

**COSECHA VIRTUAL: ALFABETIZACIÓN DIGITAL DESDE LA PRÁCTICA
PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES, ESCRITAS E
INCLUSIÓN SOCIAL EN EL ADULTO.**

Lina Fernanda Chávez García

Pasante

Licenciatura en educación básica con énfasis Humanidades Lengua Castellana e Inglés

Facultad de Educación

Universidad de Cundinamarca

Seccional Girardot

2017

**COSECHA VIRTUAL: ALFABETIZACIÓN DIGITAL DESDE LA PRÁCTICA
PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES, ESCRITAS E
INCLUSIÓN SOCIAL EN EL ADULTO.**

Lina Fernanda Chávez García

Pasante

Ángela Andrea Chaparro Pulido

Tutora

Licenciatura en Educación básica con énfasis Humanidades Lengua Castellana e Inglés

Facultad de Educación

Universidad de Cundinamarca

Seccional Girardot

2017

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION.....		Pag 5
1. TITULO		Pag 7
2. OBJETIVOS.....		Pag 8
1. Objetivo general.....		Pag 8
2. Objetivos específicos.....		Pag 8
3. ANTECEDENTES.....		Pag 10
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....		Pag.12
5. JUSTIFICACIÓN.....		Pag 13
6. MARCO TEÓRICO.....		Pag.16
1. Competencias digitales básicas.....		Pag 16
2. Alfabetización digital.....		Pag 17
3. Educación adultos con nuevas tecnologías.....		Pag 17
4. Inclusión social en el adulto.....		Pag 19
7. METODOLOGÍA.....		Pag 21
1. Descripción de la población.....		Pag 23
2. Propuesta de aplicación.....		Pag 27
8. SISTEMATIZACIÓN.....		Pag 29
8.1. Cronograma de actividades.....		Pag 32
8.2. Descripción de cada una de las actividades.....		Pag 41

8.2.1. Reconociendo y explorando mi espacio y mi gente.....	Pag 41
8.2.2. Con ACPO siembro, con ACPO progreso.....	Pag 43
8.2.3. Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales (Blog: Cosecha Virtual).....	Pag 47
8.2.4. Comparto mi yo con el mundo digital en Cosecha Virtual.....	Pag 50
9. ANÁLISIS DE RESULTADOS	Pag 51
10. CONCLUSIONES.....	Pag 54
11. RECOMENDACIONES.....	Pag 55
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	Pag 56
12. ANEXOS.....	Pag 58
8.2.1. Reconociendo y explorando mi espacio y mi gente.....	Pag 58
8.2.2. Con ACPO siembro, con ACPO progreso.....	Pag 59
8.2.3. Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales (Blog: Cosecha Virtual).....	Pag 60
8.2.4. Comparto mi yo con el mundo digital en Cosecha Virtual.....	Pag 62
12.1. Enlace del Blog Cosecha Virtual en WIX.....	Pag 64

INTRODUCCIÓN

La realización del proceso de pasantía con los cursos de Acción cultural popular (ACPO) y como capacitadores participativos de Licenciatura en Humanidades Lengua Castellana e Inglés, del proceso de enseñanza y aprendizaje hacia la población adulta de la ciudad de Girardot. ACPO en primera instancia está dirigida a la población campesina, pero cabe resaltar que también se puede capacitar a la población del sector urbano, ya que hay personas adultas interesadas en saber y capacitarse en temas concernientes a la Alfabetización digital.

Este trabajo práctico atendió a la necesidad de aprendizaje de adultos, en donde el rol de capacitador/docente y estudiantes/participantes activos, se alternaron constantemente para la creación y producción digital de conocimiento, teniendo como horizonte principal: la alfabetización digital desde la práctica para el desarrollo de competencias digitales escritas en el adulto, y como horizonte secundario, proyectar una nueva concepción de las pasantías en la Universidad de Cundinamarca Seccional Girardot.

Por lo tanto, se mostrará y se explicará paso a paso el proceso para el desarrollo de competencias digitales básicas, dejando como evidencia un blog hecho por la misma población adulta, que entre todos se le dio el nombre de “Cosecha Virtual”, una plataforma en donde está registrado un proceso de avance de lo aprendido, contando sus historias de vida, sus experiencias en el proyecto, la realización de pre y posproducción de entrevistas en video, la escritura de poemas desde el computador portátil en la aplicación Word Office.

Así, el proyecto es valorado desde principio a fin, el proceso guiado, paso a paso e interactivo es significativo para los adultos de Girardot inmersos en este proyecto, porque, ayudarles y guiarles en el proceso de uso y creación desde las computadoras, para ellos es mucho más sencilla y más explícita. Por medio de la investigación acción participativa, todos los agentes serán activos ante ella, siendo responsables de su propio aprendizaje y de la transformación de su propia realidad.

Para contextualizar, las condiciones iniciales de los adultos inmersos en el proyecto, es de resaltar que tenían muy poco conocimiento y exploración de dispositivos digitales, específicamente el computador portátil. Personas que no tenían recursos económicos suficientes para darse la comodidad de obtener un computador o un Smartphone, por ende; estas dificultades acarrearón consigo otras, como el miedo a utilizar un computador por cuestiones de ocasionar daños en los dispositivos, falta de práctica, nunca haber accionado un computador, o simplemente la aprensión de adentrarse a un mundo desconocido.

Por medio de la suma de observaciones durante todo el proceso, fue evidente que tampoco tenían el dominio de conocimientos y de motricidad pinza digital ante los dispositivos. Así que para dar solución a estas problemáticas, se da por medio de la alianza de pasantía de la Universidad de Cundinamarca, del programa de Licenciatura, que ofrece el proceso de enseñanza y aprendizaje con pedagogía, El Punto Vive Digital Plus como un espacio que ofrece dispositivos tecnológicos a toda la comunidad Girardoteña con el servicio gratuito, y ACPO (Acción Cultural Popular) se lleva a cabo el proceso de Alfabetización digital dejando como resultado Cosecha Virtual, un blog creado por los adultos participantes para todo el mundo digital.

9. TÍTULO

**COSECHA VIRTUAL: ALFABETIZACIÓN DIGITAL DESDE LA PRÁCTICA PARA
EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES, ESCRITAS E INCLUSIÓN SOCIAL
EN EL ADULTO.**

10. OBJETIVOS

2.1 General

Generar el desarrollo de competencias digitales escritas e inclusión social con el fin de transformar la realidad social y personal en los adultos del curso/ capacitación Alfabetización digital del punto vive digital Mega Colegio Nacional.

2.2 Objetivos Específicos.

1. Identificar las necesidades e intereses que las y los adultos consideran importantes en cuanto al manejo de dispositivos digitales para el diario vivir, a través del curso Alfabetización digital del programa ACPO, con el fin de seleccionar el proyecto de aula para el curso.
2. Promover la curiosidad en los adultos a partir del proceso de capacitación, Alfabetización digital y el proyecto Cosecha Virtual, para tomar un rol activo sobre su propio aprendizaje.
3. realizar producción textual digital para la transformación de su realidad, llegando así a la inclusión en la generación digital.
4. Fortalecer los procesos y competencias digitales en los adultos, como el uso de las aplicaciones del computador (Office), la búsqueda por navegadores, la apertura de correos electrónicos, envíos de mensajes electrónicos, creación de videos, etc. Que permiten la conectividad con el mundo digital.

3. ANTECEDENTES

Este proyecto “Cosecha virtual” tiene bases fundamentadas desde ACPO. (Acción Cultural Popular). Esta entidad, sin ánimos lucrativos, fue fundada por el sacerdote José Joaquín Salcedo el 31 de mayo de 1947. Ha marcado la historia educativa, el impacto, el alcance educativo rural, el recorrido de aplicación que proporciona los capacitadores, la originalidad de esta idea en la época, ha almacenado una gran iniciativa que hasta el día de hoy no solo se opera en las zonas rurales, sino también, en las zonas urbanas, haciendo que los frutos se sigan “cosechando hoy” mediante su objetivo principal; el desarrollo integral por medio de la Educación Fundamental Integral Cristiana, por la que su prioridad son los adultos campesinos. (ACPO -Acción Cultural Popular, s.f)

Ahora bien, las áreas de trabajo de alfabetización, abarcan la capacitación básica, tanto a líderes como a participantes y la preparación para la vida social desde el mismo quehacer económico del pueblo, por lo tanto, “Los elementos de acción eran; la radio, cartillas, biblioteca, periódico, institutos campesinos, Cursos de extensión, cursos de líderes, ACPOmóviles, etc.” (Acción Cultural Popular, 2017) En busca del fortalecimiento cultural y la educativo de los mismos campesinos.

Según el facilitador de EDC (Escuelas Digitales Campesinas) de Cundinamarca, Nelson Ruiz (comunicación personal, 08 de mayo, 2017) informa que: ACPO como educación informal y constructora de cultura, en el año 2016, benefició a un total de 5,701 personas, de las cuales el 53% eran hombres y el 47% eran mujeres. ACPO contribuye a la generación de ingresos de mujeres indígenas, mediante jornadas de capacitación y provisión de servicios financieros;

construye escuelas de arte y música para los campesinos y desarrolla proyectos de infraestructura y capacitación para la producción de café. El 5 de noviembre del 2013 Acción Popular Cultural fue incluida en el Programa Regional de Memoria del Mundo de la UNESCO. En la actualidad *ACPO* ha desarrollado diversos proyectos de alfabetización digital, pero teniendo en vigencia lo que se venía forjando desde sus inicios, el liderazgo, sociedad y participación, salud y valores en el área de desarrollo socioeconómico.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los adultos neófitos de la alfabetización digital de la ciudad de Girardot, sus edades oscilan entre los 31 años hasta los 62 años, son de estratos sociales: nivel 1 y 2. Esta población tiene dificultades en el uso de dispositivos digitales, es decir, dificultad en el dominio de la motricidad pinza digital, accionamiento de comandos, encender o apagar un portátil, escribir digitalmente haciendo el uso correcto de las herramientas que ofrecen los programas, la carencia de conocimientos y todo esto es debido a la falta de recursos tecnológicos y escasez de servicios gratuitos en la ciudad, por lo tanto, la población adulta de este trabajo de pasantía tienen poco conocimiento y práctica del computador portátil, haciendo que esta población se sienta excluida de la generación digital y que no hayan desarrollado destrezas hacia el uso de la tecnología.

5. JUSTIFICACIÓN

Antes de iniciar, es pertinente dar una organización de la fundamentación partiendo desde lo general hacia lo particular.

Actualmente los seres humanos están inmersos en una sociedad que busca la modernización o actualización de la misma, en donde se requiere precisamente la transformación de la comunicación y la información dentro de las tecnologías, esta realidad es la que impera nuestro siglo XXI. “La popularización de la tecnología persigue que amplios sectores de la población accedan al desafío y la satisfacción de entender el universo en que vivimos y sobre todo que puedan imaginar y construir, colectivamente, los mundos posibles.” (Martinez, 1997).

Por medio de las Tics, no existen límites para la comunicación y mucho menos cuando se trata de comunicación escrita, las transformaciones que se han producido en la sociedad durante las últimas décadas son cada vez más vertiginosas. Numerosos autores, como Pavón (2000), Barroso, J.; Cabero, J. y Romero, R. (2002), han teorizado sobre la evidente transformación en todos los ámbitos de desarrollo de la Sociedad de la Información. Todos los autores mencionados anteriormente, creen necesario el tratamiento de la información, para un fetén desempeño en la sociedad del siglo XXI.

Por otro lado, las personas adultas requieren una educación que aspire a abrir nuevos horizontes para romper barreras que obstaculizan la igualdad. En este sentido:

La educación de adultos debe ser más crítica y contextual para que las personas entiendan aquello que los limita y condiciona, y para que impulsen el lenguaje de la posibilidad de

transformarse a sí mismas, y de la misma manera a la sociedad, comprendiendo mejor el entorno en que se mueven, mientras vivencian nuevas experiencias y alumbran conocimientos que les permitan crecer. (Julio Barrios Osuna, 2002).

Ahora bien, ¿Qué es alfabetización digital? El alfabetismo digital constituye el conocimiento que se necesita para comprender temas que respecta a la tecnología. Es una mezcla de procesos, vocabulario, conceptos, creación e innovación. No es la materia especializada para arribar a nivel experto, sino al conocimiento general, que refiere al hacer de las tecnologías.

El fortalecimiento de competencias básicas tecnológicas a la población, como una estrategia adecuada para el aprovechamiento de las oportunidades que ofrecen las TIC a la ciudadanía. El manejo de estas herramientas tecnológicas condicionará de forma importante el acceso de las personas adultas al mercado laboral y a la información, lo que justifica, la inclusión social y laboral.

Particularmente, la educación por medio de las TICS es un proceso que a la población adulta de Girardot les llama la atención, ya que son personas que se sienten apartadas de la generación actual, “generación digital”; por razones obvias del mismo contexto socio-cultural girardoteño, el no tener acceso a las TIC, no saber cómo usarlas o simplemente por el miedo a ocasionar algún daño a dispositivos digitales. Estas razones son las más comunes de los adultos, las cuales, traen consigo problemáticas de sentimiento exclusivo, de sentirse como se dice coloquialmente, “loro viejo no aprende hablar”, por esta razón que se buscar cambiar concepciones y romper paradigmas, para enseñar pedagógicamente temas concernientes a nuestro contexto, aprovechando así el interés que tiene la población en tratar de incluirse a esta ola digital, teniendo como puente la formación en competencias digitales para llegar a la escritura.

Según (Petrucci, 2002) “La escritura ha instaurado la desigualdad. Hay quienes escriben y quiénes no. Quienes lo hacen bien y quienes lo hacen mal, pero es el espacio de la libertad”. Por ello, la escritura no se encasilla meramente a la ortografía o caligrafía, es también un espacio de liberación crítica de nuestra realidad, en la que por medio de las tecnologías, estas desigualdades no son dicotómicas.

Por lo tanto, el proceso de capacitación de Alfabetización digital es mediante la plataforma de ACPO, esta herramienta es interactiva, con un lenguaje sencillo, fácil de entender, la cual, lleva un proceso paulatino para la puesta en práctica de conceptos básicos en el computador referentes al curso. Dentro de la misma, también se tienen estudios de casos pregrabados con el fin de motivar y escuchar los problemas iniciales que otras personas han tenido y que han llegado a encontrar solución ante el uso de dispositivos digitales, llevándolo a su diario vivir y cambiar su realidad.

Para finalizar, el medio, por el cual se va a evidenciar todo el proceso es un Blog, llamado “Cosecha Virtual”, este nombre lo propone la misma población de adultos de la capacitación Alfabetización digital, ¿Por qué la palabra cosecha? En su definición etimológica, viene del latín (collecta) en la que en verbo significa (escoger), es decir, escoger en conjunto. Así que retomando la palabra cosecha, esta hace alusión metafórica de escoger conjuntamente el conocimiento desde la práctica, desde las experiencias de vida, a una plataforma virtual. Los adultos participantes tienen la oportunidad de incluirse a la generación digital, de contar sus historias de vida, de ofrecer sus fortalezas, como el gusto por escribir poesía, la realización de videos entrevistas entre otras.

6. MARCO TEORICO

El marco referencial y fortalecedor de este contenido teórico, está sustentado con los siguientes autores, divididos por las categorías que se relacionan a continuación:

6.1 Competencias digitales básicas

Como base para alfabetización digital, tenemos las competencias digitales básicas, que cualquier persona se adentra como un amateur, para desarrollar destrezas y habilidades con las tecnologías. Adell (2005), postula cinco puntos referentes para el desarrollo de las competencias digitales:

Acceso: aprender a utilizar correctamente la tecnología, Adopción: apoyar a una forma tradicional de enseñar y aprender, Adaptación: Integración en formas tradicionales de clase, Apropiación: uso colaborativo, proyectos y situaciones necesarias, Innovación: Descubre nuevos usos de la tecnología y combinan las diferentes. (p.2)

Estos parámetros postulados son los que más se acercan a una efectiva alfabetización en relación con la versión experiencial en el campo vivencial. Ahora bien, por una lado se aprende la teoría y se hace el proceso de práctica, pero no se suma en simplezas, sino, qué se hace con la tecnología, llegando a identificar los cambios que hace las TIC al desarrollo sociocultural.

6.2 Alfabetización digital

Por lo tanto, el tratamiento de las Tic para un óptimo desempeño del siglo XXI, se debe a las nuevas tecnologías y al uso que se hace de ellas, según, (Barroso, Cabrero y Romero, 2005, pág. 12) “las nuevas tecnologías, y sobre todo Internet, pueden propiciar la creación de un entorno de comunicación, que facilite el desarrollo de las relaciones interpersonales y el contacto con su entorno”, la cual, abre nuevos horizontes para la comunicación en pro de las personas adultas, hace ver de muchas perspectivas el mundo que nos rodea. Por ende se concibe como primer paso; la adaptación a dispositivos digitales, en la que se da por medio de la praxis y el desarrollo paulatino de la motricidad pinza digital.

6.3 Educación de adultos con nuevas tecnologías

Según (Pavón, R, 2000), “Los adultos y personas mayores nos motivamos para estudiar cuando descubrimos necesidades que pueden llegar a satisfacerse mediante el aprendizaje dirigido hacia esas situaciones concretas de la vida”. La alfabetización digital como una educación para adultos, se determina por medio de diferentes factores, la metodología, la motivación, la flexibilidad del tiempo, los cambios, la alteración de estructuras mentales, adaptación a los dispositivos, hacer uso de computadoras y la producción novedosa de material o información. Sin embargo, esas situaciones concretas de la vida, Freire (1986) dice; “ser consciente, no es una simple fórmula ni un mero “slogan”, sino una manera fundamental de ser

propia de los seres humanos, a la par que rehacen un mundo que no hicieron, rehacen el suyo” (p.77) por ende, en este trabajo de pasantía, se rehace cada mundo desde la producción textual de manera digital como reflejo de propias experiencias y realidades dando paso a la inmersión a un nuevo mundo.

Rojas (1986) cita, “En América Latina ofrece un gran campo de acción a lo que llamamos tecnologías sociales, procedimientos de aprendizajes basados en las situaciones culturales y psicológicas que pueden tener una gran repercusión formativa” es decir, que lo podemos entender mediante una formula, (Recursos tecnológicos + Talento humano = Proceso educativo), es el proceso interactivo entre el medio y el individuo para llegar a la inserción de un conocimiento.

Por consiguiente, la inserción de un conocimiento, en el desarrollo de competencias digitales básicas y finalización de una alfabetización digital, es lo que hace la tecnología, es decir, en este caso, es el uso de conceptos, destrezas, habilidades, percepciones y subjetividades, para la creación de una producción novedosa, la cual, nos lleva a una producción digital escrita. En el aprendizaje de la escritura y producción textual es pertinente hacer procesos de semiosis, ya que, este acto creador “implica necesariamente, en este caso, la comprensión de la realidad” (Freire P. , 1986, pág. 79), por tanto, se halla una relación entre pensamiento- lenguaje y realidad, puesto que, no solo basta escribir mecánicamente, sino la interpretación del contexto social que lo rodea, para que el acto creador tenga como resultado, producciones textuales creativas.

6.4 Inclusión social del adulto

La educación es la corresponsable de la construcción de una sociedad en varios ámbitos como: cultural, ético, productivo, económico, etc., estos ámbitos le aportan al hombre desde dos perspectivas, desde la formación individual y colectiva, pero cuando hablamos de sociedad, educación e inclusión social como bucle, aquí ya no prevalece la individualidad, sino un colectivo que se entrelaza para lograr un objetivo o meta en común. Levi Strauss citado en (Vivanco Lopez, 1980, pág. 19) “El yo, no es solamente odioso: él no encuentra lugar entre un nosotros y un nada”. Así que, el esfuerzo y el reto de la inclusión, es cambiar la percepción de un “yo” dentro de una sociedad y aún más cuando se refiere a un equipo/colectivo.

Por lo tanto no se permite excluir a personas por cuan diferencias tenga en X o Y medio o situación, pero en este caso (X o Y) nos referiremos a la educación, sea formal o informal. Por ello se habla de un proceso dinámico entre individuos y medio, que ha sido resultado de “orden social en el sistema educativo, donde el derecho a la plena participación de todos los seres humanos en el ámbito social sin distinción de raza, nacionalidad o excepcionalidad, es un hecho real”. (Jaramillo, Molina, & Torres, 1999).

Ahora bien, “la inclusión social, construye también, una fuerza de doble vía: de los sujetos hacia la sociedad y de la sociedad hacia los sujetos”, (Robledo, 2001). Por ende, se habla de que ante todo, la inclusión social es un lazo que vincula la vida con las otras personas y con el mundo que nos rodea, que de manera peculiar al tema concerniente a las competencias digitales unido a la escritura, las personas se alfabeticen y encuentran como ventajas, el favorecimiento de la autonomía, se propicia el acercamiento de las personas al mundo digital, científico, cultural que

día a día se va produciendo, se facilita la inserción laboral y principalmente, se fortalecen las relaciones sociales entre los mismos individuos para el logro de una meta en común.

7. METODOLOGÍA

El presente proyecto se lleva a cabo, mediante la metodología de la Investigación-Acción participativa, propuesta por Kurt Lewis (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 permite aportar posibles soluciones 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), 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 del uso de dispositivos digitales “generación digital”. De esta manera, las etapas a desarrollar se mencionan a continuación.

Primera etapa: Reconociendo y explorando mi espacio y mi gente.

Segunda etapa: con ACPO siembro, con ACPO progreso.

Tercera etapa: Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales escritas. (BLOG: Cosecha virtual)

Cuarta etapa: Comparto mi yo con el mundo en Cosecha virtual.

Estas etapas se cumplen por medio de la investigación cualitativa e investigación acción. Debido a que en esta etapa se toma en cuenta todo el proceso de observación participativa, la forma de interrelacionar la investigación y las acciones de los adultos dentro del campo de

acción. Teniendo en cuenta la participación de los sujetos investigados, es decir, los adultos participantes, la capacitadora y las personas que apoyaron al acompañamiento de la misma. El propósito en relación con el proyecto de este tipo de investigación, es la búsqueda de cambios en la comunidad para mejorar sus condiciones de vida y transformar sus realidades.

A continuación se presentarán las herramientas de investigación

La observación participativa

Este es un tipo de método de recolección de datos, donde sólo participando puede el observador acceder verdaderamente a las vivencias o sujetos que se están estudiando. Por medio de esta metodología, se realizó una observación permanente de las falencias, las necesidades, las fortalezas, y pensar estrategias las cuales se le dieran solución o posibles soluciones a la problemática en las que los adultos estaban vivenciando. Así que, el capacitador tuvo que estar inmerso al grupo para ser parte y que los mismos adultos sientan que es parte de ellos también. Es decir, de primera mano se pudo escuchar las necesidades del grupo.

Entrevistas semi-estructuradas

Las entrevistas semi estructuradas se piensan a partir de la observación participativa constante, desde la curiosidad y seguimiento de cada uno de los participantes a la capacitación, es de suma importancia para el proyecto Cosecha virtual, hacer una recopilación de experiencias

e historias de vida, saber cuáles son los alcances que quieren los participantes lograr con el uso de las Tics y hacer que el adulto maduro se sienta parte e incluido dentro de la generación digital.

Diarios de campo

El diario de campo es una herramienta fundamental para este proyecto, permite ver y analizar toda la experiencia vivencial que queda registradas por escrito. Estos registros tienen como componentes: fechas, horas, objetivos, descripción vivencial detallada y por último, interpretación subjetiva de la vivencia. A través de los apuntes de trabajo de campo se puede retroceder, observar detalladamente y luego proponer estrategias depende al avance que se vea paulatinamente.

7.1 Descripción de la población.

Los participantes del curso Alfabetización digital, fueron 10 personas adultas de la ciudad de Girardot, las cuales, 4 son mujeres, 6 hombres, que oscilan desde la edad de 31 años hasta los 62 años, es por esta razón que no se especifica una etapa exacta del adulto, ya que si se encasilla en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una etapa específica del adulto, se estaría excluyendo; así por motivos de inclusión se tiene en cuenta desde el primer momento, el logro del objetivo, quiere decir, que se está desarrollando la inclusión social dentro del aula de clase para llegar a la inclusión del adulto a la generación digital.

Estos participantes, dueños de su propio aprendizaje, son adultos que antes de empezar el curso, tenían poco conocimiento de informática y del uso de un computador portátil o de escritorio, son adultos que no tienen un computador en casa, así que, es desde allí la primera problemática, que tienen repercusiones evidentes por la falta de práctica y de tener un dispositivo para el uso diario. A continuación se hará una caracterización de cada uno de los participantes.

Participante 1:

El señor José Antonio Trujillo Montilla vive en el barrio Buenos Aires de la ciudad de Girardot, relativamente cerca al punto vive digital donde se desarrolló las clases. Esta persona de 49 años de edad es un trabajador independiente que con su situación como refugiado por el conflicto armado- (exguerrillero) y como padre cabeza de hogar ha sacado adelante a sus hijos, su nivel educativo es de bachillerato sin terminar, logró cursar hasta el noveno grado.

Participante 2:

Don José Irinarco Perdomo Hernández tiene 60 años de edad, él vive en el barrio Bocas del Bogotá de la ciudad de Girardot, vive lejos del punto vive digital del Mega colegio Nacional, pero las ganas de estudiar hace que los días de encuentro, él llegue al punto a pie desde donde vive, su estrato es nivel 1. La ocupación de Don Irinarco es ser poeta, a él le han publicado algunos de sus poemas y ha sido colaborador en la revista Orgía Encuadernada, también es médico naturista.

Participante 3:

La sra. Esperanza Suarez Silva, tiene 60 años de edad, ella vive en el barrio Las Rosas, ella es estrato 1, su nivel educativo es de Quinto de primaria, su situación es madre cabeza de hogar,

actualmente labora en la alcaldía de la ciudad de Girardot, como empleada de oficios varios, pertenece al sindicato de trabajadores de la alcaldía municipal, ella se enteró de la capacitación Alfabetización digital, por el voz a voz de los mismos compañeros de trabajo y la difusión de la información por medio del punto vive digital de Mega colegio Nacional.

Participante 4:

Sra Martha Patricia Ariza Gómez, tiene 44 años de edad, vive en el barrio Santa Mónica, ubicado en el sector del Alto de Girardot, es estrato 1, su nivel educativo fue hasta Quinto primaria. Ella actualmente trabaja como empleada en oficios varios en la Alcaldía municipal de Girardot, también hace parte del sindicato de trabajo de la ciudad y por sus aptitudes de liderazgo; ella es la líder del grupo.

Por su ubicación residencial no vive cerca al punto vive digital.

Participante 5:

Sr. Wolfgang Ramírez Fandiño tiene 62 años, vive en el Barrio Santa Mónica de la ciudad de Girardot, es estrato 1, su nivel educativo es bachiller. Actualmente trabaja como empleado público y pertenece al sindicato de trabajadores de la ciudad de Girardot, él es una persona que le gusta leer y tiene conocimiento amplio del lenguaje (castellano). Las ganas de dotarse de más conocimientos lo han llevado a estudiar inglés y francés autónomamente y ahora hace parte de la capacitación Alfabetización digital con el programa ACPO.

Participante 6:

Sra Zoila Rosa Cárdenas Barragán, tiene 55 años de edad, vive en el barrio Altos del Bárbula de la ciudad de Girardot, ella es estrato 2, su nivel educativo fue hasta Quinto de primaria, actualmente trabaja como empleada pública en la Alcaldía municipal de la ciudad, trabaja en la sección de oficios varios, debido a su bajo nivel de escolaridad y de conocimientos de tecnología, ella se integró a la capacitación Alfabetización Digital, para poder usar debidamente sus dispositivos digitales en su diario vivir.

Participante 7:

Sr. José Ignacio Caicedo Pérez, tiene 54 años de edad, vive en el barrio Alto del Rosario de la ciudad de Girardot, es estrato 2, su nivel educativo es de bachiller y trabajó como policía judicial, actualmente es empleado público de la ciudad, él es conductor de grúas de la policía de tránsito.

Participante 8:

Sra. Ana Felisa Villa Landines, tiene 61 años, vive en el barrio Rosa Blanca de la ciudad de Girardot, es estrato 2, su nivel educativo es de bachiller. Actualmente trabaja como empleada de oficios varios en la alcaldía municipal y pertenece al sindicato de trabajadores. Ella ingresó a la capacitación Alfabetización digital con el propósito de superarse y aprender a usar dispositivos digitales, como su celular y sacar provecho de esos conocimientos.

Participante 9:

Sr. Camilo Ernesto Rubiano Londoño tiene 31 años de edad, vive en el barrio Santa Helena, cerca del río Magdalena, su nivel educativo es de Tecnólogo egresado del SENA

Participante 10:

Harold Ferney Urueña Afanador, tiene 33 años de edad, vive en el barrio Alto de la Cruz de Girardot, es nivel 2, su nivel educativo es bachiller, actualmente él trabaja como servidor público, específicamente, como conductor de grúa de tránsito. Al iniciar no tenía mucho manejo de los dispositivos digitales, exactamente con el portátil y el tablero digital.

7.2 Propuesta de aplicación

Es importante para el investigador dar a conocer la forma en que se fue desarrollando este proyecto y cómo, en el camino, se presentaron algunas situaciones que fueron, de alguna forma, dibujando el perfil de este trabajo. Sin embargo hubo factores en juego, para llevar a cabo el proceso, como el tiempo.

Esta propuesta nace desde las necesidades de los adultos participantes a la alfabetización digital, teniendo en cuenta la información de la base de datos de cada una de las personas, la observación participativa y la interacción cercana con cada uno que se dio desde el primer momento. Así que, el desarrollo de las actividades fue de tiempo flexible, para darle espacio a la adaptación a los dispositivos y fuese aclarando los conceptos propuestos sobre la alfabetización digital. El segundo factor fue la motivación, este factor tiene un papel importante desde el inicio hasta el final de todo el proceso, el maestro debe ser capaz de deleitar con su discurso, con su acompañamiento a sus participantes en este caso personas adultas, porque con el simple hecho de tener una edad madura, según ellos no tienen nada que perder y no le invierten tiempo a cursos o

estudios que no valen la pena. Es por ello, que si no se cumple con la motivación constante, se ve el riesgo de que las personas se vayan y no den continuidad a su proceso.

El tercer factor fue la didáctica como proceso de enseñanza y aprendizaje continuo entre el conocimiento, personas adultas, profesor y dispositivos digitales; este bucle es la que se encarga de dinamizar pedagógicamente los momentos de trabajo y las actividades a realizar.

El cuarto y último factor, aunque no menos importante, el análisis y la evaluación de las actividades y procesos de aprendizaje, dada la naturaleza de la observación participativa y de estar inmersos en el contexto, se pudo evaluar de forma cualitativa, llevado de la mano con la retroalimentación constante en el desarrollo de la misma. Aunque no solo a los y las participantes en este caso adultos sino, también aplica para la profesora en su proceso de enseñanza.

8. SISTEMATIZACIÓN

La alfabetización digital desde la práctica como estrategia para el desarrollo de competencias digitales e inclusión social en el adulto tiene como objetivo llevar a cabo el proyecto Cosecha Virtual, que se desarrolló por etapas, desplegando así, lograr los objetivos propuestos. A continuación se nombrarán las etapas y luego se hará una explicación detallada de las actividades que se llevaron a cabo en cada una de las etapas.

Primera etapa: Reconociendo y explorando mi espacio y mi gente

En esta etapa se realizó la exploración del espacio, del lugar de trabajo y el reconocimiento de la población. El punto plus vive digital cerca al Mega colegio Nacional de la ciudad de Girardot, fue el espacio de trabajo, se contó con el apoyo de esta entidad del gobierno para disponer del espacio, de los dispositivos digitales, como los computadores de mesa, los computadores portátiles, las pantallas digitales, la sala de innovación, de capacitación y producción para satisfacer las necesidades de los adultos como participantes.

Segunda etapa: con ACPO siembro, con ACPO progreso.

Para la iniciación de esta etapa, se hizo actividades de adaptación a los dispositivos digitales, dando así conceptos fundamentales del hardware y software de ellos, al mismo tiempo haciendo alusión y comparación de uso a los diferentes dispositivos, como el celular, el computador portátil y el computador de escritorio.

Luego, se hizo la apertura de correos electrónicos, creación de usuarios en la plataforma Escuelas digitales campesinas del programa ACPO. Desde allí se empieza el proceso de conocimientos y definiciones estructuradas de la informática, teniendo así la oportunidad de leer e interpretar la historia del computador, las partes del computador, hacer actividades como sopas de lecturas con palabras de los temas ya vistos, mejorando así su motricidad pinza digital en el computador portátil. Desde la práctica dando respuesta a preguntas como ¿Qué es un computador?, ¿Para qué sirve un computador?, ¿Qué aplicaciones integradas al software tiene el computador? ¿Qué y cómo se usan las aplicaciones de dibujo, de operación numérica, de presentación en diapositivas, de procesamiento de texto, etc. (Office)?, ¿Qué es un navegador y qué tipo de navegadores conoce?, ¿Qué es un link, un hipervínculo, un dominio?, ¿Qué plataforma de servicios de correos electrónico usas y cuáles conoces? ¿Qué es una red social? Etc. También da los procesos paso a paso para la exploración de alguna plataforma, del uso de las aplicaciones, de cómo buscar información en una página web determinada, el reconocimiento y uso de la plataforma de reproductor de videos más famoso, Youtube, conocer páginas web de periódicos digitales, como el periódico, El Espectador, El Tiempo y El periódico El campesino.

Así que, el nombre de la etapa; con ACPO siembro, con ACPO progreso, se refiere al sembrar el tiempo, la paciencia, la dedicación y la motivación del proceso de su propio

aprendizaje, llegando así a dar cuenta de que poco a poco el progreso de sus conocimientos aprendidos van aumentando y avanzando en el uso por la práctica constante.

Tercera etapa: Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales escritas. (BLOG: Cosecha virtual)

Ahora bien, ya teniendo claro los conceptos de informática y avance en el uso del computador por medio de la práctica, se lanza la propuesta de proyecto de aula, con el objetivo de evidenciar los avances de uso práctico del computador, sus aplicaciones y de navegación por la internet; así que entre todos los adultos participantes dimos propuestas para evidenciar el trabajo en el aula y se llegó a un consenso de un Blog, y ¿Por qué un blog?

Se llega a la conclusión del uso de un blog porque el uso es gratuito, es sencillo de manejar y no hay límites de exigencias, en cuanto a normas; por lo tanto se pueden dividir en secciones como **semilla poética**, **Mi experiencia ACPO**, **cosechando historias**, en la que se ve evidenciado las producciones textuales y audiovisuales desde los mismos participantes adultos, haciendo que el uso sea dinámico, acompañado de videos y entrevistas semi-estructuradas.

Cuarta etapa: Comparto mi yo con el mundo en Cosecha virtual.

Retomando lo anterior, este blog muestra el trabajo de aula, el avance del uso del computador, y el ofrecer información de experiencias de vida, dotes artísticas, lo hace público para todo el mundo digital. Dejando al descubierto todo el proceso práctico y experiencial del curso Alfabetización digital en **Cosecha virtual**.

8.1 Cronograma de actividades

(Tabla 1: Cronograma de Actividades)

ETAPAS Y ACTIVIDADES REALIZADAS	FECHA	OBJETIVOS
Reconociendo y explorando mi espacio y mi gente:	Del 26 de septiembre – 28 de noviembre del 2016	Reconocer el espacio-temporal donde me encuentro como espacio de vivencia experiencial.
1. De exploración	26 de septiembre y 28 de sep. del 2016	Se tiene como objetivo conocer y reconocer nuestro lugar de trabajo, conocer los espacios, dispositivos, compañeros de trabajo y colaboradores del punto vive digital plus.

2. Adaptación a los dispositivos digitales	03 de octubre- 23 de noviembre del 2016	<p>Adaptar a los adultos participantes a la computadora portátil, llegando así a relacionarse con la herramienta de trabajo.</p> <p>Explorar el software y el hardware del computador portátil.</p>
3. Creación de E-mails	28 de noviembre del 2016	<p>Conocer y analizar las ventajas y desventajas de las diferentes plataformas de correo electrónico más comunes y sencillas de usar</p> <p>Crear usuarios en las plataformas de correos</p>

		<p>electrónicos elegidas a libre elección.</p> <p>Creación de usuario en la plataforma Acción Cultural Popular en Escuelas Digitales Campesinas.</p>
Con ACPO siembro, con ACPO progreso	29 de noviembre del 2016 – 30 de diciembre del 2016	Apropiar conocimientos teóricos y prácticos del computador para llegar al uso de los conocimientos aprendidos.
<p>Unidad 1. ¿Qué es un computador y para qué sirve?</p> <p>Sesión 1. ¿Qué es un computador?</p> <p>Sesión 2. ¿Para qué sirve un computador?</p> <p>Sesión 3. Hardware y software</p>	Martes 29 de noviembre del 2016 – Martes 06 de diciembre del 2016.	<p>Conocer y apropiar los conocimientos del computador.</p> <p>Comparar el hardware y el software de un computador de mesa y un computador</p>

		portátil.
<p>Unidad 2. Internet: una ventana al mundo</p> <p>Sesión 1. Internet como una red de computadores</p> <p>Sesión 2. Navegación por Internet</p>	<p>Miércoles 7 de Diciembre- miércoles 14 de diciembre del 2016.</p>	<p>Reflexionar y debatir sobre el uso del internet en la generación digital.</p> <p>Navegar por la internet teniendo en cuenta las direcciones web que nos da ACPO, como la www.fundacionacpo.org, www.elsespectador.com, www.girardot-cundinamarca.gov.co</p>
<p>Unidad 3. Escribiendo el correo desde un computador</p> <p>Sesión 1. ¿Para qué escribir desde un computador?</p>	<p>Jueves 15 de diciembre del 2016- 22 de diciembre del 2016.</p>	<p>Analizar las ventajas y</p>

Sesión 2. El correo electrónico		<p>desventajas del uso de los correos electrónicos.</p> <p>Conocer la plataforma de correo electrónico elegido.</p> <p>Escribir en Word sobre ¿Cómo le ha parecido la capacitación de Alfabetización digital?</p> <p>Guardar y nombrar el documento de Word que se escribió.</p> <p>Abrir el correo electrónico, escribir un mensaje a la capacitadora, adjuntar el documento y enviarlo.</p>
---------------------------------	--	---

<p>Unidad 4. Introducción al uso de Microsoft Office</p> <p>Sesión 1. Uso de Microsoft Word</p> <p>Sesión 2. Uso de Microsoft Excel</p>	<p>Viernes 23 de diciembre del 2016- viernes 30 de diciembre del 2016.</p>	<p>Dialogar sobre los conocimientos que tienen sobre las aplicaciones de Microsoft Office.</p> <p>Investigar en el internet sobre las herramientas que ofrece Microsoft office.</p> <p>Explorar las herramientas de cada una de las aplicaciones de Microsoft Office, como Word, Excel y Excel.</p>
<p>Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales. (BLOG : COSECHA VIRTUAL):</p>	<p>14 de enero del 2017 – 11 de febrero del 2017</p>	<p>Realización de producción textual para la creación de un blog y dejar como evidencia de manera práctica los</p>

		conocimientos aprendidos.
Lanza propuestas-proyecto.	14 de enero del 2017	Participar y proponer ideas para el proyecto El Blog.
Realización de Poemas	20 y 21 de enero del 2017	Ondear en nuestro ser para escribir poemas en Word y así enviarlo a la capacitadora mediante el correo electrónico.
Experiencias de vida escritas	27 y 28 de enero del 2017	Platicar sobre cada una de nuestras experiencias que fueron o son relevantes en nuestras vidas y compartirlos con los compañeros. Así mismo se escribirán en Word y se enviarán a la docente vía e-mail.

Entrevistas	03 de febrero del 2017- 11 de febrero del 2017	<p>Crear preguntas piloto/estándar para las entrevistas. El trabajo se hará entre todos.</p> <p>Elegir las personas a entrevistar, planear y ejecutar las entrevistas en el campo de acción de los entrevistados.</p>
COMPARTO MI YO CON EL MUNDO EN COSECHA VIRTUAL	17 de febrero del 2017 – 21 de marzo del 2017.	<p>Elegir producciones textuales y sistematizar todo el contenido realizado en las sesiones de alfabetización digital escrita en el blog: Cosecha Virtual, para difundir los resultados de los mismo participantes/adultos.</p>
Elección y creación del Blog	17 de febrero del 2017	Elegir la plataforma, diseño,

		nombre, secciones del blog para el proyecto.
Edición del material	18 de febrero del 2017- 11 de marzo del 2017	Editar y sistematizar todo el material audio y visual recogido por los adultos y por la misma capacitadora.
Publicación de COSECHA VIRTUAL en la internet	21 de marzo del 2017.	Lanzamiento del Blog Cosecha Virtual al internet. Teniendo en cuenta que el proceso de revisión será continuo. El material enviado por terceros al correo cosechavirtual@gmail.com será revisado antes de publicarlo.

8.2 Descripción de cada una de las actividades realizadas

Las actividades que se llevaron a cabo, primero fueron propuestas por la capacitadora y poco a poco los participantes fueron proponiendo las actividades para llevarlos al campo de acción, para ser específicos, los adultos empezaron a proponer actividades desde la tercera etapa (Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales. BLOG: COSECHA VIRTUAL).

8.2.1 Reconociendo y explorando mi espacio y mi gente:

De exploración:

Como inicio del proceso, los adultos acceden al punto vive digital, se recorrió el lugar, conociendo las herramientas que el punto Plus ofrece a la comunidad, haciendo un reconocimiento de la sala de producción donde se encuentra por un lado, la sala de grabación de audio, esta sala está adaptada como anti ecos con aislamiento de ruido exterior, equipos de masterización, programas especiales para edición de audio como Adobe Audition y por el otro lado, la sala de grabación visual, pared verde, cámaras profesionales de grabación, iluminación, equipo de post producción, programas de edición visual como After Effects pro.

Además, la sala de innovación cuenta con 14 computadores, de los cuales 10 de estos portátiles se encuentran en buen estado para la ejecución de la Alfabetización digital, 2

computadores de escritorio, pero uno es para uso de personas discapacitadas y el otro para el uso del capacitador. También hay una pantalla digital y sistema de sonido.

Y por último, la sala de capacitación, esta sala está equipada con 17 computadores de escritorio, contando el computador del capacitador, una pantalla digital y un tablero (whiteboard). Dos pantallas con sensibilidad de movimientos y con X-box integrado.

Adaptación a los dispositivos digitales:

Ya reconocido el lugar de trabajo (Sala de innovación), cada adulto escoge su puesto y laptop de trabajo, Cada uno accede a sus computadores digitando su número de cedula dentro de la sección de capacitación. Para así, poder acceder al software de los computadores.

Luego, se hizo unas preguntas comparativas sobre los dispositivos digitales que se habían observado anteriormente, como; ¿Qué diferencias hay entre un computador portátil y uno de mesa?, ¿Qué diferencias hay en los mouses de los dos computadores?, estas preguntas se debatieron en clase, para avistar las ventajas y desventajas de las mismas, comparándolo con otros dispositivos digitales.

También se realizó una explicación sobre las herramientas, iconos y aplicaciones que tiene un computador por medio de la pantalla digital.

Creación de E-mails

Primero se ofreció los distintos tipos de plataformas de servicios de correo electrónicos, como lo es; Yahoo, Gmail, Hotmail, Outlook, entre otras. Orientando cuales son las ventajas de usar cada una de las plataformas.

Ya que los correos que se abren son de uso personal, se hizo un consenso para elegir de cual de todas las plataformas de correos electrónicos es el más popular y el más sencillo de usar, así que llegamos a la conclusión de usar Gmail y Hotmail.

Manos a la obra, por medio de una explicación guiada, se instruyó paso a paso cuales fueron las acciones a dar, Los adultos están en el escritorio del computador y se le da click en el icono de Google Chrome, automáticamente se abre la ventana de google y en este buscador se escribe (Gmail o Hotmail), después se selecciona la opción de Gmail o Hotmail, luego se le da la opción de registrarse, a continuación los adultos llenan la base de datos para la apertura de su correo electrónico, digitando así un usuario, contraseña y numero de celular en caso de jaqueo de la cuenta, así se les avisa por medio de un mensaje al número de celular del dueño de la cuenta.

En esta actividad se evidenció, que los adultos necesitan mucho más tiempo para la puesta en práctica de los pasos, que tenían poca motricidad pinza digital y que les cuesta un poco el manejo del teclado y sus funciones. También les daba miedo darles click a las opciones por el miedo a errar o dañar un computador. Pero desde un primer momento se les especificó que no hay problema con ese tipo de situaciones, la manera de solucionarlo es por medio de la práctica.

8.2.2 Con ACPO siembro, con ACPO progreso:

Para el inicio de esta etapa, primero se explicó y se presentó la plataforma de trabajo ACPO ¿Qué es ACPO? ¿Qué ofrece la plataforma ACPO?, luego se realizó una explicación guiada para el proceso de apertura de usuarios en la plataforma Escuelas Digitales Campesinas.

Después de abiertas las cuentas, se explora la página de EDC, contestando así las preguntas; ¿Qué cursos ofrece EDC?, ¿A quiénes va dirigida esta plataforma?

Ahora bien, cada persona se matricula al curso Alfabetización digital y se hace muestra del contenido por unidades y secciones concernientes al curso. La plataforma EDC es un medio muy interactivo entre el conocimiento y el estudiante, dentro de las unidades hay estudios de casos reales de personas que han trabajado por esta herramienta, cada vez que se ha entendido un tema, paulatinamente hay actividades, como crucigramas, sopas de letras, navegación en la internet, con el objetivo de constatar si el contenido fue asimilado y aprendido. Y se refuerza los conocimientos con debates, muestras de videos y práctica en el computador.

A continuación se mostrará las actividades por unidades y contenidos.

Unidad 1. ¿Qué es un computador y para qué sirve?

Sesión 1. ¿Qué es un computador?

Sesión 2. ¿Para qué sirve un computador?

Se realizó las actividades requeridas de la plataforma y luego se debatió sobre estas interrogantes, cada personas explicó su punto de vista y claramente los adultos lo ven desde otra perspectiva, las ventajas, las desventajas, las herramientas y a qué los puede acercar el uso del computador, de manera personal y social.

Sesión 3. Hardware y software

Para explicar estos dos temas, fue necesario el recurso de la pantalla digital para hacer palpable la explicación, mostrando videos muy concretos sobre el hardware como las partes del computador, su sistema operativo y el software como sistema funcional del computador, las aplicaciones, etc.

Unidad 2. Internet: una ventana al mundo

Sesión 1. Internet como una red de computadores

Sesión 2. Navegación por Internet:

Siguiendo las metodologías propuestas, los conocimientos sobre qué son links, hipervínculos, navegadores, dominios, páginas web, etc. Se realizó una explicación sobre los aspectos generales de uso y aplicaciones de la internet. Y sobre cómo es posible navegar en la internet sin tener problemas de contención de virus. También se realizaron las actividades propuestas de EDC como la sopa de letra, lecturas sobre el internet como una red de computadores, encuestas de cuáles y cuantas personas en su casa utiliza el computador y para que usan internet.

Unidad 3. Escribiendo el correo desde un computador

Sesión 1. ¿Para qué escribir desde un computador?

Sesión 2. El correo electrónico

Desde esta unidad, se reflexiona sobre estas prácticas de escritura mediante un computador, se trabaja directamente con la plataforma EDC.

Unidad 4. Introducción al uso de Microsoft Office

Sesión 1. Uso de Microsoft Word

Como primera medida, se hace una ruta guiada sobre esta aplicación de Microsoft, mostrando cada una de las herramientas, para qué sirven y la puesta de acción al pulsar dicha herramienta, esta ruta se llevó a cabo en 2 horas. Después de esta ruta, se realizó la siguiente propuesta: escribir sobre ¿cómo ha sido la experiencia dentro de la capacitación? Usando como mínimo 5 herramientas de Microsoft Word. Las herramientas que más usaron los adultos, fueron la negrita, la cursiva, el resaltador, el interlineado, las fuentes, la alineación de texto y el insertor de imágenes.

Sesión 2. Uso de Microsoft Excel

En cuanto a esta actividad se hizo nuevamente una ruta guiada explicando cada una de las herramientas de Excel, cada uno tuvo que investigar desde el navegador, para que sirve esta aplicación y cómo se divide esta aplicación. Para así tener opiniones para participar. Cabe resaltar que se trabajó también desde EDC.

8.2.3 Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales. (BLOG: COSECHA VIRTUAL)

Lanza propuestas-proyecto.

Por medio de la observación participativa fue evidente las fortalezas que tiene cada uno de los participantes adultos de sus propios conocimientos, así que se lanzó la propuesta de llevar a cabo un proyecto de aula en la que se le muestre a todo el mundo, las experiencias y fortalezas de lo que se sabe hacer. Debido a dichas opiniones, se lanzó el proyecto de hacer un blog con diferentes secciones, pero esto no es todo, falta lo más importante ¿Cuál va a ser el nombre del blog? a todos los participantes se les dio 15 minutos para pensar en propuestas del posible nombre de nuestro blog. Siendo así, entre ellos mismos dialogaban y discutían por las propuestas de nombre. Dado los 15 minutos, cada uno dio una propuesta de nombre para el blog, entre esas propuesta estaban “Alfabetización digital Girardot”, “ACPO y yo”, “Yo soy digital”, “semilla virtual” y “Cosechando ando”. Luego se llegó a un consenso del nombre y en combinación de las propuestas se dejó cosecha virtual. Así que nuestro proyecto es Blog Cosecha Virtual.

Realización de Poemas

Para la realización de esta actividad fue conveniente contar con el apoyo de uno de nuestros estudiantes Don Irinarco de 60 años, él es uno de los estudiantes y compañeros del curso, él es poeta y le han publicado algunos de sus poemas en la revista, Orgia encuadernada, siendo también colaborador de la revista. Así que él hizo su ofrecimiento y orientó la clase de cómo

escribir poemas, ante esta clase guiada por un mismo estudiante fue fructífero, ya que ellos mismo se entendían más, llevando a cabo los poemas escritos desde Word. Guardando los poemas y enviándolos a la dirección de correo electrónico de la capacitadora.

Experiencias de vida escritas:

Al llevar un proceso, quererlo plasmar y publicarlo, es necesario escribir desde las propias experiencias de vida para una de las secciones del Blog Cosecha virtual, así que el tiempo para esta actividad fue de 3 horas, ya que hacer un proceso de semiosis se lleva su tiempo; porque es necesario recordar, y procesar de manera descrita las experiencias de vida. Con el Word plasmaron sus experiencias de vida, guardándolo y enviándolo al correo de capacitador.

Entrevistas

Se llevó a cabo en tres fases, primero, muestras de entrevista en video, segundo, la realización de las preguntas para las entrevistas y tercero, la realización de las entrevistas por video de los participantes que quisieron que se les realizara.

Primera fase: la capacitadora mostró videos de tips o pasos para hacer una buena entrevista y un corto llamado “El entrevistador” Por medio de estos videos se pudo evidenciar de cómo se pueden realizar las entrevistas. Observando el comportamiento del entrevistador, las preguntas claves y el feeling para hacer sentir comodo al entrevistado.

Segunda fase: se llevó a cabo un sirimiri de ideas para construir preguntas genéricas para las entrevistas, ¿Por qué genéricas?, porque son las preguntas que comúnmente son implementadas para entrevistar, cuando la situación es especial, ya las preguntas se guían hacia ese camino en especial, así que se propuso las siguientes.

Preguntas:

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Cuántos años tiene?
3. ¿Cuál es su nivel académico?
4. Cuéntanos sobre la ubicación de la vereda o barrio.
5. Cuéntanos ¿Cuál era su situación laboral y personal en años pasados?
6. ¿Cuál es su situación actual?
7. ¿Cuál y como ha sido su experiencia con Acción cultural popular?
8. ¿Qué es lo que le motivaba ir a las clases de alfabetización digital?
9. ¿Cuál es el proyecto personal o comunitario que está desarrollando?
10. ¿Cómo ACPO ha ayudado al desarrollo de su proyecto “senderos ambientales”
11. Muéstranos el proyecto que se está desarrollando.
12. Despedida: - ¡Esta es una parte de mí en cosecha virtual!

Tercera fase: Las entrevistas son llevadas a cabo depende a las preguntas genéricas propuestas por los mismos estudiantes, por ahora se ha llevado a cabo entrevistas a Don Antonio Trujillo (exguerrillero) y a Don José Irinarco, así que estas entrevistas son y serán continuas. Se va directamente al lugar de residencia o donde el entrevistado esté rodeado.

8.2.4 COMPARTO MI YO CON EL MUNDO DIGITAL EN COSECHA VIRTUAL

La creación y edición del blog se realizó con ayuda de los estudiantes, el administrador e ingeniero de los puntos vive digital de Girardot Mauricio Velásquez, el administrador del punto plus vive digital Julio Bocanegra, el diseñador digital Jair Pastrana y la capacitadora universitaria Lina Chávez. Se integró la comunidad en general, los vecinos de los estudiantes, los administradores, el capacitador, el facilitador de ACPO de Cundinamarca Sr David Ruiz. A partir de todas estas personas adultas participante, se permitió hacer la producción de videos, la edición, y el voz a voz, como se dice popularmente, para el lanzamiento de Cosecha virtual.

9. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Categorías	Resultados cuantitativos (1 a 5)	Descripción de los resultados de avances
Adaptación al computador	4.0	Se evidencia la independencia en el manejo práctico de los computadores, llegando así a responsabilidad y el compromiso individual de una actividad o tarea específica
Desarrollo de competencias digitales básica	4.1	<p>*Dominio del manejo práctico del ordenador (hardware) y de los programas más comunes, como por ejemplo algún procesador de textos (software) y algún sistema de correo electrónico.</p> <p>*Dominio de conocimientos y habilidades específicos que permita buscar, seleccionar, analizar, comprender y gestionar, la enorme cantidad de</p>

		<p>información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías.</p> <p>*Desarrolla valores y actitudes hacia la tecnología que no son contrarios a la misma.</p> <p>*Se utiliza las tecnologías en la vida cotidiana como posibilidades de expresión y comunicación con otras personas, además de recursos de ocio y consumo.</p>
<p>Producción textual desde su realidad</p>	<p>4.6</p>	<p>Se escribe sus experiencias y sus realidades por medio de Word teniendo en cuenta el uso adecuado de la aplicación. Creación de poemas reflejando sus realidades y maneras de ver, tanto la vida como la muerte.</p> <p>Los suicidas</p> <p>“La muerte va cabalgando, Sobre los cielos suicidas, Va buscando... enfermos... tristes... Despechados, de sus vidas... Ellos buscan el consuelo, en la tierra Bajo el tierno velo del misterio</p>

		<p>Y... un día... cualquier día...</p> <p>Con pasos vacilantes,</p> <p>Los enfermos de amor,</p> <p>Buscan sobre el puente...</p> <p>Un sitio, para acabar</p> <p>Su eterno dolor...</p> <p>La tétrica brisa golpea,</p> <p>La faz envilecida</p> <p>Y deja ver el rostro fratricida,</p> <p>Caer sobre el pavimento</p> <p>Terminando sus días... y ¡tormento!". (Perdomo, 2017)</p>
Comunicación	4.5	<p>Comunicar sus textos y experiencias enviándolos vía correo electrónico con el propósito de comunicar esas experiencias y actividades en el medio digital</p>

10. CONCLUSIONES

Por medio de los resultados del proyecto de Cosecha virtual se mostró y evidenció el desarrollo de competencias digitales básicas en los adultos con la Alfabetización Digital, como bien dice el Blog “Cosecha virtual”, es una cosecha de inversión de tiempo, de paciencia, de conocimientos, motivación, ganas de superar los límites, y de unir cada vez más a los adultos a la generación digital. Ahora están más en contacto con sus hijos y familiares por medio de las redes sociales.

Además, los adultos de esta población están en capacidad de acceder independientemente a sus correos electrónicos para enviar mensajes por sus correos y adjuntando archivos, como entrega de trabajos laborales, también aprendieron a usar las aplicaciones de office, especialmente Word, explorar en el navegador más famoso “Google”, explorar y leer los periódicos digitales como, El espectador, El tiempo, El extra Girardot, entre otras.

Los puntos vive digital de Girardot, ofreció a la comunidad servicio gratuito de tecnología, pero en trasfondo, no solo ofreció esto, sino que también fueron espacios de reencuentro, Don Antonio y Don Ignacio años atrás se conocieron en circunstancias de diferentes bandos en ajustes de cuentas legales, En ese entonces Antonio (Guerrillero) e Ignacio (Policía judicial), ahora, después de 15 años los dos se reencuentran en este proyecto con un mismo objetivo.

11. RECOMENDACIONES

Una vez concluido el trabajo de pasantía, se considera interesante investigar sobre otros aspectos relacionados con la alfabetización digital e inclusión social en adultos y se propone:

- Investigar a la población adulta desde el ámbito psicológico durante capacitaciones, respecto al apego emocional que logra con el capacitador.
- Es pertinente seguir con estos proyectos de alfabetización digital para adultos como dice Don Antonio en Cosecha Virtual “Me he dado cuenta que con las capacitaciones hay nuevas oportunidades de vida”, Ahora bien, no solo se dan oportunidades laborales, sino también personales, la oportunidad de cambiar perspectivas e ideales abriendo una ventana más al entendimiento del mundo de los jóvenes.
- Trabajar y mejorar en los procesos de pasantía en el programa de Licenciatura en lengua Castellana e Inglés de la Universidad de Cundinamarca.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acción Cultural Popular. (14 de 08 de 2017). *Fundación Acción Cultural Popular*. Obtenido de www.fundacionacpo.org: www.fundacionacpo.org/portafolio/escuelas-radiofonicas/

Adell , J. S. (2005). *tecnologías de la información y la comunicación*. Obtenido de Competencias digitales: <https://secundariacenhies.files.wordpress.com/2011/10/competencias-digitales.pdf>

Adell, J. (2005). *TICEMUR: tecnologías de la información y la comunicación*. Sevilla: Eduforma.

Barroso, Cabrero y Romero. (2005). *Las personas mayores y las nuevas tecnologías: una acción en la sociedad de la información*. Recuperado el 12 de agosto de 2017, de http://uom.uib.cat/digitalAssets/255/255998_perales3.pdf

Freire, P. (1986). *Antología de pensamiento pedagógico y psicología universal: Pedagogía de la esperanza*. Barcelona- España: Ediciones Nauta S.A.

Freire, P. (1986). *Antología Pedagógica; pedagogía de la esperanza*. Barcelona- España: Ediciones Nauta S.A.

Julio Barros Osuna, J. C. (s.f.). *Las personas mayores y las nuevas tecnologías: una acción en la sociedad de la información*. 2002: En Innovación educativa.

Lewis, K. (1944). *investigacion acción- participativa*. En K. Lewis. Massachusetts.

Lewis, K. (1944). *investigacion participativa*. En K. Lewis. londres: educación.

Martinez, E. (1997). *La popularización de la ciencia y la tecnología*. (M. d. Farías, Ed.) Mexico: Fondo de Cultura económica.

Pavón, F. (2000). *Educación de Adultos y de Personas Mayores con Nuevas con nuevas tecnologías. En la perspectiva de la educación en el siglo que empieza*. Cádiz, España: servicios de publicaciones de la Universidad de Cádiz.

Pavón, R, F. (2000). *Educación de adultos y de personas mayores con nuevas tecnologías*.
Obtenido de <http://tecnologiaedu.us.es/cursos/29/html/bibliovir/pdf/95.pdf>

Perdomo, J. I. (04 de abril de 2017). *Cosecha Virtual / Semillas Poeticas*. Obtenido de <https://linachavez01.wixsite.com/cosechavirtual>

Petrucci, A. (2002). *La ciencia de la escritura*. (L. P. López, Trad.) Argentina: Fondo de cultura económica.

Rivero, P. M. (2010). *Abriendo ventanas: un paso más allá en la educación de adultos*. Madrid: Popular.

Rojas , P. S. (1986). *Antología del pensamiento pedagógico y psicologico universal: Tecnología educativa*. Barcelona- España: Ediciones Nauta S.A.

13. ANEXOS

El material fotográfico anexo a este trabajo es de es de propiedad de Cosecha Virtual.

8.2.1 Reconociendo y explorando mi espacio y mi gente:





8.2.2 Con ACPO siembro, con ACPO progreso:

A screenshot of a web browser displaying the website "Escuelas Digitales Campesinas". The browser's address bar shows the URL "escuelasdigitalescampesinas.org/es/alfabetizacion-digital?miga=soyestudiante". The website has a green and white color scheme. The main header features the logo and the text "Escuelas Digitales Campesinas" over a background image of a man in a hat. Below the header is a navigation menu with "Soy líder", "Soy estudiante", and "Soy profesor". To the right of the menu are buttons for "Regístrese" and "Inicie sesión". The main content area is titled "Alfabetización Digital" and includes a section "¿Qué va a aprender?" with the text "Con este curso usted aprenderá conocimientos básicos sobre el computador y sus usos, principalmente Internet." Below this is a "Temario:" section with a list of topics: "Unidad 1. ¿Qué es un computador y para qué sirve?", "Sesión 1. ¿Qué es un computador?", "Sesión 2. ¿Para qué sirve un computador?", and "Sesión 3. Hardware y software". A small inset image shows a group of people in a classroom setting.



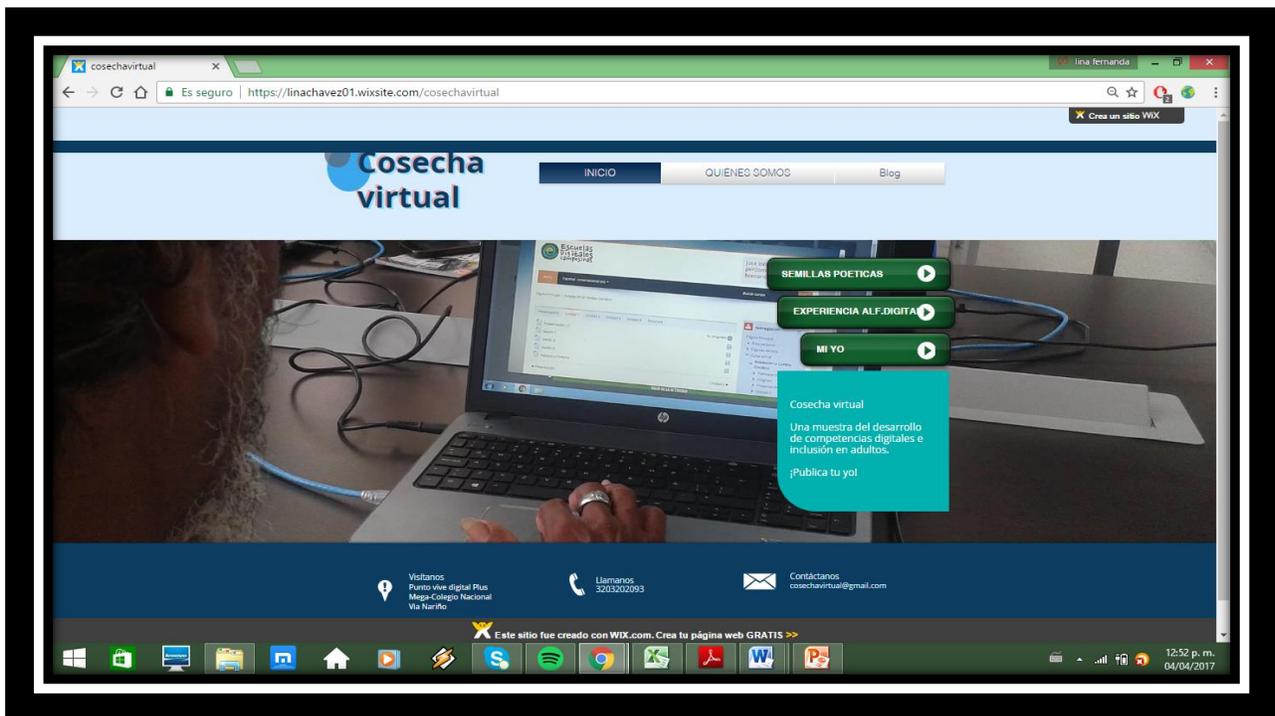
8.2.3 Desarrollo del proyecto, enfocado a la inclusión social y muestra de competencias digitales. (BLOG: COSECHA VIRTUAL)







8.2.4 COMPARTO MI YO CON EL MUNDO EN COSECHA VIRTUAL



← → ↻ 🏠 Es seguro | <https://linachavez01.wixsite.com/cosechavirtual/quienes-somos> ☆ 🌐 📄

QUIÉNES SOMOS

✖ Crea un sitio WIX

Somos un grupo de personas adultas en proceso de aprendizaje de Alfabetización digital, la cual, por medio de esta página web y Blog, dejaremos evidencias de nuestros avances del desarrollo de competencias digitales básicas del proceso aprendizaje-enseñanza. así que te invitamos a seguir leyendo.

¡tal vez quieras Publicar tu experiencia de la generación digital!



Lina Chavez

Estudiante de X semestre del programa de Licenciatura de la Universidad de Cundinamarca seccional Girardot. Capacitadora de Alfabetización digital para adultos. Capacitadora del programa (Acción cultural popular)



Felisa Villa



Harold Urueña

← → ↻ 🏠 Es seguro | <https://linachavez01.wixsite.com/cosechavirtual/quienes-somos> ☆ 🌐 📄



Ignacio Caicedo

Estudiante de Alfabetización digital para adultos. Edad: 54 años



Zoila Cárdenas

Estudiante de Alfabetización digital para adultos. Edad: 55 años



Martha Ariza

Estudiante de Alfabetización digital para adultos. Edad: 44 años



Esperanza Silva

Estudiante de Alfabetización digital para adultos. Edad: 60 años



Antonio Trujillo



Irinarco Perdomo

12.1. Link del blog:

Blog: COSECHA VIRTUAL: <https://linachavez01.wixsite.com/cosechavirtual>