



9º Encuentro universitario
de mejores prácticas
de uso de TIC en la educación

#educatic2023
¿Aprendimos a enseñar con tecnología?



Desarrollo de Habilidades Digitales con Adultos Mayores a través de Zoom

Bravo Lozano, Adriana Areli
bravolozano.adriana@gmail.com

Torres Cortés, Gloria
gloriatorrescortes11@gmail.com

Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

La pandemia obligó a la mayoría de las personas a utilizar las tecnologías digitales en distintos contextos y para fines variados: para el entretenimiento, y para actividades en el ámbito laboral y educativo. En el caso de los adultos mayores al ser la población con mayor riesgo de contagio y con menores habilidades digitales, fue y sigue siendo la población que enfrenta mayores retos en torno al uso de las TIC.

En el contexto post pandemia, es necesario analizar qué aspectos podemos retomar y capitalizar para transformar las prácticas educativas, a partir de la integración y aprovechamiento de las TIC.

El presente trabajo plantea una experiencia de integración de TIC con un grupo de adultos mayores, a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Todos los proyectos que se presentan a continuación fueron trabajados mediante la plataforma de videoconferencias Zoom y con apoyo de otras herramientas digitales.

Desarrollo

De forma cotidiana en la Ciudad de México la mayoría de las personas hacen uso de aplicaciones de mensajería instantánea, así como de redes sociales para comunicarse y mantenerse informadas de los acontecimientos de interés público. Sin embargo, en el caso de adultos mayores estas actividades representan grandes desafíos al no estar familiarizados con los dispositivos móviles que se utilizan y la forma en la que circula la información en medios digitales.

El acceso a Internet y el uso de tecnologías no representa un lujo, sino una necesidad que implica, saber utilizar un celular inteligente (Smartphone), una computadora, navegar en internet para visitar alguna página, obtener algún registro médico o cualquier trámite personal que se realiza en línea. Durante la pandemia se hizo más evidente la necesidad de saber utilizar los distintos dispositivos

móviles para conectarse a Internet, al convertirse en el único medio a través del cual las personas pudieron continuar en comunicación y desarrollando sus actividades.

El proyecto “Inclusión Digital para Adultos Mayores” que se presenta a continuación tiene como objetivo que las personas adultas mayores desarrollen habilidades digitales en un contexto real de aprendizaje, donde pongan en práctica los conocimientos con los que cuentan, los transformen y creen nuevos conocimientos a la par de que desarrollen un proyecto significativo para su comunidad y para ellas/os mismas/os. Este proyecto existe desde el 2015 y forma parte de los servicios que brinda la Dirección General de Tecnología de Información y Comunicación (DGTIC) a través de la Dirección de Innovación en Tecnología para la Educación (DITE), atendiendo uno de los propósitos de la Universidad que es “estar al servicio del país y de la humanidad (...) y extender con la mayor amplitud posible, los beneficios de la cultura.” (UNAM, 2023).

El proyecto inició desarrollándose de forma presencial, sin embargo, tal como sucedió con otros espacios a raíz de la pandemia tuvo que migrar a la virtualidad lo cual representó algunos desafíos vinculados con el acceso a dispositivos con conexión a Internet por parte de las participantes.

En este trabajo se busca evidenciar los resultados y experiencias obtenidas durante la pandemia en respuesta a la temática del evento Educatic 2023: “Aprendimos a enseñar con Tecnología”. Al respecto, hay que señalar que el proyecto se desarrollaba antes de la pandemia de forma presencial, sin embargo, la pandemia generó otros desafíos que representaron una oportunidad de aprendizaje. Estos nuevos aprendizajes han permitido que en esta época post pandemia el proyecto se mantenga en una modalidad virtual, gracias a la sistematización de las actividades y estrategias utilizadas que funcionaron.

Tecnologías utilizadas

Las tecnologías que se utilizaron en el proyecto cumplieron varias funciones, principalmente de comunicación, dadas las características que se vivieron en este periodo, aunque todas vinculadas con los productos esperados de cada proyecto didáctico. En este apartado se muestran claramente cuáles fueron las tecnologías utilizadas y para qué. Sobre el para qué, vale la pena señalar que partimos de la premisa de que las TIC tienen sentido en tanto se utilizan para comunicar y para realizar actividades que no podrían hacerse o sería más difícil llevarlas a cabo sin ellas.

En general, el desarrollo de habilidades digitales se relaciona con los contextos de uso como la escuela o el trabajo. Sin embargo, para los adultos mayores, los contextos de uso son escasos, dado que en la mayoría de los casos esta población ya no se encuentra en espacios formativos como la escuela o el trabajo donde el uso de las TIC es requerido; por ello en este programa se

propuso a los participantes el trabajo a través de proyectos didácticos, que plantean situaciones reales donde las TIC son utilizadas con un propósito claro.

En el marco de los proyectos didácticos que se desarrollaron durante la pandemia y post pandemia se enuncian las siguientes tecnologías:

Tabla 1. Tecnologías utilizadas en el desarrollo de proyectos didácticos

Tecnologías digitales utilizadas por los participantes.	Usos
Zoom	Para ingresar a las sesiones semanales por videoconferencia.
Canva	Como herramienta especializada para la elaboración de contenidos digitales específicos: videos y carteles.
Procesador de Textos	Para escribir la información requerida para el proyecto didáctico, editarla, e integrarla en formatos específicos.
Presentador de diapositivas (Google Drive)	Para organizar la información del proyecto didáctico, agregar imágenes y trabajar de forma colaborativa.
Jamboard	Como pizarra digital para poner por escrito las primeras ideas del proyecto didáctico y organizar las actividades a realizar.
WhatsApp	Para estar en comunicación para aspectos vinculados con el proyecto didáctico, compartir ideas, imágenes y videos.
Smartphone	Para grabar audios, compartir información y comunicarse a través de aplicaciones específicas y en algunos casos para ingresar a las sesiones por videoconferencia.
Red social Facebook	Para compartir y difundir los productos elaborados como resultado del proyecto didáctico.

Metodología didáctica utilizada

El desarrollo del Proyecto de Inclusión Digital se fundamenta en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) esta metodología centra la atención en los estudiantes, haciéndolos partícipes de su propio proceso formativo. En el caso de la población de adultos mayores la metodología es idónea para el desarrollo de las habilidades que se requieren para participar en la sociedad actual donde el uso de las TIC es cada vez más necesario. Entendemos por proyecto una forma -entre otras- de organización de las situaciones didácticas (Castedo & Molinari, 2000) Esta organización generalmente se caracteriza por hilar un conjunto de actividades para las cuales los participantes no tienen todas las habilidades para realizarlas.

“Un proyecto implica una serie de actividades diversas pero unidas por un hilo conductor: la resolución de un problema; Implica la elaboración de un producto tangible, por lo que hay que contemplar el tiempo que lleva el proceso de producción y las acciones necesarias para que éste sea posible; Permite coordinar los propósitos del docente con los de los alumnos, contribuyendo a preservar el sentido social de la lectura y la escritura y a dotarla de un sentido actual para los niños. Implica la condición de resolución compartida; necesita planificación” (Galaburri, 2000, pág. 121)

Durante el desarrollo de un proyecto didáctico los participantes aprenden de manera conjunta en un contexto donde el uso de la tecnología cobra sentido al resolver un problema o atender una necesidad y obtener un producto tangible, por ejemplo: un recetario digital, una revista, una galería digital, un folleto, entre otros. En este sentido, no sólo se aprende sobre tecnología, también sobre la lectura y la escritura; es decir cómo se escribe, a quién se escribe, en qué contexto, para qué.

Por ejemplo, para el proyecto didáctico del recetario digital se realizaron otras actividades en torno al uso de la lectura y la escritura. Los participantes tuvieron que investigar, leer, seleccionar información, relacionarla con sus propias ideas, hacer una primera escritura, releerse, revisar sus escrituras de forma individual y entre pares, modificar sus escritos y compartir su escritura en un formato específico; Al realizar estas actividades pusieron en práctica un proceso cognitivo complejo donde tuvieron que asimilar la información que investigaron, modificarla e integrarla a sus esquemas de pensamiento.

Bajo esta concepción cuando los participantes desarrollan un proyecto didáctico, la cultura digital y la escrita van de la mano, por un lado, se reconoce el valor de la tecnología para realizar actividades

cotidianas y por otro, se pone énfasis en que la tecnología tiene sentido a través de las prácticas sociales que con ella se desarrollan.

Actividades realizadas

Los proyectos didácticos se componen por etapas donde los participantes construyen conocimientos a la par que realizan las actividades correspondientes a cada etapa, las cuales contribuyen en la obtención de un producto. Para diseñar un proyecto es necesario definir propósitos sociales y didácticos. Los primeros hacen referencia al problema o necesidad que se resuelve. Por ejemplo: Poner por escrito las recetas típicas que saben elaborar los participantes para resguardarlas y compartirlas con la comunidad. Los segundos hacen referencia a los aprendizajes que se pretende que construyan los participantes en torno al uso de la tecnología. Ambos propósitos deben ser definidos por los docentes. Sin embargo, es necesario integrar a los participantes en decisiones en torno al desarrollo del proyecto, tales como: a partir de lo investigado, qué estructura daremos a nuestro recetario, cómo lo organizaremos, a qué personas les es útil conocer nuestras recetas.

Durante el desarrollo del proyecto didáctico, los participantes deben reconocerse como agentes activos, que revisan lo que están produciendo, reflexionan en torno al qué y cómo están realizando las actividades y toman decisiones en conjunto. “Desde el punto de vista del sujeto los proyectos se fundan como un medio para favorecer la construcción de sentido, es decir, para qué les sirve lo que están haciendo en la escuela mientras lo están haciendo” (Castedo & Molinari, 2000, pág. 21)

En el caso del trabajo con adultos mayores, se les propuso a los participantes desarrollar un proyecto didáctico donde el uso de la tecnología cumple con un propósito y atiende un desafío. De este modo se enfrentó a los participantes a situaciones de aprendizaje donde todos sabían qué realizarían y tienen algunos conocimientos sobre cómo lo realizarán, pero no poseen todas las habilidades digitales ni conocimientos para poder lograrlo, por lo que deben trabajar de manera conjunta con sus compañeros y con el apoyo de las asesoras a cargo para poder dar solución al desafío planteado.

Durante el desarrollo de las etapas que conforman un proyecto se promovió el trabajo conjunto entre los participantes, a fin de que reflexionaran en torno al desafío propuesto y buscaran las posibles soluciones, esto “implica la condición de resolución compartida” (Galaburri, 2000, pág. 122) donde todos los participantes aportan al proyecto, sin importar el nivel de conocimientos sobre la TIC utilizada.

En la siguiente tabla se muestran los proyectos que se han trabajado con el grupo de adultos mayores a través de esta metodología, así como las etapas que involucran el desarrollo de los proyectos.

Tabla 2. Proyectos y etapas desarrolladas con adultos mayores.

Proyecto didáctico	Etapas
Podcast 8M Vivencias TIC	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación ● Diagnóstico ● Búsqueda de información ● Producción ● Revisión y modificación ● Socialización ● Evaluación ● Cierre
Qué hay con las redes sociales	
Booktrailer: ¡Recomiéndame un libro!	

A lo largo de las etapas se desarrollaron diversas actividades unidas por un hilo conductor: la realización del proyecto. Para lograrlo, las participantes tuvieron que revisar productos similares a lo que elaborarían, buscar información en internet, seleccionarla, adecuarla e integrarla; trabajar en el procesador de textos, el presentador de diapositivas y herramientas especializadas a través del celular y de la computadora.

Resultados obtenidos

En el último año se desarrollaron tres proyectos didácticos con el grupo de adultas mayores, en los cuales se obtuvieron productos tangibles como resultado. En la siguiente tabla se enlistan los proyectos, la duración y el producto que obtuvieron los participantes.

Tabla 3. Resultados obtenidos

Proyecto	Duración	Producto obtenido como resultado del proyecto.
Podcast 8M Vivencias TIC	3 meses por videoconferencia	Podcast sobre experiencias personales en torno a las TIC siendo mujeres adultas mayores.
Qué hay con las redes sociales	3 meses por videoconferencia	Publicaciones en redes sociales personales y en grupos.

Booktrailer: ¡Recomiéndame un libro!	3 meses presencial y por videoconferencia	Booktrailer con la recomendación de un libro.
---	---	---

A partir de la tabla y retomando la pregunta que guía este encuentro sobre si aprendimos a enseñar con tecnología, nosotras llegamos a la conclusión de que sí aprendimos a enseñar con tecnología y en tecnología. En nuestro caso consideramos que hacer la transición a la virtualidad y seguir trabajando con esta modalidad con un grupo con el que regularmente no se trabaja de esta forma, es gracias a la claridad en la metodología de enseñanza, tanto para nosotras como para nuestras participantes, quienes tienen claro en todo momento cuál es el producto que obtendrán, así como las actividades necesarias para lograrlo.

Conclusiones

La metodología de aprendizaje basado en proyectos implementada con adultos mayores para el desarrollo de habilidades digitales permite entre otras cosas generar contextos de uso y apropiación de las TIC, real y no simulada como sucede regularmente en otros cursos del mismo ámbito. A través de esta metodología se recuperan los conocimientos previos: aquellos que tienen que ver con las experiencias de vida, es decir aspectos que han vivido o cómo los han vivido; así como los conocimientos que dan cuenta de la forma en la que este grupo ha pensado sobre un objeto en específico, en este caso la tecnología, dado que han estado inmersos en ella y se han hecho sus propias ideas al respecto.

Si bien el trabajo con adultos mayores tiene características distintas a las del trabajo con jóvenes y niños, el proceso cognitivo por el que las personas aprenden es el mismo: se aprende a través de la resolución de un desafío o problema para el cual se tienen algunos conocimientos, pero no se poseen todos, por lo que es necesario desarrollar otras habilidades y aprendizajes.

Referencias bibliográficas

Castedo, M., & Molinari, C. (2000). Leer y escribir por proyectos. (Pp. 16-2).

Galaburri, M. L. (2000). *La enseñanza del lenguaje escrito. Un proceso de construcción*. Secretaria de Educación Pública
<https://centrodemaestrosnorteblog.files.wordpress.com/2013/01/marc3ada-galaburri-la-ensec3b1anza-del-lenguaje-escrito.pdf>

Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM]. (06 octubre 2023) *Acerca de la UNAM*.
<https://www.unam.mx/acerca-de-la-unam>