



Alfabetización digital

Guía para facilitadores

TABLA DE CONTENIDO

Presentación

Objetivo

Metodología

Las jornadas

Primera actividad

Segunda actividad

Agenda

Desarrollo del taller

Saludo y presentación de los participantes

Presentación general del proyecto y de la estrategia de Alfabetización Digital

Registro de los jóvenes en la red social elegida

Lluvia de ideas para la definición de herramientas y metodología

Retroalimentación y consolidación de la lluvia de ideas

Definición de estructura y jornadas de réplica

Evaluación

Tercera actividad

Agenda

Desarrollo del taller

Saludo y presentación de los participantes

Presentación de la estrategia de Alfabetización Digital y la red social elegida

Distribución de los productores por número de jóvenes

Acercamiento al computador

Creación del correo electrónico

Registro en la red social elegida

Acercamiento a páginas web

WhatsApp

Retroalimentación de la jornada

Evaluación

Cuarta actividad

Referencias adicionales

PRESENTACIÓN

Actualmente vivimos en una sociedad global en donde las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) son imprescindibles en el día a día de los seres humanos alrededor del mundo. Tanto así, que distintos países han incluido el acceso a las TICs como parte de los derechos de los ciudadanos. Incluso, se han hecho reformas educativas que incluyen varios temas digitales, entre ellos la alfabetización digital.

Lo anterior, pues actualmente ya no es suficiente saber leer y escribir, sino que para poder acceder a toda la información que hay, para poder formarse y capacitarse, para estar enterado de lo que sucede en los distintos lugares - desde nuestra misma comunidad, vereda y/o región hasta el país, continente y otros territorios aún más lejanos- e, inclusive, para poder comunicarse, es necesario aprender y desarrollar habilidades digitales.

Diferentes estudios alrededor del mundo muestran que muchos ciudadanos y trabajadores carecen de las habilidades necesarias para hacer uso de las tecnologías digitales, lo que impide, entre otras cosas, que desarrollen todo su potencial. Los adultos mayores, y las personas que habitan en las zonas rurales, hacen parte de esa población. Así, es fundamental que estos grupos adquieran conocimientos, competencias y habilidades digitales básicas para poder desenvolverse satisfactoriamente en las distintas actividades cotidianas del ser humano.

El presente módulo de formación es un proceso compuesto por un conjunto de actividades que, en últimas, permitan que los productores y/o adultos mayores adquieran competencias digitales básicas, como usar el computador, navegar en internet, acceder a redes sociales, usar el correo electrónico, entre otras. Vale la pena aclarar que para que el proceso tenga éxito es necesario llevar a cabo estrategias educativas, prácticas y dinámicas.

La idea, entonces, es que los adultos dejen de temerle a las TICs y vayan ganando confianza en el uso de las mismas. Igualmente, que mejoren su comunicación entre ellos y con el resto del mundo, prestando especial énfasis al fortalecimiento de sus capacidades y habilidades en el uso de distintas herramientas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs). Para lograrlo, es indispensable desarrollar una serie de actividades o pasos que se construyeron de forma participativa, que se deben desarrollar de manera lineal, es decir una después de la otra, y que se describen en este módulo.

Es importante recalcar, sin embargo, que este módulo es simplemente una guía para los facilitadores que van a aplicar cada una de las actividades con los pequeños productores. Las agendas, herramientas, ejercicios lúdicos y otras acciones que se proponen pueden ser modificadas por los facilitadores para mejorarlas, adecuarlas al contexto y hacerlas más comprensibles y útiles para los agricultores.

El presente módulo fue elaborado participativamente por el equipo de profesionales de la Corporación PBA, en el marco del proyecto “Empoderando a los productores de cacao de la Orinoquía colombiana para

acceder a los mercados verdes”, que adelantaron DeGA, TetraTech y la Corporación PBA con financiación del Banco Mundial.

CUADRO 1. FACILITACIÓN RURAL

Un facilitador es una persona, líder o profesional encargado de elaborar y aplicar metodologías y herramientas prácticas y participativas para acompañar y capacitar a pequeños productores en sus procesos de desarrollo. También organiza la convocatoria y logística necesaria para encuentros, espacios, días de campo, entre otros. Así, un facilitador debe contar con algunas o la mayoría de las siguientes habilidades:

HABILIDADES DE UN BUEN FACILITADOR

Tener cualidades de paciencia y capacidad de escuchar.

Respetar las opiniones y no imponer las suyas.

Crear y mantener abiertos los canales de comunicación entre todos.

Respetar el conocimiento de los participantes, su cultura, sus creencias, etc.



Crear una atmósfera de confianza.

Ser flexible, adaptar los métodos a la situación y no seguir programas rígidos.

Tener capacidad de síntesis y análisis.

Ejercer la escucha activa y la comunicación asertiva.

OBJETIVO

Acercar a pequeños productores cacaoteros adultos a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), de manera que dejen de temerles, fortalezcan sus capacidades para usarlas y mejoren su comunicación (entre ellos y con el resto del mundo), aprovechando las oportunidades que estas herramientas ofrecen. Lo anterior, a través de jornadas de alfabetización digital acompañadas por profesionales y jóvenes del mismo entorno, capacitados para tal fin.

METODOLOGÍA

Para lograr el objetivo planteado, se llevarán a cabo distintas jornadas usando una metodología dinámica, práctica y participativa, de manera que tanto los jóvenes como los adultos se apropien de la información y las distintas herramientas digitales, y desarrollen las capacidades para facilitar y acompañar -en el caso de los primeros- y utilizar el celular, el computador, el internet y las redes sociales -en el caso de los segundos. Para esto, y como se desarrolla en el presente módulo, se aplicará el método de “aprender haciendo”, en el cual las explicaciones teóricas o técnicas van de la mano con la práctica y la experiencia.

LAS JORNADAS

PRIMERA ACTIVIDAD

Realizar una reunión o encuentro con el grupo u organización de pequeños productores para introducir el tema, llegar a acuerdos de trabajo y buscar, de forma conjunta, un grupo de jóvenes de algún colegio o institución educativa cercana, o hijos de productores, para que apoyen el proceso de alfabetización digital que se llevará a cabo con los adultos.

En este paso es fundamental identificar líderes y potenciales líderes, que sean proactivos, colaboradores y comprometidos, para que apoyen y dinamicen tanto las actividades siguientes como todo el proceso de capacitación, seguimiento y difusión.

SEGUNDA ACTIVIDAD

Desarrollar un taller con los jóvenes seleccionados -que se debe gestionar previamente con la institución educativa, de ser necesario- en el que se les expliquen el contexto y los objetivos del trabajo a realizar e, igualmente, se

profundice en los temas que se van a tratar para el proceso de alfabetización digital.

Es importante verificar, al final de la jornada, que los jóvenes participantes queden con las capacidades necesarias para continuar con el proceso y para que las siguientes actividades se puedan desarrollar satisfactoriamente. De igual forma, hay que establecer compromisos claros con ellos para que los distintos pasos se puedan realizar de manera efectiva y sean funcionales y exitosos. Como complemento a ello, los facilitadores deben realizar el seguimiento respectivo -por medio de llamadas y/o mensajes de WhatsApp- a los compromisos acordados con los jóvenes, para asegurarse de que se estén cumpliendo.

AGENDA

Hora	Tiempo	Actividad
9:00 am	10 min	Saludo y presentación de los participantes.
9:10 am	20 min	Presentación general del proyecto y de la estrategia de Alfabetización Digital.
9:30 am	30 min	Registro de jóvenes en la red social elegida.
10:00 am	10 min	Refrigerio.
10:10 am	50 min	Luvia de ideas para la definición de herramientas y metodología, de acuerdo con las siguientes temáticas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Acercamiento al computador. 2. Creación de correo electrónico. 3. Acercamiento a Google, YouTube y páginas de consulta de cacao. 4. Registro en la red social elegida e inscripción al grupo. 5. WhatsApp.
11:00 am	20 min	Retroalimentación y consolidación de lluvia de ideas.
11:20 am	40 min	Definición de estructura y jornada de réplica.
12:00 pm	15 min.	Evaluación.

DESARROLLO DEL TALLER

SALUDO Y PRESENTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Se comenzará con un breve saludo seguido de la presentación de los participantes, que se hará a través de una dinámica como la siguiente:

Cadena de nombres

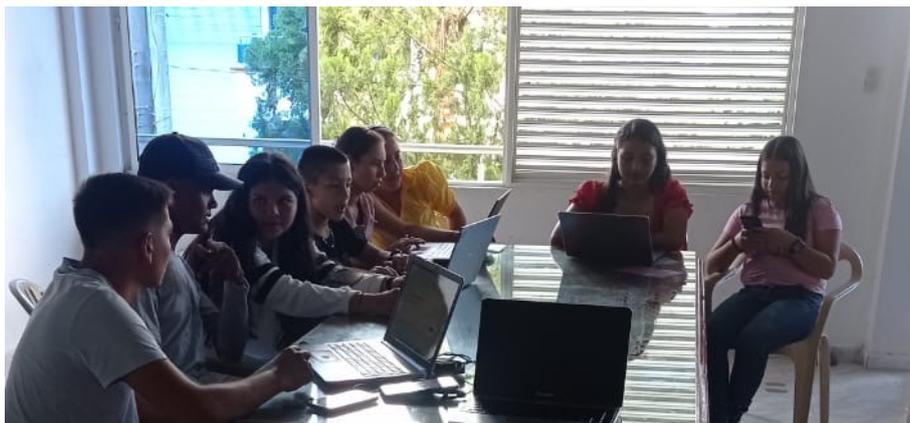
Todos los participantes se organizarán en un círculo e irán diciendo, uno a uno, su nombre, un dato curioso sobre sí mismo (por ejemplo, “me gusta el arroz con salsa de tomate”) y los nombres y datos de las personas que ya se hayan presentado. Se puede hacer cada vez más rápido y cambiar la dirección cada cierto tiempo.

PRESENTACIÓN GENERAL DEL PROYECTO Y DE LA ESTRATEGIA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Se explicará el proyecto de forma breve y sencilla, haciendo énfasis en la estrategia de Alfabetización Digital. A continuación, se presentará la red social que servirá como espacio virtual de trabajo y de intercambio de experiencias con otros jóvenes y productores¹ -puede ser un grupo o página en Facebook, por ejemplo.

REGISTRO DE LOS JÓVENES EN LA RED SOCIAL ELEGIDA

Los jóvenes se registrarán en la red social elegida y en el grupo creado en ella para tal fin.



LLUVIA DE IDEAS PARA LA DEFINICIÓN DE HERRAMIENTAS Y METODOLOGÍA

Se hará una actividad lúdica de lluvia de ideas para la definición de la metodología y las herramientas a utilizar en el proceso, de acuerdo con las siguientes temáticas: acercamiento al computador; creación de correo electrónico; acercamiento a Google, YouTube y algunas páginas de consulta de cacao; registro en redes sociales; creación e inscripción en el grupo de WhatsApp.

¹ En la prueba piloto se trabajó con Consorcio Andino (www.consorcioandino.ning.com), la primera red social virtual de pequeños productores en América Latina, creada por la Corporación PBA, en donde están vinculados cientos de campesinos de forma directa, además de algunos técnicos y profesionales, con más de 1.800 miembros a la fecha. En ella los campesinos pueden compartir sus experiencias, aprendizajes, vivencias y progresos por medio de distintas herramientas, entre ellas fotos, videos y grupos temáticos de discusión.



La explicación de la herramienta de lluvia de ideas se presenta a continuación:

Objetivo del ejercicio: obtener información pertinente, de forma rápida, trabajando con un grupo reducido de gente directamente involucrada en la problemática a resolver. Se diferencia de la entrevista porque se hace de manera grupal, con temas más abiertos y buscando recoger todas las ideas y percepciones de los participantes.

Algunos ejemplos de aplicación:

- cuando se necesita investigar por primera vez un aspecto de la vida de la comunidad;
- cuando se necesita obtener una idea general de las percepciones y reacciones de la gente frente a una propuesta o un evento.

Tiempo requerido: es muy rápido, depende de la cantidad de participantes y de la complejidad del tema. Generalmente es una fase de introducción a otros ejercicios en los que se va a analizar el resultado de la lluvia de ideas.

Material necesario: tablero, papel kraft, marcadores, tarjetas.

Metodología:

Paso 1: introducir la dinámica con una pregunta abierta sobre el tema elegido. Escribir o visualizar la pregunta.

Paso 2: los participantes deben visualizar todas las ideas expresadas sobre tarjetas (una por tarjeta, máximo 3 líneas). Los que saben escribir mejor pueden ayudar a los demás.

Paso 3: el facilitador reúne todas las tarjetas, las mezcla y las va pegando sobre el tablero o papel kraft, leyendo cada una de ellas en voz alta. No se debe eliminar ninguna tarjeta.

Paso 4: se agrupan todas las tarjetas que expresan una misma idea. Si los participantes están de acuerdo las tarjetas repetidas pueden ser eliminadas, pero es mejor reemplazarlas por una nueva con una descripción que se acuerde entre todos. Ninguna tarjeta debe salir del tablero si no hay consenso, y cada vez que se manipula una tarjeta se debe leer en voz alta para todos los participantes.

Paso 5: se agrupan todas las tarjetas que tratan ideas iguales o directamente relacionadas.

Paso 6: decidir qué trabajo se va a hacer con base en el resultado obtenido (por ejemplo una nueva lluvia de ideas enfocada en uno de los temas que aparecieron, ejercicios de análisis, priorización, etc.).

Elementos importantes en una lluvia de ideas:

LLUVIA DE IDEAS

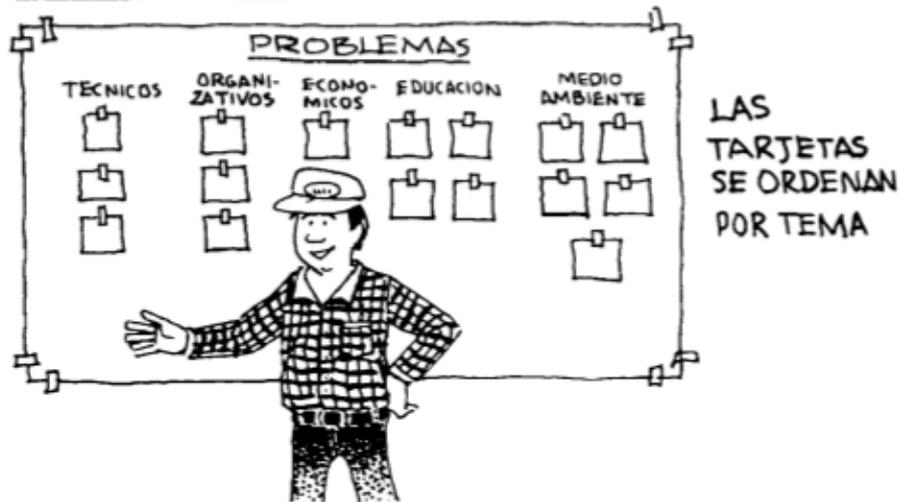
TODAS LAS IDEAS SE EXPRESAN EN TARJETAS Y SE COLOCAN EN EL PAPELON



UNA SOLA IDEA POR TARJETA



3 LINEAS MAXIMO - SE DEBE LEER A DISTANCIA



RETROALIMENTACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA LLUVIA DE IDEAS

En este punto se hará una plenaria con todo el grupo en la cual se recogerán los resultados obtenidos en la actividad anterior -la lluvia de ideas- y se concretarán los hallazgos y conclusiones de la misma.

DEFINICIÓN DE ESTRUCTURA Y JORNADAS DE RÉPLICA

Tras haber recogido y consolidado lo que se encontró en la lluvia de ideas, entre todos los participantes se definirá la estructura y/o agenda que se va a

utilizar para los talleres con los adultos. Este punto es fundamental para que las siguientes actividades sean útiles y exitosas, por lo que los acuerdos a los que se llegue deben estar muy bien alineados con los objetivos y resultados que se buscan en la formación y el módulo en general.

EVALUACIÓN

Se evaluará la jornada de una manera participativa y lúdica. Para esto, se puede armar un tablero con un papel Kraft, en el que se hagan preguntas sobre los distintos aspectos del taller. En la primera columna se pondrán las temáticas a evaluar, en la segunda los participantes pondrán un sticker con una carita feliz, neutra o triste, dependiendo de cómo les haya parecido dicho tema, y en la tercera harán comentarios al respecto, explicando qué les gustó o qué se podría mejorar.

Ejemplo de tablero para la evaluación:

Temática	¿Cómo le pareció?	¿Por qué?
Actividades		
Metodología		
Temas tratados		
Logística		

TERCERA ACTIVIDAD

Se deben llevar a cabo los distintos talleres de réplica con los jóvenes y los pequeños productores, de acuerdo a lo recogido y acordado en el encuentro realizado con los primeros. Estos talleres deben realizarse prontamente, para que no pase mucho tiempo entre uno y otro, principalmente para que los jóvenes no pierdan el interés -ni el compromiso- en el proceso.

Es importante mencionar que en el primer taller de réplica debe participar el equipo de profesionales acompañantes, quienes estuvieron en las primeras dos actividades y hacen parte del equipo de trabajo general. Posteriormente, y con los insumos de esta primera experiencia y la retroalimentación de los profesionales acompañantes, los jóvenes capacitados deben hacer otros encuentros similares a este con más productores para lograr una mayor cobertura.

Todos estos talleres deben incluir las diferentes actividades lúdicas y prácticas que se revisaron en el punto anterior -la segunda actividad de este módulo-, garantizando un acompañamiento cercano e individual con cada uno de los participantes de los encuentros, de manera que se asegure su correcto entendimiento y efectivo manejo de las distintas herramientas digitales que se trabajarán.

Es fundamental, en el primer encuentro con el grupo de productores, aclarar la utilidad e importancia de las distintas herramientas tecnológicas y digitales, y de las TICs en general, para su vida cotidiana y profesional. Para esto, los productores deben entender las ventajas que tienen estos instrumentos en el mundo actual, en donde cada vez es más importante el acceso y el uso de las diversas plataformas virtuales en el día a día.

Es indispensable, de igual forma, revisar, a lo largo de la jornada, si es necesario realizar encuentros posteriores con todo el grupo de productores para poder completar de forma efectiva la agenda planteada, teniendo en cuenta que lo más importante es que los asistentes hayan comprendido todo.

AGENDA

Hora	Tiempo	Actividad
9:00 am	15 min	Saludo y presentación de los participantes.
9:15 am	15 min	Presentación de la estrategia de Alfabetización Digital y red social elegida.
9:30 am	10 min	Distribución de los productores por número de jóvenes.
9:40 am	60 min	Acercamiento al computador. Creación del correo electrónico. Registro en la red social elegida e inscripción al grupo. Acercamiento a páginas web. WhatsApp.
11:40 am	20 min	Retroalimentación de la jornada.
12:00 pm	15 min	Evaluación.

DESARROLLO DEL TALLER

SALUDO Y PRESENTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

El encuentro iniciará con la bienvenida a los participantes y con una dinámica de presentación, que puede ser la siguiente:

Pasarse la pelota



Este es un juego simple de presentación de participantes, pero eficaz. Todos los asistentes deben formar un círculo. En un primer momento, cada miembro del grupo, por turnos, va diciendo al resto su nombre. Cuando todos finalicen, el facilitador coge una pelota para que los participantes vayan

pasándose entre sí. El que recibe la pelota deberá decir el nombre de la persona que se la ha pasado antes de lanzársela a otro participante, quien deberá hacer lo mismo.

Vale la pena aclarar que no es necesario seguir un orden específico, sino que la idea es que sea al azar, siempre y cuando se incluya a todos los participantes.



PRESENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y LA RED SOCIAL ELEGIDA

En este punto los jóvenes y los facilitadores le presentarán a los productores asistentes los distintos objetivos que tiene la estrategia de Alfabetización. Igualmente, les mostrarán la red social elegida para usar tanto como espacio de trabajo virtual como para el intercambio de experiencias.



DISTRIBUCIÓN DE LOS PRODUCTORES POR NÚMERO DE JÓVENES

Se organizarán pequeños grupos de trabajo -parejas o tríos- con jóvenes y productores participantes, según el número de asistentes, con el objetivo de que los productores tengan una atención semi personalizada durante el desarrollo del taller.



ACERCAMIENTO AL COMPUTADOR

Se mostrará y enseñará a los productores cómo manejar un computador de forma general, pues la mayoría de ellos no lo saben utilizar. Es importante que aprendan a prenderlo, a utilizar el mouse y el teclado, a abrir los distintos programas y/o aplicaciones, entre otros.

CREACIÓN DEL CORREO ELECTRÓNICO

Se explicará, paso a paso, cómo crear un correo electrónico, apoyando a los productores y destacando la importancia de esta herramienta. De ser necesario, se ayudará a los participantes a recuperar y reactivar correos electrónicos antiguos e inactivos.

REGISTRO EN LA RED SOCIAL ELEGIDA

Se guiará a los productores para que se inscriban en la red social elegida y se unan al grupo creado para el proceso. Es importante, igualmente, enseñarles los pasos básicos para utilizar dicha red, de forma que le puedan sacar el mayor provecho.

ACERCAMIENTO A PÁGINAS WEB

En este paso es fundamental que los productores aprendan a utilizar páginas web importantes como Google, para la búsqueda de información de todo tipo, YouTube, herramienta atractiva y útil por la gran cantidad de material audiovisual disponible, y algunas páginas de consulta sobre el cacao, de

manera que los productores estén enterados y actualizados sobre los distintos temas que rodean a la cadena productiva en la que están inmersos.

WHATSAPP

Se aclararán las dudas y dificultades que tienen los productores a la hora de utilizar esta red social. Esta herramienta es un recurso fundamental para el día a día, por lo que es esencial que entiendan su utilidad y aprendan a usarla plenamente. En este espacio también se debe proponer la creación de un grupo de trabajo e intercambio de información en esta aplicación, en el que estén todos los asistentes.

RETROALIMENTACIÓN DE LA JORNADA

Se hará una plenaria con todos los asistentes para realizar la retroalimentación general de cada una de las actividades llevadas a cabo en el taller. En la discusión se deben aclarar las dudas que queden acerca de lo desarrollado en la jornada, así como concretar los acuerdos de trabajo y los pasos siguientes.

EVALUACIÓN

De manera lúdica y participativa se realizará la evaluación de la jornada. Se puede hacer organizando a los participantes en parejas y entregándoles un globo inflado, en el que previamente se haya incluido una pregunta sobre el taller. Las parejas deberán explotar el globo usando únicamente sus cuerpos; al lograrlo, leerán la pregunta y la responderán conjuntamente.

Ejemplos de preguntas:

- ¿Cuál fue su mayor aprendizaje del día de hoy?
- ¿Qué red social cree que va a usar más y por qué?
- ¿Hay algo que mejoraría del taller?
- ¿Cree que el uso del computador y el internet es importante? ¿Por qué?
- ¿Cuál fue la herramienta o actividad que más le gustó?

CUARTA ACTIVIDAD

Después de haber realizado los distintos talleres de réplica, es fundamental que el proceso de alfabetización continúe de forma autónoma. Esto quiere decir que los jóvenes formados deben seguir con el trabajo en sus respectivas veredas, acompañando y capacitando a otros adultos mayores en los temas relacionados con la alfabetización digital.

Para esto, los jóvenes deben estar comprometidos con el proceso y los facilitadores también, prestándoles acompañamiento a los primeros y realizando seguimiento a las distintas actividades que ellos realicen - concertadas de manera conjunta con los facilitadores. Para garantizar que las

labores persistan y se amplíen, es fundamental, entonces, continuar con la dinamización de los dos grupos creados: el de WhatsApp y el de la red social elegida. En estos espacios se debe incentivar la participación tanto de los jóvenes como, en especial, la de los adultos capacitados.



REFERENCIAS ADICIONALES

Acuña, Marit (2017). *Alfabetización Digital para el adulto mayor*. Evirtualplus. <https://www.evirtualplus.com/alfabetizacion-digital-adulto-mayor/>

Reina Vanegas, F. C. y Moya Garzón Y. P. (2022). Alfabetización Digital: una experiencia virtual con personas adultas mayores. *Transdigital*, 3(5). <https://doi.org/10.56162/transdigital84>