede considerar que el ser humano forma parte de un mundo en donde las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en una realidad imparable para el desarrollo de la sociedad; eventualmente las exigencias tecnológicas demandan adquirir nuevos conocimientos para ser aplicados diariamente ya que la presencia de éstas en cualquier actividad humana (economía, en el tiempo libre, en las organizaciones, en la comunicación, en la administración, etc.) son cada vez más notorias.

Ahora bien, si por una parte se considera la alfabetización como una preparación básica para que una persona logre desempeñarse adecuadamente en su entorno; y, por otra parte se acepta la vertiginosa evolución de la tecnología y la comunicación, dando paso a una sociedad informatizada, es oportuno reflexionar también sobre la necesidad imperante de un nuevo modelo de alfabetización, como lo plantea Alfonso Gutierrez: “la necesidad de una alfabetización digital para la sociedad digital”.

Pero ¿Qué es? ¿En qué consiste la alfabetización digital?, muchos concuerdan en que el mundo no es el mismo ya que las formas de comunicación se han transformado de tal manera que hoy en día no solo se produce a través del lenguaje escrito, sino también a través de otros lenguajes como son el audiovisual y a través de soportes físicos que no son impresos (televisión, radio, ordenadores...) cambiando el concepto de alfabetización radicalmente. Esto genera que en la actualidad el dominio sólo de la lectoescritura pareciese insuficiente ya que sólo permite acceder a una parte de la información vinculada en nuestra sociedad: a aquella que es accesible a través de los libros, dejando al margen a una persona analfabeta tecnológicamente.

Pues bien, muchos de los procesos de aprendizaje dentro del marco de la alfabetización digital, implican en cierto sentido la adquisición de habilidades y conocimientos prácticamente mecánicos, pero el manejo de las herramientas digitales y el acceso a la información digital son tan solo la primera iniciativa que se abarca dentro del marco educacional ya que si se quiere trascender en esta brecha generacional es indispensable dar un uso adecuado y práctico para que los adultos apropien estos conocimientos en pro de mejorar su vida.

Puntualizando en los aspectos que incluye la alfabetización digital, se asume que se espera que el aprendiz, adquiera competencias básicas en el uso del computador, especialmente en el uso de opciones generales del sistema operativo, así como programas básicos y especialmente los principales servicios de Internet, tales como la navegación por la World Wide Web, y el uso del correo electrónico, básicamente.

De esta manera, una definición mas precisa de este término la describe como “conjunto de hábitos a través de los cuales se interactúa con las tecnologías de la información y la comunicación para aprender, trabajar, socializar, divertirse, etc.” (Ba, Tally y Tsikalas, 2002); definición que recoge de una manera precisa los elementos ya mencionados.

***** **¿Quiénes son los destinatarios de la alfabetización digital?:** La alfabetización digital tiene dos grandes destinatarios. Por una parte están los niños, a quienes beneficia el sistema educativo actual que ha intentado en gran medida implementar dentro de sus planes curriculares la tecnología e informática como parte indispensable en el desarrollo integral del estudiante, convirtiéndose en una alfabetización propia de su tiempo. Y por otra parte se encuentran los adultos, que aunque “alfabetizados”, se ven en la necesidad cada vez más evidente de un aprendizaje permanente para adquirir nuevos conocimientos relacionados con las formas de transmisión, gestión, presentación y comprensión de la información.

Esta alfabetización digital para adultos puede dividirse a su vez en dos grupos; aquellos que por su formación profesional requieren mantenerse a la vanguardia en las nuevas tecnologías y el segundo grupo, a quienes no se debería relegar de esta sociedad informatizada: las amas de casa, jubilados, o cualquier otro que no adulto tenga acceso a esta formación en un centro de trabajo.

Posibilidades que ofrece la Alfabetización Digital en adultos: Los siguientes son solo algunos de los beneficios para adultos planteados por Bolaños y Ordoñez (2007) en referencia a este tema:

- La alfabetización digital aumenta la autoestima y ejercita el cerebro.
- El adulto al ver cómo ha alcanzado sus objetivos personales en informática, se valora a sí mismo positivamente.
- El aprendizaje de la informática al ser procedimental (procesos repetitivos sobre el PC) ejercita la memoria y refuerza los conocimientos adquiridos (aprender haciendo)
- Audio, video, imágenes, todos los elementos multimediales del computador, permitirán a cualquier edad traer al momento presente vivencias, recuerdos y conocimientos almacenados en la memoria.

Etapas de desarrollo del adulto

La etapa adulta se define como la época del ciclo vital individual comprendida desde los 20 años hasta la muerte. Se divide en tres períodos:

Adulto joven: entre 20 y 40 años.

Adulto medio o maduro: entre 40 y 60 años.

Adulto mayor: mayor de 60 años.

Algunas de las características generales de estas etapas son:

- El adulto pretende y desarrolla una vida autónoma en lo económico y en lo social.
- Cuando tiene buena salud, está dispuesto a correr riesgos temporales de entrega corporal en situaciones de exigencia emocional
- Puede y desea compartir una confianza mutua con quienes quieren regular los ciclos de trabajo, recreación y procreación, a fin de asegurar también a la descendencia todas las etapas de un desarrollo satisfactorio.
- Posee un concepto de sí mismo como capaz de tomar decisiones y autodirigirse.
- Juega un papel social, que conlleva responsabilidades desde el punto de vista económico y cívico.
- Forma parte de la población económicamente activa y cumple una función productiva.
- Actúa independientemente en sus múltiples manifestaciones de la vida.
- Su inteligencia sustituye a la instintividad.
- Además de su preocupación por el Saber, requiere del Saber hacer y el Saber ser.
- Tiene la capacidad para entregarse a afiliaciones y asociaciones concretas así como para desarrollar la fuerza ética necesaria para cumplir con tales compromisos.
- Sus experiencias sexuales y sociales, así como sus responsabilidades, lo separan sustancialmente del mundo del niño.
- En los últimos años de ésta etapa, se considera como alguien que enseña, educa o instituye, así como buen aprendiz. Necesita sentirse útil y la madurez requiere la guía y el aliento de aquello que ha producido y que debe cuidar

A su vez, en su papel de educando, el Lic. Nestor Fernández Sánchez, plantea las siguientes características:

- Se acerca al acto educativo con disposición para aprender, responsable y consciente de la elección del tema a atender.
- Puede pensar en términos abstractos, es capaz de emplear la lógica y los razonamientos deductivos, hipótesis y proposiciones para enfrentar situaciones problemáticas.
- Se torna de un ser dependiente a uno que autodirige su aprendizaje.
- Aprovecha su bagaje de experiencias como fuente de aprendizaje, tanto para sí mismo como para los que le rodean.

- Suele mostrarse como analítico y controvertible de la sociedad, la ciencia y la tecnología.
- Regularmente rechaza las actitudes paternalistas de los educadores.
- Mantiene una actitud de participación dinámica pero asume posiciones desaprobatorias cuando se siente tratado como infante.
- Rechaza la rigidez e inflexibilidad pedagógica con que es tratado por los profesores que frenen indirectamente el proceso de autorrealización, aspiración natural y propia de la juventud y de los adultos en general.
- Es buscador de una calidad de vida humana con fuertes exigencias de que se le respete su posibilidad de crecer como persona y se le acepte como crítico, racional y creativo.
- Parte de su propia motivación para aprender y se orienta hacia el desarrollo de tareas específicas.
- Busca la aplicación y práctica inmediata de aquello que aprende.
- Se centra en la resolución de problemas más que en la ampliación de conocimientos teóricos.

Específicamente, a continuación se mencionan algunas de las características propias de cada una de las etapas de la edad adulta:

Adulto Joven (18-40): Erikson la denomina como la crisis de identidad vs aislamiento. Se caracteriza por una búsqueda de avanzar en las carreras profesionales, también existe el deseo de establecer un patrón de vida autónomo (física- vivir aparte y económico). Es la etapa donde se establecen nuevas metas o agendas de vida. Para final de los 30 se piensa de manera más seria en términos de lazos emocionales duraderos y estabilidad financiera.

Adulto maduro o medio (40-60 años): Esta etapa es considerada la etapa de la conciliación con la realidad práctica en la cual el individuo es capaz de controlar sus emociones, de afrontar problemas y frustraciones sin esfuerzos indebidos (Medellín, Gladys; Tascon, Esther).

Adulto mayor (60 o 65 años en adelante): Esta edad tiene puntos fuertes y débiles como cualquiera y la menor fortaleza es la salud y la soledad, no tienen que ser parte del envejecimiento más de lo que el acné y la impericia social deban serlo de la adolescencia. En esta etapa el adulto se tiene que adaptar a una nueva estructura de funciones para mejorar correctamente la disminución de capacidades y aprovechar al máximo las ganancias en experiencia, sabiduría y paciencia.

Proceso educativo con adultos

El aprendizaje en adultos: Existen diferenciales entre como aprende un adulto de un niño o adolescente tales como la motivación, los intereses personales, la maduración psicológica, las características fisiológicas del cerebro, la situación personal, la disponibilidad que tenga y las condiciones en que se encuentre tanto como su nivel de autoestima. Ante esta situación, surge la Andragogía como una propuesta educativa que tiene en cuenta los principales factores que influyen en este proceso.

Andragogía: El proceso educativo en los adultos requiere tomar en cuenta las características bio-psico-sociales de estos, de igual manera es necesario darle importancia a sus experiencias anteriores, presente y futuras, es por ello que el aprendizaje en la edad adulta no puede ser comparado con el de un niño y es indispensable pensar en la distinción de los propósitos, fines, formas de atención, tipos de materiales y formas de evaluación de los aprendizajes durante esta etapa. Desde este marco nace la andragogía, la cual es considerada como la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto, a diferencia de la Pedagogía que se aplicó a la educación del niño.

Como es natural, teniendo en cuenta que este proyecto está dirigido a desarrollar una actividad educativa con adultos, es necesario contar con estrategias propias en el campo de la Andragogía como una forma de garantizar el desarrollo de actividades acordes a las condiciones de los participantes. De esta manera Knowles (1999), enfatiza: "La Andragogía es el arte y ciencia de ayudar a aprender a los adultos, basándose en suposiciones acerca de las diferencias entre niños y adultos". Así, algunos elementos básicos para llevar a cabo el acto educativo desde la propuesta andragógica son:

- Fijar un clima cooperativo de aprendizaje.
- Crear los mecanismos para el planeamiento mutuo.
- Realizar un diagnóstico de las necesidades y de los intereses del adulto.
- Formular los objetivos basándose en las necesidades y los intereses diagnosticados.
- Diseñar las actividades secuenciales para alcanzar los objetivos.
- Ejecutar el diseño seleccionando métodos, materiales, y recursos.
- Evaluar la calidad de la experiencia de aprendizaje y replantear objetivos y actividades.

Por su parte, la metodología de la Andragogía está dada esencialmente por un proceso de aprendizaje, que debe caracterizarse por ser:

- Vivencial
- Activo
- Actualizado
- Participativo
- Interesante y práctico

Andragogía y educación en informática: Cuando el adulto ha estado alejado del mundo de la informática y los computadores hay que tener en cuenta ciertos factores en el momento de llevar a cabo procesos educativos en esta área; de ahí que sea necesario tomar en cuenta aspectos como los propuestos por Bolaños y Ordóñez (2007) cuando en su trabajo en torno a la enseñanza de la informática con población adulto mencionan las siguientes características que deben ser tenidas en cuenta respecto al aprendizaje del adulto:

- Busca la utilidad y la aplicación práctica de la formación.
- Si tiene la sensación de que aquello que aprende no le sirve, se desmotivará, desviará su interés y dejará de aprender.
- Realiza la formación en condiciones difíciles, con cansancio, con preocupaciones laborales y familiares, etc.
- La formación no es el aspecto principal de su vida.
- Puede tener un nivel bajo de autoestima, sintiéndose poco valorado y creyéndose poco capacitado para llevar a cabo la formación.

Con base en los anteriores planteamientos se pueden abordar temáticas como las planteadas por la Universidad del Cauca a través de sus cursos virtuales de alfabetización digital, en los que se proponen los siguientes ejes:

- Conceptos básicos sobre Tecnologías de la Información
- Uso del computador y gestión de archivos
- Procesamiento de texto
- Hoja de cálculo
- Presentaciones
- Información y comunicación a través de Internet

Finalmente vale la pena aclarar que en términos de aprendizaje, y tomando como base los planteamientos de la andragogía, lo verdaderamente importante para el adulto no es la cantidad de temáticas ni la profundidad con las que estas sean desarrolladas; lo verdaderamente importante está representado en la utilidad práctica que encontrará en los conocimientos adquiridos y en un clima adecuado que les permita asumir con agrado y compromiso su proceso educativo.

Brecha generacional y relaciones interpersonales

Brecha generacional: Muchos jóvenes asocian la familia con la estabilidad emocional y económica: "la familia conforma un espacio de acción en el que se definen las dimensiones más básicas de la seguridad humana: los procesos de reproducción material y de integración social de las personas.....la familia es un espacio en el que se cruzan de manera especialmente intensa las distintas dimensiones institucionales y culturales de la sociedad...se hacen presente los vínculos formales de la legalidad y de la emocionalidad ..." (Estudio del PNUD- en Chile, 1998); sin embargo, actualmente esta imagen difícilmente alcanza realidad, de aquí que surge la llamada brecha generacional, término que hace alusión a las diferencias que van dándose entre generación y generación: padres e hijos, padres con sus propios padres y, en general, adultos con jóvenes y niños.

Lo anterior permite reconocer que muchas veces los adultos juzgan a los jóvenes en función de lo que se ve a diario, por aspectos como la música, la forma de hablar y de vestir; es decir, en general toda la forma de ser de la juventud actual no está muy de acuerdo con las costumbres de padres y abuelos. Lo mismo pasa en sentido contrario, muchos jóvenes asumen tales diferencias con los mayores como insalvables debido muchas veces a la falta de comunicación e interacción en espacios comunes.

En resumen, la brecha generacional está relacionada con las grandes diferencias que suelen presentarse entre personas de diferentes edades o épocas, especialmente entre jóvenes y adultos, situación que genera distanciamiento y falta de comunicación.

La brecha generacional y la sociedad: Las diferencias ya mencionadas se constituyen en una de las causas de que a lo largo de la historia, una de las mayores fuentes de cambio cultural hayan sido los jóvenes. Su rebeldía colectiva manifiesta habitualmente un profundo desajuste con las estructuras de autoridad y con las prácticas de los valores adultos y su transmisión social; de allí el carácter de conflicto generacional que de ordinario acompaña a los movimientos juveniles. Lo que estos movimientos revelan es, ante todo, un malestar generacional con la cultura establecida, especialmente con aquellos aspectos más vinculados a sus instancias formativas: "La educación y el consumo, la familia y la moral, la religión y la estética, la vocación y el trabajo, los medios de comunicación y las tecnologías del saber" (Brunner, 1994)

Fortalecimiento de relaciones intrafamiliares: "La familia es el vínculo primero del individuo con la sociedad, ésta transmite a sus integrantes lo bueno y lo malo, lo que se acepta y lo que se rechaza, los valores, se transmiten las normas y los intereses que condicionan conductas y contribuyen a configurar aspiraciones, motivaciones que en conjunto contribuyen a la formación de imágenes orientadoras del comportamiento" (Calderón, 1999).

Las relaciones que se tejen en una familia, las interacciones que se producen entre sus miembros: - padre, madre, hijos e hijas; abuela y nieta o nieto, madre con su hijo o hija, entre otras -, las formas de organizarse, los afectos que se cruzan entre cada uno de sus integrantes, van configurando las prácticas y sentidos que cada familia y cada integrante de ella va a colocar en el escenario familiar y social, manifestándose en en las formas de relacionarse y de potenciar o

impedir el libre desarrollo de las capacidades de todos sus integrantes. Si se tiene en cuenta que el mayor componente para estructurar lo que cada cual es, lo que va a valorar o no, es en el escenario de la familia en donde se crea y re-crea a diario su practica como escenario de convivencia; Por lo tanto, cobra importancia repensar las relaciones y practicas que generan desequilibrios, irrespeto por la dignidad del otro o la otra, que "legitiman" prácticas violentas, produciendo actos y hábitos de violencia al interior del grupo familiar, que no solo laceran la integridad física y psicológica de las personas individuales sino que además atropellan los derechos humanos con la transgresión del marco legal que regula la convivencia ciudadana.

En un intento por minimizar dichas situaciones, las propuestas de fortalecimiento de relaciones familiares se centran en crear y re-crear espacios y condiciones adecuadas para que los participantes activen y potencialicen su capacidad de establecer relaciones familiares inclusivas, equitativas y éticas, que promuevan condiciones dignas para la convivencia en el espacio familiar y sean referentes para que interactúen con otros espacios vitales de relación (trabajo, escuela, vereda, ciudad).

La metodología para las actividades en pro del mejoramiento de estas relaciones se suele desarrollar a través de encuentros, actividades compartidas y talleres lúdico-reflexivos, donde se retomaran las propuestas que surjan de los y las participantes, que promuevan la búsqueda y construcción de alternativas de convivencia individual y familiar, buscando además impactar positivamente procesos colectivos a nivel de toda una comunidad.

ESTADO DEL ARTE

Contexto Mundial: En el mundo entero, ya desde finales del siglo XX y principios de milenio, se comenzó a tomar conciencia sobre la importancia del conocimiento en torno al mundo de la informática y especialmente en cuanto al acceso, uso y aprovechamiento de las fuentes de información disponibles hoy en día gracias a los diferentes adelantos tecnológicos que han venido surgiendo; dicha concientización se ve reflejada en el documento preparado para la UNESCO "Lectura, Alfabetización en información y cultura de la Información" escrito por Elsa Ramirez y publicado en Julio 2002 para uso de la Reunión de Expertos en Alfabetización en Información en Praga, Checoslovaquia. En dicho documento en el se destaca la importancia del conocimiento y manejo de las tecnologías de información y comunicación, para el desarrollo social y económico de la sociedad.

Con base en los anteriores argumentos y analizando un poco la actitud que el mundo entero ha asumido en torno a los retos de la "sociedad de la información" (Masuda, 1981), y del conocimiento (Drucker, 1969), vale la pena destacar que en los últimos años se ha producido un fenómeno constante de concientización sobre la relación existente entre el surgimiento de esta nueva sociedad con la capacidad requerida para construir, reconstruir y administrar la información disponible. De esta manera, cada nación sometida a las presiones de cambio a nivel tecnológico, económico, político y cultural, busca su transformación hacia un mayor nivel de competitividad mediante la generación de nuevos productos, procesos y servicios.

Puntualizando sobre algunos de los principales esfuerzos que se vienen desarrollando en procura de alcanzar metas tan elevadas como las de una alfabetización digital a nivel mundial, vale la pena destacar el evento más importante de los últimos años: la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), celebrada en los años 2003 y 2005 en Ginebra y Túnez respectivamente. En

esencia, una de las muchas conclusiones que se puede rescatar de este acontecimiento, es el compromiso mundial en procura de lograr el acceso de los seres humanos al mundo de la información a través de estrategias de capacitación, alfabetización digital y mejoramiento de la educación del siglo XXI en procura de mantenerla al ritmo del desarrollo de la humanidad.

Un antecedente reciente señala que el 8 de septiembre de 2007 se celebró el día internacional de la alfabetización, promovido por la UNESCO, añadiéndole también el reto de la "alfabetización digital". En este sentido existe claridad que la base común para el acceso de los contenidos informativos de cualquier índole es la lectura y la alfabetización básica, pero también es necesario hacer hincapié en las competencias particulares que requiere el dominio de lo digital; así esta organización propone: "La alfabetización va más allá del saber leer y escribir, también incluye el saber comunicarse en sociedad. La alfabetización comprende prácticas y relaciones sociales, comprende el saber, el lenguaje y la cultura. La alfabetización, entendida como el uso de la comunicación escrita, encuentra su lugar en nuestras vidas junto a otras formas de comunicación. Ciertamente, la alfabetización en sí misma toma muchas formas: impresa, en la pantalla del ordenador, en la televisión, en los afiches y letreros. Aquellos que usan la alfabetización la consideran algo dado, pero aquellos que no saben utilizarla quedan excluidos de la mayor parte de la comunicación en el mundo de hoy."

Ya a nivel de programas relacionados con el propósito de la alfabetización digital vale la pena destacar ideas como las promovidas por EMPLNET (www.emplenet.org). Esta organización a través de su servicio de alfabetización digital permite a los ciudadanos desarrollar habilidades para el emprendimiento empresarial y mejorar las condiciones de empleo. Así, proyectos como este se convirtieron en una iniciativa de impacto mundial gracias a su estrategia de alfabetización digital gratuita. Dicha capacitación le dan al usuario la capacidad de lograr mayor productividad y competitividad en el mercado laboral.

Otro programa de gran impacto ha sido el relacionado con la Acreditación Europea de Manejo de Ordenador (European Computer Driving Licence - ECDL), que otorga reconocimiento de poseer una formación básica y completa en informática a nivel de usuario. El destinatario de la ECDL es toda la ciudadanía en general que, con independencia de su nivel académico y de su profesión, desee o necesite acreditar sus conocimientos y habilidades sobre las Tecnologías de la Información (ecdl.ati.es). En la actualidad ECDL ha aplicado 22 millones de pruebas a través de 22.000 centros de prueba en 146 países en 38 idiomas diferentes.

De esta manera, esta propuesta ha contribuido a la concientización del sector empresarial y de los mismos ciudadanos en la importancia de contar con los conocimientos básicos en el campo de la informática, al tiempo que ha servido de base para la ejecución de programas de alfabetización digital que permitan a los estudiantes adquirir las competencias básicas necesarias que les permitan lograr la certificación otorgada por ECDL.

Un último ejemplo es el Programa de Alfabetización Digital (PAD) - que recientemente recibió el premio World Summit Award entregado por la World Summit of Information Society (WSIS) al mejor aplicativo de e-learning por su Programa de Alfabetización Digital y su importante aporte en la reducción de la brecha digital.

Por otra parte, para el caso particular de Latinoamérica la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) ha adquirido similares compromisos en torno a la inmersión de nuestros países en esta nueva sociedad. Así, el "Plan de Acción sobre la Sociedad de la Información de América Latina y El Caribe" – eLAC 2007, recoge las principales estrategias que serán desarrolladas en cada país en torno a la inclusión de los mismos en este nuevo modelo de

sociedad. Precisamente este plan de acción en uno de sus apartados indica: "El progreso social y económico de los países, así como el bienestar de las personas y de las comunidades, deben ocupar un lugar preponderante en las actividades destinadas a construir una sociedad de la información. El uso y aprovechamiento de las TIC es indispensable para satisfacer las necesidades de los individuos, de las comunidades y de la sociedad en general".

Contexto Colombiano: A nivel de cada país también se vienen adelantando planes muy precisos para enfrentar el nuevo reto de la mejor manera posible; en el caso colombiano, por solo citar un ejemplo, el Plan Decenal de Educación 2006-2016, el documento Visión 2019 y el Plan Nacional de Nuevas Tecnologías de información y Comunicación, son muestras claras e inequívocas del compromiso adquirido para modernizar la educación y poner a la sociedad colombiana más cerca del nuevo orden mundial establecido. De esta manera se pone en evidencia la importancia del aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicación para el crecimiento de los sectores productivo, empresarial y económico en general y se plantea la necesidad de orientar los esfuerzos del gobierno hacia la construcción de un sector productivo más competitivo, un estado moderno y una comunidad con mayores oportunidades para el desarrollo; todo esto mediante el aprovechamiento de las ventajas que las nuevas tecnologías nos ofrecen.

Para lograr su propósito la agenda plantea objetivos centrados en tres enfoques principales: la comunidad, el sector productivo y el estado, en consonancia con los tres ejes principales en los que se enmarca la sociedad del conocimiento: familia y vida cotidiana, nueva economía y trabajo, y política en la sociedad del conocimiento.

Puntualmente, los objetivos propuestos en la agenda de conectividad en los tres enfoques descritos son: "Comunidad: Fomentar el uso de las Tecnologías de la Información para mejorar la calidad de vida de la comunidad, ofreciendo un acceso equitativo a oportunidades de educación, trabajo, justicia, cultura, recreación, entre otros. Sector Productivo: Fomentar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como soporte del crecimiento y aumento de la competitividad, el acceso a mercados para el sector productivo, y como refuerzo a la política de generación de empleo. Estado: Proveer al Estado la conectividad que facilite la gestión de los organismos gubernamentales y apoye la función de servicio al ciudadano".

Como se puede observar, es claro que las políticas nacionales se enmarcan dentro de los ejes fundamentales en los que se desarrolla la Sociedad de la Información y el Conocimiento, en donde uno de los principales ejes de trabajo debe ser el desarrollo de estrategias pertinentes en el tema de la alfabetización digital.

En términos de estrategias adelantadas para alcanzar los propósitos mencionados, uno de los referentes que puede apreciarse se encuentra en el proyecto liderado por el Ministerio de Educación Nacional denominado "A que te cojo Ratón" destinado exclusivamente al sector de profesores de las instituciones educativas del país, en un intento por acercar a los docentes hacia el aprovechamiento de las TICs en su labor educativa.

Por otra parte, en Bogotá se han desarrollado estrategias como "Aulas Digitales" que tiene como fin promover la alfabetización digital a estratos 1, 2 y 3; el "Programa de Masificación de TIC – ETB" cuyo objetivo principal es dar prioridad a iniciativas de acceso universal, a la población de los estratos 1, 2 y 3 promoviendo la creación de telecentros o Portales Interactivos ETB.

En Bucaramanga, EMPLENET (www.emplenet.org.co) es un programa de la Agencia para el Desarrollo económico, que tiene entre sus programas el Servicio de Alfabetización Digital SAD. Con este programa se busca ofrecer a los ciudadanos la oportunidad de desarrollar habilidades

para el emprendimiento a través del manejo básico del computador. En cuanto a la duración de un curso básico de informática e internet se desarrollan temáticas como fundamentos del computador, procesador de texto, hoja de cálculo, programa de presentaciones, e Internet con una intensidad de 40 horas.

Finalmente, otro ejemplo interesante de las propuestas en este campo de investigación puede ser observado en el proyecto “Alfabetización digital en el Resguardo de Guambía: un aporte a la construcción de la interculturalidad”. Iniciativa desarrollada por la Universidad del Cauca entre los años 2006 y 2007. Su propósito fue analizar el impacto sociocultural de la introducción de los principios, métodos, y tecnologías de la alfabetización digital en el pueblo guambiano. A través de su desarrollo se pudo identificar los diferentes efectos que a nivel sociocultural pueden ofrecer estrategias de este tipo.

Como se puede observar, si bien existen algunos referentes en el campo de la alfabetización digital en Colombia, ninguno de ellos utiliza estrategias de acompañamiento de jóvenes para los adultos aprendices; una forma de lograr no solo el aprendizaje en este campo sino el mejoramiento de sus relaciones familiares.

OBJETIVOS

Objetivo: Desarrollar un proyecto de alfabetización digital para el adulto en edad madura en la Ciudad de Pasto que contribuya a la disminución de la brecha generacional en el campo del uso de las TIC y al mejoramiento de las relaciones familiares con las nuevas generaciones.

METODOLOGÍA

El presente proyecto se lleva a cabo mediante la metodología de la **Investigación-Acción** propuesta por Kurt Lewis en 1944 y de gran vigencia hoy en día, ya que su desarrollo implica no solo el análisis de una situación particular sino también un proceso de acción social que permita el aportar en la solución de una problemática determinada.

Para el caso particular de este proyecto, el proceso implica además de identificar el estado actual del problema (alfabetización digital del adulto maduro), las actividades de alfabetización digital y el análisis de resultados con respecto al mejoramiento de su inclusión en el mundo tecnológico que vivimos hoy en día, así como el análisis de los efectos de este proyecto en el fortalecimiento de su relación con los jóvenes pertenecientes a la “generación digital”. De esta manera, las etapas a desarrollar se mencionan a continuación.

Determinación de la situación actual:

- **Elaboración de instrumentos de recolección:** En la primera etapa del desarrollo del proyecto se procede a la construcción de los diferentes instrumentos que serán aplicados en instituciones educativas, a directivos, estudiantes y adultos (padres o abuelos a partir de la edad del adulto maduro).

- **Recolección de información inicial:** Esta etapa se desarrollará con la aplicación de los instrumentos con el propósito de obtener información referente a la disponibilidad en las instituciones educativas para la utilización de sus aulas en el desarrollo del proyecto, así como el grado de conocimientos de estudiantes en el campo de la informática, su disposición y la de sus familiares para su participación en el proyecto.
- **Análisis de resultados iniciales:** Una vez recolectada la información se procederá a su tabulación y análisis por medios estadísticos con el propósito de utilizar los resultados obtenidos en etapas posteriores de este proyecto.

Planeación del proceso de alfabetización digital:

- **Selección de instituciones participantes en el proyecto:** Esta selección se realiza de acuerdo a la disponibilidad de las instituciones educativas de carácter oficial de la ciudad, especialmente en lo referente a horarios y estado de las aulas de informática para llevar a cabo el proceso de alfabetización digital.

Del total de 24 instituciones educativas municipales de carácter oficial que conforman la población objeto de estudio se seleccionaron 10 instituciones participantes en el proyecto, con un promedio de 20 estudiantes en cada una con un adulto, preferiblemente padres o abuelos. Esto representa un total de 200 adultos con los que se desarrollará el proyecto de alfabetización digital. La cifra podría aumentar dependiendo de la cantidad de instituciones participantes.

Los estudiantes seleccionados deben cumplir con dos condiciones: tener un familiar adulto al cual acompañar en el proceso de alfabetización digital y tener conocimientos básicos en informática, especialmente en el uso de herramientas básicas de Internet.

- **Capacitación de estudiantes de Licenciatura en Informática:** Se seleccionan y capacitan a estudiantes de los semestres superiores del programa de Licenciatura en Informática (octavo y décimo) a quienes se les asigna la tarea de dirigir el proceso de alfabetización digital en cada una de las instituciones educativas oficiales de la ciudad. Vale la pena aclarar que dichos estudiantes gracias a la formación profesional recibida, cuentan con avanzadas competencias tanto en el uso de TIC como en el aspecto educativo, razón por la cual la capacitación solo estará orientada hacia el campo del desarrollo de estrategias propias de la andragogía y de procesos de fortalecimiento de relaciones interpersonales, aprovechando para tal fin la experiencia y el conocimiento de Licenciados en Informática con amplia experiencia en el tema.
- **Capacitación a estudiantes de las instituciones educativas:** A los 20 estudiantes seleccionados en cada institución se les ofrece una orientación general sobre su papel como acompañantes del proceso de aprendizaje del su familiar. Esta actividad es de vital importancia en el propósito de lograr los mejores resultados educativos y el fortalecimiento de las relaciones personales entre los adolescentes y adultos. La capacitación se desarrolla por los mismos estudiantes de Licenciatura en Informática seleccionados para desarrollar la todo el proceso; en este caso los estudiantes de las instituciones educativas se seleccionan teniendo en cuenta las condiciones estipuladas anteriormente, entre ellas poseer conocimientos básicos en informática, de ahí que la capacitación a desarrollar en esta etapa se oriente básicamente a la forma de realizar el acompañamiento adecuado a los adultos durante el proceso de alfabetización.

Alfabetización digital:

- **Desarrollo del proceso de alfabetización:** Esta actividad se desarrollará en un total de 40 horas de clase destinadas al aprendizaje del manejo básico del computador, algunas herramientas informáticas básicas y principales servicios de Internet, esto según los estándares planteados a nivel internacional por organizaciones como ICDL. En este proceso, cada estudiante del programa de Licenciatura en Informática debe asumir el rol de orientador del curso dada su formación en el campo educativo e informático. Los estudiantes de cada institución educativa hacen las veces de acompañante y tutor del adulto aprendiz; lo importante es contar con el espacio suficiente en el aula para que frente a cada computador puedan sentarse el aprendiz (adulto) y su tutor (estudiante). Las estrategias educativas utilizadas deben servir también para el afianzamiento de las relaciones interpersonales entre jóvenes y adultos.
- **Evaluación del proceso de aprendizaje:** Al finalizar el proceso de alfabetización digital se realiza una evaluación sobre el aprendizaje logrado, la apreciación de los participantes en la experiencia y los posibles usos de la competencia tecnológica adquirida por parte de los aprendices. Los resultados deben servir de punto de partida para realizar los ajustes pertinentes en el proyecto con miras en su aplicación en un futuro próximo en otros contextos.
- **Evaluación del proceso de afianzamiento de relaciones interpersonales:** según los objetivos establecidos en el proyecto este es uno de los principales propósitos, pues no solo se trata de adquirir ciertas competencias tecnológicas sino aportar en el mejoramiento de las relaciones entre los jóvenes y su familiar adulto. De ahí la importancia de realizar una evaluación cualitativa de los resultados del proyecto en este aspecto. Para este propósito se deben realizar charlas, entrevistas personales y observación de la situación presentada.
- **Desarrollo de una propuesta para aplicación en otros contextos:** Con base en los resultados obtenidos y luego de realizar los ajustes que sean necesarios para la estrategia diseñada, se elabora una propuesta para ser presentada a diversas entidades y organizaciones nacionales e internacionales con el propósito de desarrollar este proyecto en otros contextos.

RESULTADOS Y ESPERADOS

- Desarrollar estrategias de alfabetización digital para adultos a partir de la etapa madura en la ciudad de Pasto.
- Aportar al proceso de fortalecimiento de vínculos y mejoramiento de relaciones interpersonales entre los adultos y los jóvenes estudiantes.
- Hacer partícipes a las Instituciones educativas de carácter oficial de la ciudad en el proceso de alfabetización digital.
- Brindar oportunidades de inclusión social a la población adulta a través de su capacitación en el uso de herramientas informáticas.

- Analizar las diferentes posibilidades de la informática para la inclusión del adulto en el nuevo orden social mediado por las TIC.
- Aprovechar la disponibilidad de las aulas de informática de las instituciones educativas oficiales de Pasto en horarios adicionales.
- Contribuir al cumplimiento de la función de proyección social de la Universidad de Nariño y el programa de Licenciatura en Informática dentro del contexto educativo regional.
- Generar una propuesta de alfabetización digital para adultos de parte de la Universidad de Nariño, que pueda ser aplicada a nivel nacional.

CONCLUSIONES

Tal como lo demuestra el análisis del estado del arte de la alfabetización digital, en el contexto educativo colombiano son escasas las propuestas de alfabetización digital para adultos de todas las edades, mucho más en una población tan sensible como los adultos que superan los cuarenta años y que pertenecen a la etapa del adulto maduro y adulto mayor, caracterizados en su mayoría por su escaso conocimiento y aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles en la época actual.

Por otra parte, si bien la falta de proyectos de alfabetización digital para adultos ya de por sí es bastante lamentable, a este problema se suma la escasa generación y aplicación de estrategias metodológicas que utilicen la andragogía para la educación de este sector, pues en muchos proyectos educativos se dejan de lado las condiciones específicas de esta población intentando aplicar las mismas estrategias educativas que se desarrollan en la educación regular, es decir en los niveles de educación básica primaria, secundaria y media, desarrollados con niños y adolescentes. A este respecto - como ya fue comentado - a nivel regional se ha desarrollado una propuesta para la enseñanza de la informática para estudiantes de bachillerato en instituciones con programas de educación para adultos utilizando estrategias propias de la andragogía; propuesta que con algunos ajustes puede ser aplicada también en el caso de proyectos de alfabetización digital como este. Así, el propósito de desarrollar este tipo de alfabetización con un sector de la población especialmente sensible y el uso de la andragogía para este propósito se constituyen en innovaciones al estilo tradicional de educación que no contempla las necesidades específicas de la población objeto de estudio.

BIBLIOGRAFIA

Poole, Bernard J. *Tecnología Educativa*. MC Graw Hill, Madrid. 1999

Galvis, A. *Modalidades no tradicionales de la enseñanza (Analogía y guía de Trabajo)*. Colección Internacional Textos MDU, Universidad de los Andes, Bogotá. 1997

Martinez, F. y Prendes, M, A. *Nuevas tecnologías y educación*. Prentice Hall, Madrid. 2004

HERNÁNDEZ S., FERNÁNDEZ R., BAPTISTA C. *Metodología de la Investigación. Segunda Edición*. McGraw-Hill. México. 1998.

FLOREZ R. y TOBON A. *Investigación Educativa y Pedagógica*. McGraw-Hill. Bogotá, Colombia. 2001.

GOYES I. y USCATEGUI M. *Investigación y Pedagogía*. Ediciones Unariño. San Juan de Pasto, Colombia. 1999.

IANINNI M. y otros. *Pedagogía, Arte y Ciencia para Enseñar y Educar*. Rezza Editores. Bogotá, Colombia. 2004.

PORRAS E. *Plan de Aula, Orientaciones Curriculares y Metodológicas*. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia. 2004.

MARTINEZ F. y PRENDES M. *Nuevas Tecnologías y Educación*. Prentice Hall. Madrid, España. 2004.

Ley General de Educación. Editorial Lito Imperio. Bogotá. 2005.

Educación en Tecnología: Propuesta para la Educación Básica, elaborado por el Equipo de Tecnología del MEN. Santa Fe de Bogotá, 1996.