

APROPIACIÓN DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS, PARTICULARMENTE
DE LA WEB 2.0 POR LOS LÍDERES COMUNITARIOS DE LOS
CORREGIMIENTOS LA LAGUNA Y SAN FERNANDO DEL CORREDOR
ORIENTAL DE PASTO, EN SUS PROCESOS DE FORMACIÓN Y
PROYECCIÓN SOCIAL.

LUCY AMPARO ERAZO BURBANO
CARMEN ALICIA LOPEZ MAYA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2010

APROPIACIÓN DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS, PARTICULARMENTE
DE LA WEB 2.0 POR LOS LÍDERES COMUNITARIOS DE LOS
CORREGIMIENTOS LA LAGUNA Y SAN FERNANDO DEL CORREDOR
ORIENTAL DE PASTO, EN SUS PROCESOS DE FORMACIÓN Y
PROYECCIÓN SOCIAL.

LUCY AMPARO ERAZO BURBANO
CARMEN ALICIA LOPEZ MAYA

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en
Informática

ESPECIALISTA
JOSÉ LUIS ROMO G.
Asesor

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2010

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo son responsabilidad exclusiva de sus autores”

Artículo 1 de Acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966 emanada por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

DORIS AMPARO BOLAÑOS
Jurado

HOMERO PAREDES VALLEJO
Jurado

JOSE LUIS ROMO GUERRON
Asesor

San Juan de Pasto, Noviembre de 2010

AGRADECIMIENTOS A

La Universidad de Nariño y especialmente al programa de Licenciatura en informática por brindarnos las bases necesarias en nuestro proceso de formación personal y profesional.

El asesor, Especialista José Luís Romo Guerrón por su orientación, apoyo y dedicación

Los señores jurados por su paciencia y acompañamiento constante.

Fundación Social por darnos la oportunidad de trabajar con las comunidades y aportar en el cumplimiento de sus objetivos.

A los líderes comunitarios del corredor oriental que participaron en el desarrollo del proyecto, por su sencillez, constancia y carisma, que nos motivan a seguir adelante en el trabajo social en beneficio de las comunidades.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo:

A Dios porque me dio la vida y la oportunidad de ingresar a la Universidad,

A mis padres Graciela Burbano y Epifanio Erazo por su amor, por todo el tiempo de sus vidas dedicado a mí,

A mis hermanos José, Luís Efrén y Carlos por su acompañamiento y ayuda incondicional, por su cariño,

A mi Abuela Rosa por darle la vida a mi madre, y a mi abuela Bertha por darle la vida a mi padre y velar por mis sueños desde el cielo.

A Carlos Caicedo por su apoyo incondicional, por su cariño y por enseñarme que la vida es una lucha constante en la que el éxito se logra con esfuerzo, con dedicación y entrega.

A mis mejores amigas Mercedes, Aura, Janeth, Mary, Zeneida y Liliana por motivarme siempre, por apoyarme en mis dificultades.

A Yasmín Peña por motivarme a ingresar a la Universidad y apoyarme continuamente durante este recorrido.

A Lucy Aguilera por su gran colaboración durante todos estos años de permanencia en el programa de Licenciatura en Informática.

Al profesor José Luis Romo por su asesoría, por orientar de la mejor manera el desarrollo del proyecto, por sus sugerencias, por su carisma y responsabilidad en todas las labores emprendidas.

Y a todas aquellas personas que en algún momento han hecho parte de mi vida, muchas gracias por compartir parte de su tiempo, de su existencia

Lucy Amparo Erazo Burbano

DEDICATORIA

Quiero dedicar el fruto de este esfuerzo, en primer lugar a Dios por ser mi fuente de inspiración, energía y fortaleza en todas las etapas de mi vida.

A mis padres: Carmen Maya y Hernando López por ser mis primeros maestros con su ejemplo de trabajo, lealtad y honradez, valores que siempre llevaré como un gran legado; por ello solo me queda decirles “gracias por su amor y apoyo incondicional”.

Verito, hermana, amiga y cómplice gracias por sus sabios consejos y por brindarme su ayuda en tantos momentos.

A mi sobrino Juan David, quien con su existencia alegra cada día de mi vida.

A mis compañeros y amigos quienes durante el transcurso de estos años, caminaron conmigo en la aventura por el conocimiento y dejaron huellas imborrables en mi corazón, por su gran carisma y fraternidad.

Carmen Alicia López

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	17
1. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.1. CONTEXTUALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFORMÁTICA.	18
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2.1 Descripción del problema	18
1.2.2 Formulación del problema	19
1.4. OBJETIVOS	21
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.	21
1.4.2. Objetivos específicos	21
1.5. ANTECEDENTES	22
1.5.1. Trabajo de grado denominado: Alfabetización Digital, estrategias educativas para el desarrollo de competencias básicas en el uso de herramientas informáticas desde la perspectiva andragógica.	22
1.5. 2. La formación en nuevas tecnologías en el ámbito de la educación no formal y de adultos.	22
1.5. 3. Los ambientes innovadores de aprendizaje y la formación docente en Instituto Politécnico Nacional.	23
1.6. MARCO CONTEXTUAL	26
1.7. MARCO REFERENCIAL	26
1.7.1. DIL.	26
1.7. 2. La Web 2.0.	30
1.7.3. Las TIC y sus aportaciones a la sociedad.	32
1.7. 4. Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información.	34
1.7. 5. Ambientes de Aprendizaje.	34

1.7.6. Una nueva educación para un nuevo siglo.	35
1.8. MARCO LEGAL	36
1.9. MARCO CONCEPTUAL	40
CAPITULO 2. ASPECTOS METODOLÓGICOS	42
2.1 ASPECTOS INVESTIGATIVOS	42
2.1.1 Enfoque de la investigación	42
2.1.2 alcance de la investigación	42
2.1.3 Tipo de investigación	42
2.1.4. Método de recolección de información	43
2.1.5 Población	43
2.2 ETAPAS DEL DESARROLLO METODOLÓGICO	47
2.2.1 Fase I. Diagnóstico	47
2.2.2 Fase II. Diseño de la propuesta	47
2.2.3 Fase III. Implementación	48
2.2.4 Fase IV. Evaluación	48
CAPITULO 3. RESULTADOS Y ANALISIS DE LA INFORMACION	49
3.1 RESULTADOS FASE 1: DIAGNÓSTICO	49
3.1.1. Nivel de conocimientos y o/ habilidades en el manejo de herramientas informáticas de los líderes comunitarios del corredor oriental.	49
3.1.2 Conocimientos previos en cuanto al uso de herramientas informáticas.	53
3.1.3. Expectativas de los líderes comunitarios con respecto al uso de herramientas informáticas y de internet en su labor.	55
3.1.4 Necesidades.	55
3.1.5 Actitud de los líderes comunitarios frente al uso de herramientas informáticas y servicios de internet	56
CONCLUSIONES	58
3.2. RESULTADOS FASE II: PROPUESTA	58
3.2.1 Componente teórico	60

3.2.1.1. Fundamentos generales	60
3.2.1.2. Justificación.	61
3.2.1.3. Enfoque de la propuesta	62
3.2.2. Características generales del aprendizaje en la edad adulta.	62
3.2.2.1. Aprender informática en la tercera edad.	62
3.2.2.2. Usos educativos de internet (el tercer mundo).	63
3.2.2.3. Internet, para mayores.	65
3.2.2.4. La elaboración de módulos y materiales electrónicos para el www en la educación de personas adultas.	67
3.2.2.5. Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales de aprendizaje.	70
3.2.3.1. Didácticas Activas	71
3.2.3.2. Aprendizaje Significativo	72
3.2.3.4. Competencias	73
3.2.4. Metas que se pretende alcanzar	74
3.2.5. Metodología	85
3.2.5.1 Pautas para la preparación de cada tema.	85
3.2.5.2. Medios que apoyan el desarrollo del proceso.	86
3.2.6. Temas a desarrollar	87
3.2.7. Criterios para la evaluación del proceso	87
3.3. Fase III de Implementación: resultados	88
3.3.1. Socialización de los temas a tratar durante el proceso.	88
3.3.2. Puesta en marcha de la propuesta.	88
3.3.2.1 .Recursos web 2.0 elaborados por el grupo de líderes participantes del proceso.	89
3.3.3 Observaciones generales del proceso de implementación	90
3.4. EVALUACIÓN DE RESULTADOS	90
3.4.1. Resultados finales	90
3.4.1.1. Audio foro	91

3.4.1.2 Fortalezas y aspectos por mejorar sobre el proceso de formación	91
4. CONCLUSIONES	92
5. RECOMENDACIONES	95
ANEXOS	98

LISTA DE FIGURAS

Pág.

Figura 1: Aula de Informática I.E.M. Heraldo Romero Sánchez Sede el Ejido	57
---	----

LISTA DE GRAFICAS

	Pág.
3.1.1. Nivel de conocimientos y o/ habilidades en el manejo de herramientas informáticas de los líderes comunitarios del corredor oriental .	49
Gráfica 1: nivel de conocimientos y o/ habilidades en el manejo de herramientas informáticas de los líderes comunitarios del corredor oriental.	49
Gráfica 2: conocimientos en el uso del computador y de algunos programas	50
Gráfica 3: frecuencia de uso del computador (Ver anexo A ítem 1.4)	51
Gráfica 4: Uso de internet (Ver anexo A ítem 2.8)	52
Gráfica 5: Uso de los servicios de internet (Ver anexo A ítem 2.8.1)	52
Gráfica 6: ¿Tiene cuenta de correo electrónico? (Ver anexo A ítem 2.8.2)	53
Gráfica 7: sistema operativo que utiliza con facilidad	54

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A: Formato de Test.	98
Anexo B: Formato de entrevista	102
Anexo C: Formato de observación.	105
Anexo D: listado de líderes participantes	107
Anexo E: Archivo fotográfico de líderes participantes	108
Anexo F: Archivo fotográfico de clausura de actividades.	109

RESUMEN

En el trabajo se da a conocer la manera como un grupo de líderes del Corredor Oriental de Pasto, particularmente de los grupos CORPOMINGA, Cultura Viva, Junta de Acueducto San Fernando, Corporación Arttropodos, grupo Ejido y el grupo de lácteos San Pedro del Corregimiento de la Laguna, apropian herramientas de la web 2.0 para proyectar su comunidad socialmente a través de la muestra de las actividades desarrolladas en el ámbito económico, deportivo, medioambiental y cultural.

En este contexto, las herramientas web 2.0 se convierten en recursos tecnológicos importantes para los grupos comunitarios, quienes dan a conocer los productos que se cultivan o elaboran en sus Barrios, Veredas o Corregimientos, las actividades deportivas que llevan alegría a niños, jóvenes y adultos, los sitios turísticos que hacen de la región un lugar digno de visitar y conocer por personas de diferentes partes del mundo, así como las actividades medioambientales que producen bienestar general. Todo esto se ve nutrido con experiencias y aportes de personas de otras culturas, que gracias a los servicios web 2.0 acceden de manera inmediata a los recursos creados por el grupo de líderes participantes del Corredor Oriental de la Ciudad de Pasto.

Así mismo, el uso de estos recursos, permiten a los participantes visualizar nuevas formas de acceder a procesos formativos en los que la presencia física puede sustituirse por el diálogo participativo a través de foros, wikis, salas de chat, correo electrónico, entre otros, donde se hace indispensable no solo el manejo de la aplicación como tal, sino también el desarrollo del buen trato con las otras personas que están en la red, la aplicación de algunas normas de seguridad en la creación de cuentas para acceder a los servicios de internet, el respeto por los derechos de autor, que posibilitan el intercambio continuo de costumbres y de saberes que la experiencia proporciona a las personas, especialmente a quienes el liderazgo les mueve continuamente a la interacción con sus comunidades y que pueden contribuir en su crecimiento personal y social.

Finalmente se realiza un acercamiento a la metodología de trabajo con personas adultas, a fin de hacer que las actividades que se planea desarrollar, tengan sentido para los participantes, encontrando al menos una razón de peso que los impulse o estimule a aprender nuevos aspectos que les ayuden a mejorar la promoción social de sus actividades, de sus comunidades y la adquisición de nuevos hábitos, valores y conocimientos gracias a la mediación de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente en la gama de servicios que ofrece Internet.

ABSTRACT

By means of the following paper, it is possible to know the way a group of leaders from “Corredor Oriental de Pasto” specifically the CORPOMINGA, Cultura Viva, Junta de Acueducto San Fernando Junta de Corporación Artropodos, Grupo Ejido and el Grupo Productor de Lácteos de la Cooperativa Agropecuaria de La Laguna, use the tools from web 2.0 to project the community through activity samples developed in the economic, sport, environmental and cultural spheres.

Into this context, the web 2.0 tools become the most important technological resources for community groups because through this, they can show the products they grow or make in their neighborhoods, villages and small towns, the sport activities that bring happiness to children, young adults and adults, the tourist places that make this region a great place to visit and know by people from all around the world as well as the environmental activities that generate well-being.

This process was nourished with experiences and contributions from people coming from other cultures that thanks to the services offered by web 2.0, can access almost immediately to the resources created by the group leaders that are taking part of the “Corredor Oriental de la Ciudad de Pasto”.

In the same way, the use of these resources allow the participants to visualize new ways for accessing training processes where the physical presence can be replaced through dialogues by means of forums, wikis, chat rooms, e-mail among others. It is also relevant to mention that not only is it important the way people handle the application but also the use of appropriate manners, the awareness of safety rules when creating accounts for accessing internet services and the respect to copyrights that grant the continuous exchange of customs, knowledge and experiences acquired by people specially to those linked with leadership. This aspect promotes in their leaders, the constant interaction with their communities and contributes to the personal and social development.

Finally, a close approach to the work methodology with elderly is carried out in order to make the activities meaningful for the participants. Finding at least one convincing argument would help them to feel motivated and eager to learn new aspects that would promote their activities in the communities and the acquisition of new habits, values and knowledge thanks to the mediation of the information and communication technologies, especially to the services offered by internet.

INTRODUCCIÓN

Fundación Social es una ONG orientada a realizar acciones tendientes a mejorar las condiciones sociales de las comunidades en las cuales ejerce influencia, por lo tanto, todos los proyectos que desde ella se planean y ejecutan se orientan al fortalecimiento de uno de los capitales más importantes que posee la sociedad, el ser humano, quien a partir de su formación ejecuta acciones que le permiten transformar el entorno familiar y social en el cual se desenvuelve.

En este sentido, el proyecto de investigación desarrollado tuvo como finalidad planear y ejecutar actividades que en conjunto con Fundación Social, permitieran planear acciones en las que, a través de la utilización de algunos elementos de las TIC, especialmente de las herramientas que ofrece Internet representadas en la Web 2.0, los líderes comunitarios del “Corredor Oriental de Pasto” encontraran nuevos espacios formativos y de identificación colectiva de necesidades y soluciones; todo esto para dar continuidad en la búsqueda del mejoramiento de las condiciones de vida y de comunicación que ha venido desarrollando Fundación Social y que bien orientados pueden facilitar la participación activa de toda la comunidad en los procesos de desarrollo local.

Para realizar la planeación de actividades tendientes al uso de las herramientas Web 2.0 como un medio que facilita la interacción continua entre los participantes, se realizaron acciones orientadas tanto a la integración con los líderes comunitarios, como también a la identificación de los conocimientos en el manejo del computador y de Internet que éstas personas poseían, con la finalidad de planear actividades que permitieran suplir o complementar las necesidades formativas necesarias para la utilización de las herramientas Web 2.0 en sus procesos comunicativos, orientados especialmente a la identificación de necesidades y búsqueda conjunta de soluciones.

1. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFORMÁTICA.

El proyecto desarrollado se encuentra enmarcado en la línea de investigación “Informática y sociedad”, la cual enfatiza en la necesidad de realizar proyectos, actividades o propuestas que permitan determinar cuál es el impacto de la utilización de la informática en los diversos sectores de la sociedad contemporánea a nivel local, regional y nacional.

En tal sentido, el proyecto de investigación estuvo orientado a conocer si la tecnología, especialmente el uso del computador y el Internet, han afectado la forma de comunicarse de los líderes comunitarios de los sectores de La Laguna y San Fernando en el “Corredor Oriental de Pasto”, o si por el contrario es necesario planear acciones conjuntas, que permitan a éstas personas adquirir conocimientos y habilidades en el manejo de estas herramientas comunicativas, de tal manera que puedan utilizarlas en el mejoramiento de sus procesos de gestión comunitaria y de identificación de otras necesidades y posibles soluciones.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Descripción del problema

Gracias al vertiginoso avance de la tecnología, especialmente en el campo de la informática, se ha venido produciendo una gran disminución en los costos de los computadores y el acceso a Internet, con lo cual hoy, muchos hogares e instituciones educativas tienen acceso a ellos, ya sea por adquisición propia, o porque se han visto beneficiadas por programas impulsados por el gobierno nacional a través de programas como “Compartel” y “Computadores para Educar”, que tiene como fin, proveer de herramientas computacionales a las I.E. públicas del sector urbano y rural, para que sean utilizadas como un medio de apoyo en sus labores educativas; lo anterior con el fin de facilitar el acceso a la sociedad de la información y la comunicación a todas las personas, y por ende, permitir que para el año “2019, todos los colombianos estén conectados e informados haciendo uso eficiente de las TIC para mejorar la inclusión social y la competitividad”¹.

Sin embargo, y aunque en muchas instituciones educativas o centros comunitarios se cuenta con algunos computadores, en general éstos son utilizados para la atención a los estudiantes de educación básica y media del sector, en horas de la mañana, dejando así espacios en las tardes o fines de semana que perfectamente pudieran ser utilizados para dar la oportunidad a la

¹ REPUBLICA DE COLOMBIA. “Ministerio de Educación Nacional. Plan Nacional de Tecnología y de las Comunicaciones”. Disponible en Internet: http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf

comunidad, especialmente a los líderes comunitarios, para que adquieran algunos conocimientos y habilidades que les permitan mejorar sus procesos de gestión, mediante el uso de herramientas comunicativas que ofrece el computador a través de Internet, las cuales pueden ser utilizadas no solo para la identificación de necesidades, sino también para la solución conjunta de las mismas, donde además del apoyo comunitario, es posible recibir asesoría de personas ubicadas en lugares totalmente distantes y que comparten los mismos intereses.

Por lo tanto, el proyecto se orientó a la identificación de necesidades formativas respecto al uso del computador y sus posibilidades comunicativas a través de Internet, y a la búsqueda de alternativas que propicien la apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por parte de los líderes comunitarios, de tal manera que puedan hacer de éstas, medios que favorezcan sus procesos comunicativos y de identificación de otras necesidades y posibles soluciones, así como también contribuir en la mejor utilización del aula de informática con que cuenta la I.E.M Heraldo Romero Sánchez, sede donde se desarrolló la mayoría de los talleres planeados para ser desarrollados en conjunto con los líderes participantes.

1.2.2 Formulación del problema

¿Cómo apoyar a los líderes comunitarios en la apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la Web 2.0, para facilitar la formación y proyección social en los sectores de La Laguna y San Fernando en el “Corredor Oriental de Pasto”?

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, la tecnología abre día tras día nuevas posibilidades comunicativas, una de ellas está representada en los servicios que ofrece Internet a través de la Web 2.0, esta última permite que los usuarios sean algo más que consumidores pasivos de información, y puedan convertirse en productores activos de la misma; esto, sumado a las múltiples posibilidades que las personas poseen para adquirir equipos de computo y acceder a los servicios que ofrece Internet, hacen que la necesidad de capacitarse en el mejor uso de estas herramientas crezca aún más, especialmente en comunidades dispersas, donde pueden convertirse en un medio efectivo para mejorar sus procesos comunicativos y por ende encontrar medios alternativos para la identificación y búsqueda de solución a diversas necesidades.

Fundación Social, en este Proceso está comprometido a través de la capacitación en utilización de recursos tecnológicos, especialmente de herramientas informáticas, y particularmente de servicios Web 2.0, para que las personas del “Corredor Oriental de Pasto” puedan adquirir conocimientos teóricos y prácticos que les ayuden a mejorar su calidad de vida. No solo se pretende involucrar a estudiantes y profesores de las instituciones educativas del sector, sino también a líderes comunitarios y estudiantes de las diferentes universidades e instituciones de capacitación tecnológica, quienes en conjunto

son llamados a la identificación de necesidades y a la solución conjunta de las mismas.

En este sentido, el apoyo que ofreció el programa de Licenciatura en Informática a Fundación Social estuvo representado en la colaboración en los procesos de capacitación a líderes comunitarios en el uso de algunos servicios de Internet, acciones con las cuales se buscó contribuir al desarrollo del proyecto general denominado “FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DEL CORREDOR ORIENTAL Y PROYECCION EN REDES HACIA DINÁMICAS DEL MUNICIPIO”, en el cual, uno de los resultados que se pretende obtener está orientado al fortalecimiento de las redes educativas para la educación pertinente del “Corredor Oriental”, mediante acciones formativas y de aplicación de tecnologías de información y comunicación para la gestión participativa del desarrollo local.

Además, la participación en el proceso de apropiación de algunas herramientas comunicativas que ofrece la Web 2.0 por parte de las comunidades del “Corredor Oriental” de Pasto, facilitó la interacción directa de las estudiantes de Licenciatura en informática con éstas comunidades, permitiendo la proyección social del programa y el contribuir con Fundación Social en el mejoramiento de las condiciones sociales de éstas comunidades, a través de uno de los legados más importantes que se puede brindar a las personas, representado en las bases necesarias para poder participar activamente en esta nueva sociedad de la información y la comunicación.

Por ello, el proyecto en cuestión se orientó tanto a la aplicación de los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en las diferentes asignaturas que ofrece el programa, como también a concientizar a los líderes participantes del “Corredor Oriental” que la tecnología bien utilizada puede ser un medio efectivo para la adquisición de nuevos conocimientos y el mejoramiento de las relaciones sociales tan necesarias para identificación de problemas y la búsqueda colectiva de soluciones.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL.

Ejecutar con los líderes comunitarios de los corregimientos La Laguna y San Fernando del “Corredor Oriental” de Pasto, acciones conjuntas planeadas participativamente, que faciliten la apropiación de herramientas informáticas particularmente de la web 2.0, en los procesos de formación y proyección social.

1.4.2. Objetivos específicos

- Planificar de manera conjunta con Fundación Social, el mejor uso de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 en el proyecto dirigido al Corredor oriental.
- Interactuar con los líderes comunitarios, para de manera participativa encontrar problemas, necesidades y soluciones que desde la apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la Web 2.0, aporten a los objetivos de Fundación Social.
- Acompañar a las organizaciones del Corredor Oriental en el proceso de implementación de herramientas informáticas, particularmente de la Web 2.0, desde las necesidades que surjan en él.

1.5. ANTECEDENTES

1.5.1. Trabajo de grado denominado: Alfabetización Digital, estrategias educativas para el desarrollo de competencias básicas en el uso de herramientas informáticas desde la perspectiva andragógica. Este trabajo fue orientado al desarrollo de estrategias que favorecieran la adquisición de competencias básicas para que las personas adultas pudieran utilizar las herramientas informáticas, lo anterior a través del desarrollo de actividades que motivaran el deseo de estas personas por aprender, especialmente en un entorno donde el uso generalizado de las TIC en todas las actividades humanas, hace necesario que todas las personas sin importar sus condiciones sociales o de edad, hagan de éstas herramientas sus aliados de sus actividades cotidianas.

El proyecto en cuestión fue desarrollado con estudiantes del primer y segundo ciclo de educación para adultos de la I.E.M Artemio Mendoza de la ciudad de Pasto; su justificación se basa en la determinación que toman los adultos cuando deciden libremente cuándo, qué y dónde estudiar, por lo cual era necesario que los profesores del área de tecnología e informática plantearan estrategias que les permitan a éstas personas acceder a los servicios y usos de las nuevas tecnologías.

Para llevar a cabo el proyecto se realizaron una serie de actividades que permitieran identificar los recursos humanos y tecnológicos de la institución, la forma como se evaluaba el área de informática, las necesidades específicas de formación de los adultos en este campo, y en base a los resultados obtenidos se procedió a realizar un compendio de estrategias de enseñanza que ayuden a las personas adultas a desarrollar competencias en el manejo de herramientas informáticas.

Las estrategias para favorecer el desarrollo de habilidades en el manejo de las TIC, por parte de los estudiantes de los ciclos uno y dos, fueron desarrolladas en conjunto investigadoras y estudiantes adultos, quienes a partir de las dificultades obtenidas en las clases de informática, colaboraron dando pautas para que las estudiantes investigadoras, en base a su formación pedagógica e informática pudieran elaborar actividades que se adaptaran a sus condiciones, a sus dificultades motrices, memorísticas etc. Estas se aplicaron durante un periodo con el acompañamiento de otros profesores, con la finalidad de que ellos comprendieran el proceso y continuarán ejecutándolo en ausencia de las proponentes.

Entre los resultados más importantes que se obtuvieron de éste proceso está el deseo de los adultos por superar sus miedos a la tecnología, especialmente por los sentimientos de confianza personal que los adultos adquirieron gracias al desarrollo de clases planeadas de acuerdo a sus necesidades y características.

1.5. 2. La formación en nuevas tecnologías en el ámbito de la educación no formal y de adultos. Experiencias en Madrid Joaquín Paredes Labra.

El documento hace relación a que en el contexto actual, y desde hace mucho tiempo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), están presentes en la sociedad, hacen parte de los procesos de producción, y o de experimentación, son utilizados por los niños en edad escolar que manejan programas educativos y de entretenimiento, y por los padres que realizan algún tipo de gestión vía Internet. Las TIC pueden contribuir a transformar los procesos de aprendizaje, y en el caso de los adultos, estas son herramientas que les permiten mejorar sus condiciones personales y las interacciones con otros. Por ejemplo el documento muestra que los norteamericanos que navegan en el ciberespacio tienen más de 50 años, en su mayoría lo hacen para ponerse en contacto con familiares y amigos, buscar información sobre economía, salud y turismo.

De acuerdo con la Universidad Popular de las Personas Mayores (2001) la motivación de un adulto para formarse en el uso de las TIC, responde al deseo de obtener conocimiento, orientación y adecuación a los cambios sociales, para continuar con un proceso formativo interrumpido, para estar con otras personas y utilizar productivamente el tiempo libre, ayudar a sus hijos en sus estudios, conseguir un nuevo empleo, mantenerse en el actual.

Sin embargo el proceso formativo de estas personas requiere organizar cursos adaptados a la edad, sexo y experiencia personal y académica de los estudiantes, donde los grupos formativos sean pequeños, y favorezcan la práctica, la realización de pequeños proyectos vinculados con su vida cotidiana, la formación entre iguales, la reducción de la ansiedad entre los principiantes adultos, particularmente con un enfoque que evite el lenguaje técnico, las meras instrucciones, y facilitando tiempo para investigar por sí mismos y para preguntar a profesores y monitores, y otras actividades que hagan que los adultos mejoren su autoestima, sus relaciones personales, y la seguridad para que puedan continuar por si solos en el aprendizaje para el uso de las TIC.

1.5. 3. Los ambientes innovadores de aprendizaje y la formación docente en Instituto Politécnico Nacional “La formación de seres humanos no se logra con la acumulación de datos sino por la pasión por la comunicación, por la relación humana, por la aventura de realizarse como persona, a partir de la construcción de conocimientos, de la creatividad, de investigación y del intercambio de experiencias. Francisco Gutiérrez Pérez y Daniel Prieto Castillo”².

En muchas de las escuelas aun se continúa orientando la enseñanza mediante el método expositivo por parte del profesor y el papel receptivo de los estudiantes, quienes en el mejor de los casos se limitan a contestar las preguntas realizadas por el docente. Contrario a lo anterior, han surgido experiencias que pretenden involucrar a estos actores principales de manera

² Los ambientes innovadores de aprendizaje y la formación docente en instituto politécnico nacional. Disponible en Internet: www.somece.org.mx/simposio06/.../2_HerreraLagunaArcelia.pdf

diferente. Por ejemplo en el Instituto Politécnico Nacional, se vienen desarrollando planes que permitan orientar un proceso educativo flexible, centrado en los estudiantes y adecuado a las nuevas exigencias sociales; cambio que de acuerdo con la UNESCO, exige renovación de contenidos, métodos y medios.

Ahora se comienza a hablar de ambientes innovadores de aprendizaje y renovación de medios, que no necesariamente hace referencia al uso de sofisticadas tecnologías, aunque de cierta forma implica la utilización de éstas; la innovación, debe verse desde una perspectiva más amplia e integral, en donde uno de sus componentes importantes serán los medios tecnológicos, que si bien son necesarios, sin un diseño didáctico adecuado no va a garantizar por si solos el cambio en el proceso enseñanza-aprendizaje

En tal sentido,

Ferreiro Gravié (1999) afirma que un ambiente innovador de aprendizaje es:...) una forma diferente de organizar la enseñanza y el aprendizaje presencial y a distancia que implica el empleo de tecnología. En otras palabras, consiste en la creación de una situación educativa centrada en el alumno que fomenta su autoaprendizaje y el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo mediante el trabajo cooperativo y el empleo de tecnologías de punta e incluso de “no de punta”³.

Sin embargo, y aunque los ambientes pueden crearse al margen de las tecnologías, su incorporación enriquece su diseño, y permitirá otra forma de relación y comunicación entre docentes y estudiantes y, entre los mismos estudiantes; ya que permite crear situaciones educativas que favorecen al aprendizaje autodirigido y el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico (ANUIES), al tiempo que favorece la adquisición permanente y variada de la información, y el mejoramiento en cuanto a la visión del entorno, por las amplias posibilidades de interacción con otras personas que ofrecen, y la posibilidad de diversificar y flexibilizar las oportunidades de aprendizaje, en lugar y tiempo de acuerdo a las diferencias individuales y a las posibilidades del grupo.

Gracias a la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos con la utilización de las TIC, el profesor y los textos dejan de ser los únicos medios que posibilitan el contacto con la información y el conocimiento, y en horarios previamente establecidos, porque estos recursos permiten que el encuentro entre profesores estudiantes y la información puedan darse de manera sincrónica y asincrónica, con lo cual se crean espacios de aprendizaje flexibles y abiertos, que traspasan las fronteras del tiempo y del espacio, y se amplían las posibilidades de combinar la educación presencial con

³ Los ambientes innovadores de aprendizaje y la formación docente en instituto politécnico nacional. Disponible en Internet: www.somece.org.mx/simposio06/.../2_HerreraLagunaArcelia.pdf

la educación a distancia .

Ahora bien, para poder integrar las TIC a los procesos educativos, además de las condiciones físicas, como son los espacios, mobiliario y las instalaciones, es necesario una buena disposición de los profesores frente al cambio en la utilización de nuevos recursos, lo cual debe verse reflejada en sus procesos de formación y/o actualización permanente, ya que como se mencionó al inicio, las nuevas tecnologías por sí mismas no generan el aprendizaje, sino que su papel se ve reflejado en la forma de cómo se integran en la práctica pedagógica, de tal manera que su utilización permita la integración de los conocimientos previos y los nuevos, y su aplicación en la solución de problemas prácticos, en los que se privilegie la participación activa del estudiante.

En este sentido, pensar en la innovación de la enseñanza bajo un enfoque centrado en el aprendizaje de los estudiantes, implica entenderla como un proceso de acompañamiento, mediación y coparticipación en la construcción de conocimientos. Esta necesidad de mediación o de guía en el aprendizaje, lo plantea con claridad Vygotsky cuando habla de la zona de desarrollo próximo (ZDP), que en general se refiere a la diferencia entre las actividades que los sujetos son capaces de resolver por ellos mismos, y aquellas que pueden afrontar con la ayuda de los demás, así como también con otros instrumentos mediadores, de tal manera que el estudiante aprende no cuando captura y reproduce la información o la realidad, sino cuando es capaz de transformarla; la ZDP no es un estado estático, sino que irá cambiando en función de la actividad a realizar por el estudiante y la tarea que deba ejecutar.

Si bien el estudiante es el personaje principal en el proceso educativo, el profesor ocupa un papel primordial en la innovación educativa por ser quien guiará al estudiante a la adquisición de herramientas teóricas y prácticas que le ayuden a formarse en el principio de aprender a aprender. En tal sentido, el profesor ha de promover el trabajo grupal y cooperativo y la utilización de diferentes herramientas tecnológicas, especialmente aquellas que les permiten acceder a diversas fuentes de información y por ende ha de orientar a sus estudiantes en la búsqueda, selección, análisis, síntesis y generación de nuevos conocimiento, y a la aplicación de éste en la toma de decisiones.

1.6. MARCO CONTEXTUAL

El proyecto denominado “Apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por los líderes comunitarios de los Corregimientos La Laguna y San Fernando del Corredor Oriental de Pasto, en sus procesos de formación y proyección social.”, está enmarcada en el proyecto general “FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DEL CORREDOR ORIENTAL Y PROYECCIÓN EN REDES HACIA DINÁMICAS DEL MUNICIPIO”, liderado por Fundación Social y que pretende que los líderes comunitarios del “Corredor Oriental de Pasto” adquieran conocimientos teóricos y prácticos básicos en la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la gestión participativa del desarrollo local y por ende, contribuir desde lo tecnológico al mejoramiento de sus condiciones de vida.

El Corredor Oriental de Pasto, está conformado por los corregimientos de Cabrera, Buesaquillo, La Laguna, Mocondino, San Fernando y barrio Popular de la Comuna 3. Particularmente, el proyecto fue desarrollado con los líderes de los corregimientos de la Laguna y San Fernando, de los Barrios el Ejido, la Carolina y Simón Bolívar, del grupo CORPOMINGA, y de la Corporación Artropodos, participantes seleccionados porque corresponden a lugares donde hasta el momento, Fundación Social ha visto una gran necesidad de mejorar los procesos comunicativos.

Por esta razón se ejecutaron actividades formativas que permitieron la adquisición de bases teóricas y prácticas para facilitar la apropiación de herramientas web 2.0, y por ende convertirlas en espacios que les permita a los líderes participantes de estos sectores la identificación conjunta de necesidades y las posibles soluciones a las mismas, así como también la proyección de sus actividades a nivel local, regional, nacional e internacional, todo esto de acuerdo a los objetivos de Fundación Social que a través de sus acciones, pretende el fortalecimiento del capital social a fin de ayudar a superar las condiciones de pobreza y aislamiento al cual se encuentran sumidas muchas de las comunidades.

1.7. MARCO REFERENCIAL

1.7.1. DIL. De acuerdo con el documento DIL, una de las prioridades de Fundación Social es la de ayudar a superar la pobreza en comunidades ubicadas en territorios delimitados

En el país más de la mitad de los colombianos vive bajo la línea de pobreza. La inequidad, tanto en el ingreso como en las condiciones de vida, es una de las más altas de América Latina. Alrededor del 70% de los pobres están ubicados en los cordones de miseria de las ciudades, siendo los casos más críticos, por su tamaño, los de Bogotá, Medellín y Cali, dada la concentración de la población en dichas ciudades. Sin embargo la situación que se presenta en las ciudades intermedias y en zonas rurales no es menos crítica. La pobreza tiene su origen en dinámicas de exclusión en lo económico, lo político, lo social y lo cultural; dinámicas que funcionan de manera estructural en la sociedad. Los pobres no solamente carecen de niveles de vida material dignos, sino que no tienen cómo hacer representar sus intereses en la sociedad.

En Colombia el fenómeno se ve agravado por la violencia, que se ha convertido en causa estructural de pobreza con mayor impacto en las poblaciones pobres, que no solamente ven afectadas sus condiciones de subsistencia sino hasta la vida misma.

Por lo tanto la estrategia de Desarrollo Integral Local (DIL) tiene como objetivo involucrar a los pobres de una localidad o región determinada en procesos de desarrollo humano integral y sostenible, todo esto mediante la identificación de factores que se deben intervenir para combatir la pobreza y lograr la inclusión de las comunidades, con iniciativa y poder, en los procesos de desarrollo, estos son:

- La construcción de un sentido de lo público: formulación de una visión de desarrollo compartida por los diversos actores (no sólo los pobres), su concreción en planes estratégicos y la gestión participativa de los proyecto.
- El fortalecimiento del capital social: articulación de los actores organizados, elevando su confianza, su asociatividad y su capacidad de cogestionar procesos.
- La formación de capacidades y competencias: capacitación y cualificación de los gestores sociales, fomentando los conocimientos, habilidades y valores para el desarrollo y la paz y estimulando el acceso, la calidad y la pertinencia de la educación formal.
- La inserción en los mercados: estímulo a la actividad productiva y mejoramiento de las condiciones para el empleo de las personas.
- El fortalecimiento institucional: promoción de las normas, políticas e instituciones que le den continuidad y autonomía a los procesos impulsados con nuestro modelo.

Para lograr estos propósitos La Fundación Social despliega su experiencia, conocimiento acumulado y su capacidad profesional, con recursos propios y de otros donantes, a través de los siguientes procesos y acciones:

Político-organizativos: fortalecimiento de las organizaciones sociales y comunitarias, constitución de redes y la confluencia de ellas en espacios organizativos de mayor representatividad y nivel. Fomento de capacidades de interlocución, representación y decisión.

Formativas: promoción de la capacitación y cualificación de las personas para coadyuvar a su progreso, desarrollo e inclusión social.

Comunicación: promoción de espacios y cualificación de los actores para la reflexión y deliberación ciudadana alrededor de los asuntos de interés colectivo, dirigidos a la construcción de un proyecto público donde los individuos asumen el papel de actores responsables en la definición y realización de los intereses de la colectividad.

Gestión de recursos/Capacidad productiva: oportunidades para el desarrollo productivo, la generación de empleo, y la adecuada identificación y utilización de los recursos disponibles tanto en las zonas como en la sociedad en general.

Investigación Participativa: estimulando a los actores de la zona para que conozcan su propia realidad en el contexto local y nacional y puedan imaginar sus perspectivas de futuro.

Incidencia en políticas públicas: la Fundación promueve el diseño y aprobación de políticas públicas que vayan en beneficio del desarrollo de las zonas de su intervención.

Sistemas de Aprendizaje: consciente de la responsabilidad de generar conocimiento útil para la intervención social, la Fundación incorpora en todos sus proyectos los mecanismos necesarios para el seguimiento, evaluación, ajuste y recuperación de aprendizajes obtenidos en cada intervención. De ellos hace publicaciones periódicas.

Acciones que están encaminadas a la promoción de los derechos humanos y la participación de actores estratégicos en la consecución de la paz, en un país que vive inmersa en un conflicto armado desde hace aproximadamente cincuenta años, se ha extendido en toda la geografía y ha generado perversos efectos humanitarios y de pobreza, por lo cual se requiere de personas que formulen propuestas que contribuyan a la formación de los actores estratégicos (estudiantes, profesores, líderes comunitarios), a fin de que estos mejoren o adquieran habilidades necesarias para la participación activa en la toma de decisiones.

Ante esta circunstancia, los distintos órganos y entidades públicas así como las organizaciones sociales y no gubernamentales están llamados a lograr que las políticas públicas se orienten, de la mejor manera posible, a la promoción de la paz y la realización de los derechos humanos y a contribuir a formar a los ciudadanos para el mejor ejercicio de sus derechos y deberes. Lo anterior se logra mediante:

La elaboración de documentos con altos estándares de calidad científica, que bajo una perspectiva plural, independiente y novedosa, analizan distintas problemáticas con base en información de fuentes diversas.

Capacidad de conciliación y apertura no sólo en la interlocución sino en el proceso de comprensión de los problemas y la formulación de las propuestas.

Combinación adecuada de teoría y práctica, por lo cual la deliberación y producción de conocimiento se orienta a la formulación de propuestas o recomendaciones prácticas, viables y factibles.

Impulso a la formación de alianzas con actores estratégicos que favorezca la articulación de redes permanentes a nivel local, regional, nacional e internacional, para el análisis de los temas prioritarios, el intercambio de información, el apoyo técnico y la construcción de sinergias.

Cualificación de la opinión pública nacional e internacional en temas de derechos humanos y paz basada en el intercambio de ideas y experiencias desde una perspectiva comparada en torno al análisis de información imparcial, calificada y objetiva.

Líneas de acción

- Producción de documentos e informes contextualizados que incluyen la perspectiva de los actores involucrados.
- Diseño de instrumentos y metodologías pedagógicas para la formación y apropiación de los derechos humano.
- Creación de dinámicas de interacción y transferencia de conocimiento, que le permitan a la sociedad desarrollar y/o consolidar iniciativas en derechos humanos y paz.
- Desarrollo de procesos y estrategias de cualificación de la ciudadanía para la incidencia.
- Elaboración de insumos especializados para enriquecer la deliberación de la opinión pública y de quienes participan en la construcción o aplicación de políticas públicas de derechos humanos y paz.

El proyecto ejecutado está enmarcado dentro de la Zona de intervención del Desarrollo Integral Local, Corredor oriental de Pasto (Cabrera, Buesaquillo, La Laguna, Mocondino, San Fernando y barrio Popular de la Comuna 3), y se orientó a la realización de actividades formativas y de aplicación de tecnologías de información y comunicación, particularmente de algunas herramientas web 2.0, para la gestión participativa del desarrollo local, de tal manera que su utilización pueda contribuir a la identificación de necesidades y soluciones, así como también al mejoramiento de su proyección social a través del manejo autónomo y responsable de su información, y por ende en el mejoramiento de sus condiciones de vida.

1.7. 2. La Web 2.0. De acuerdo con La Fundación Orange liderada por Manuel Gimeno, Director General y los autores, Antonio Fumero y Genís Roca; y Jesús Encinar, Director General de Idealista.com e impulsor de varias iniciativas de Web 2.0 en España, “la Web 2.0 es un espacio social, con cabida para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte a y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y/o el conocimiento”.⁴ De tal manera que los usuarios de éstos servicios pasan ser consumidores pasivos a productores activos de información y por ende de conocimiento, el cual, en la actualidad reside en personas ubicadas en espacios geográficos diferentes.

Lo anterior es un llamado al cambio tanto en los ambientes de aprendizaje como de la adquisición y difusión de información en la vida diaria, ya que de acuerdo con George Siemens en el documento denominado Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, en la actualidad, el aprendizaje informal es un aspecto significativo en la vida de toda persona que desee ser competente en los nuevos entornos laborales y sociales, por lo cual “la educación formal ya no constituye la mayor parte de nuestro aprendizaje. El aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas - a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales”⁵, convirtiéndose así en un proceso continuo, que dura toda la vida, y que se ve ampliamente beneficiado con la utilización de los servicios de internet, particularmente de la web 2.0, en la medida en que facilita la actualización continua y el intercambio permanente de información.

Entre los servicios que ofrece la web 2.0 a los diferentes usuarios de Internet se encuentran:

- Espacios para crear y publicar contenidos: Blog y Wikis

Blogs: término referente a un diario personal en línea actualizado por el autor permanentemente. Un blog es un sitio Web que facilita la publicación instantánea de entradas (posts) y permite a sus lectores dar retroalimentación al autor en forma de comentarios. Las entradas quedan organizadas cronológicamente iniciando con la más reciente.

Ventajas educativas: blogs

Estimular a los alumnos en: escribir, intercambiar ideas, trabajar en equipo, diseñar, visualizar de manera instantánea de lo que producen, etc. Haciendo

⁴ LA WEB 2.0. Disponible en Internet:
http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf

⁵ CONECTIVISMO: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Disponible en Internet:
<http://magcom.cl/wp-content/uploads/2009/04/conectivismo.pdf>

especial énfasis en la síntesis, ya que al escribir en Internet deben ser puntuales y precisos, en los temas que tratan.

Los docentes pueden utilizar los Blogs para publicar materiales de manera inmediata

Estudiantes: pueden publicar los trabajos utilizando elementos multimediales: videos, sonidos, imágenes, animaciones

Profesor o Institución Educativa, puede utilizarlos como medio de comunicación con toda la comunidad educativa, de manera gratuita. Por ejemplo, mantener informados a padres de familia y/o acudientes sobre novedades de los estudiantes o de la institución.

Los Blogs también ofrecen al docente facilidades para crear, visualizar, actualizar y compartir con otros colegas su propio banco de proyectos de clase y de actividades.

Lo anterior, teniendo claro los objetivos de aprendizaje que pretenden alcanzar con actividades que involucren su utilización.

Wikis: en hawaiano "wikiwiki" significa: rápido, informal. entendido como plataforma tecnológica son espacios on-line, un sitio Web colaborativo que puede ser editado por diferentes usuarios, quienes pueden crear, borrar o modificar el contenido de una página Web de forma interactiva, fácil y rápida mediante la utilización de plantillas, el Ingreso de textos, imágenes, vídeos, sonido.

Características

Los wiki se organizan por páginas con etiquetas (sin orden cronológico) y están más orientadas a la creación de textos conjuntos y síntesis y a la negociación de contenidos y significados entre varias personas.

Las wikis no prevén que los visitantes dejen comentarios (a no ser que se registren); las personas autorizadas si pueden modificar y ampliar sus páginas (contenidos dinámicos) en cualquier momento

- Entornos para compartir recursos: slideshare, teachertube

SlideShare: permite almacenar y hacer búsquedas de presentaciones, dejar comentarios, compartirlas a través de correo electrónico o incrustarlas en nuestra página web.

TeacherTube: Es un sitio que favorece el alojamiento de videos educativos de hasta 100 MB con sus correspondientes nombres, descripciones, etiquetas y canales. Podemos indicar si queremos que sea un vídeo público o privado.

Permite alojar vídeos educativos sobre idiomas, artes, tecnología, ciencias y hasta matemáticas. Además cuenta con blog donde podemos seguir las

novedades de esta nueva herramienta, donde se nos informa de todo lo que acontezca desde la plataforma de manera que podamos sacar mejores resultados a la hora de buscar y usar cualquier contenido multimedia.

1.7.3. Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. Las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC) hacen parte de la cotidianidad del ser humano y cambian continuamente provocando así la rápida obsolescencia del conocimiento, que a su vez incide en el cambio de las estructuras sociales, económicas y culturales y por ende en el acceso al mercado laboral, la organización y realización de actividades en las empresas, la manera de comunicarse, educarse y realizar demás actividades de la vida cotidiana en las que siempre se requiere información confiable, oportuna y accesible desde cualquier lugar, prestaciones que ofrecen éste tipo de tecnologías porque facilitan:

- El acceso a todo tipo de información, sobre cualquier tema, en diferentes formatos (textual, icónico, sonoro), y a través de la televisión el Internet, o en diversos dispositivos de almacenamiento (CD-ROM y DVD).
- Los instrumentos para todo tipo de proceso de datos. Entre ellos se encuentran: los procesadores de textos, hojas de cálculo, editores de presentaciones y otros que facilitan la expresión, el desarrollo de la creatividad, la realización de cálculos y demás actividades que facilitan la organización y difusión de la información
- Canales de comunicación sincrónica y asíncrona que facilitan la difusión de la información y el contacto interpersonal ubicadas en diferentes lugares, a través de servicios como el correo electrónico, las videoconferencias, los blogs y las wikis, entre otros.

Ahora bien, aunque la expansión de las TIC en todos los ámbitos y estratos de la sociedad se produce a gran velocidad, gracias a la disminución de costos de los productos tecnológicos debido al aumento de producción, múltiples son las circunstancias que dificultan una mayor difusión de las mismas, entre éstas están:

- Problemas técnicos: el ancho de banda disponible para Internet es insuficiente para navegar con rapidez.
- Falta de formación: la necesidad de unos conocimientos teóricos y prácticos para la utilización adecuada de estas nuevas herramientas (alfabetización en TIC).
- Barreras económicas. A pesar del progresivo abaratamiento de los equipos y programas informáticos, su precio aún resulta prohibitivo para muchas familias. Además, su rápido proceso de obsolescencia aconseja la renovación de los equipos y programas cada cuatro o cinco años.
- Barreras culturales: el idioma dominante, el inglés, en el que vienen

muchas referencias e informaciones de Internet (hay muchas personas no lo conocen).

Lo anterior produce de cierta forma una gran distancia entre las personas que tienen acceso a la tecnología, especialmente a los servicios de Internet y aquellos que por sus características no lo hacen, debido a la dificultad que ellos presentan para la búsqueda de la información y el procesamiento de la misma a fin de convertirla en elemento útil para sus actividades, lo cual en definitiva cierra diferentes posibilidades laborales y comunicativas.

Algunas problemáticas asociadas a las TIC en la sociedad de la información

La tecnología no significa necesariamente progreso; ofrece oportunidades pero también comporta nuevas problemáticas:

- Grandes desigualdades, pues muchos no tienen acceso a las TIC (50% de la población mundial no ha usado nunca el teléfono). Aparece una nueva brecha tecnológica que genera exclusión social.
- Necesidad de una alfabetización en TIC de todos los ciudadanos para que puedan integrarse en la nueva sociedad.
- La propiedad intelectual de los programas informáticos y de los materiales que se colocan en Internet.

Nuevos retos.

Para facilitar el acceso a las tecnologías por parte de los sectores más vulnerables se debe fomentar, entre otras:

- La necesidad de una formación permanente para adaptarse al cambio continuo en la realización de actividades y la rápida caducidad de la información.
- El aprovechamiento de los nuevos medios para resolver algunos de los problemas, y difundir la cultura y el bienestar de la comunidad.
- Pensar en los puestos de trabajo que se necesitarán y preparar a la gente para ellos, contribuyendo así a evitar el desempleo y la exclusión social

Apropiación de herramientas informáticas

La apropiación de herramientas informáticas por parte de un grupo humano se da en la medida que:

Las personas que lideran los procesos de apropiación de estas herramientas interactúan con los líderes comunitarios, con la finalidad de identificar las necesidades formativas y/o capacitación que en éste campo ellos poseen.

Planifican de manera conjunta las acciones formativas y/o de capacitación que sean necesarias para que los líderes comunitarios, bajo el apoyo permanente de personas capacitadas y con grandes cualidades humanas puedan adquirir los conocimientos y habilidades para suplir estas necesidades.

Se acompaña a los líderes comunitarios en el proceso inicial de aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas, para el mejoramiento de sus procesos comunicativos y de identificación necesidades y posibles soluciones.

1.7. 4. Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. El sistema educativo es una de instituciones sociales por excelencia, y por ende debe estar inmersa en los cambios sociales que se producen en el entorno, entre ellos, los producidos por el avance vertiginoso de la tecnología, que lleva a la necesidad de que éstos planeen acciones que les permitan adaptarse a la sociedad de la información, debido especialmente en que para el futuro, la obtención y organización de la información se convertirá en la actividad vital para el acceso al empleo, la educación, el ocio y la comunicación.

En tal sentido, los desafíos para la educación se ven representados en la planeación de objetivos, cuyas actividades permitan la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje; la preparación de los jóvenes para asumir responsabilidades en un mundo en rápido y constante cambio, y la flexibilidad de los estudiantes para entrar en un mundo laboral que demandará formación a lo largo de toda la vida. Proceso en que será necesario que las instituciones educativas realicen esfuerzos para la adquisición de recursos que les permitan a sus estudiantes y profesores adquirir destrezas para acceder a diferentes fuentes de información y comunicación, de tal manera que éstos pueden responder a los retos de la sociedad actual y del mañana.

En este contexto, es importante tener en cuenta que para lograr una adecuada formación de los estudiantes acorde al contexto social que envuelve a la educación, los profesores como orientadores directos de éste proceso tienen una responsabilidad que va mas allá del simple proporcionar recursos, y se convierte en el asesor, guía y facilitador permanente en la utilización de los mismos, a través del desarrollo de experiencias colaborativas, la monitorización del progreso del estudiante y por ende la retroalimentación permanente del trabajo realizado.

1.7. 5. Ambientes de Aprendizaje. "El acto de enseñar requiere establecer un ambiente de aprendizaje propicio para las metas planteadas, con reglas de comportamiento conocidas y aceptadas por los estudiantes, de acuerdo con su estado de desarrollo cognitivo, social y moral"⁶.

En los últimos años ha aparecido el concepto, de "Nuevos Ambientes de Aprendizaje", muy ligado a la revolución en las comunicaciones y la informática

⁶ **AMBIENTES DE APRENDIZAJE.** Disponible en Internet:

http://www.unacar.mx/f_educativas/mfaro03/modelo/ambiente.pdf

y el impacto de ésta en la enseñanza. Estos pueden ser considerados como una forma diferente de organizar la enseñanza y el aprendizaje mediante el empleo de tecnología, y que debe llevar al fomento del autoaprendizaje, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, y el trabajo en equipo.

La participación de los alumnos en los ambientes de aprendizaje

Lo anterior exige la participación activa de los estudiantes en su proceso formativo, de tal manera que a diferencia de las clases tradicionales en las que el actor es el maestro, quien expone, escribe y pregunta, esta participación se traduzca en acción, en interacción permanente con sus compañeros y profesores, o a través de la interactividad con los equipos con que cuenta, que conlleve a la solución conjunta de problemas, al planteamiento de alternativas y proyectos.

Entre las modalidades de participación aprovechadas en el diseño de los nuevos ambientes de aprendizaje están: observar, leer, comunicar ideas, puntos de vistas, opiniones y sobre todo hacer: escribir sobre, registrar, resolver ejercicios, tareas, problemas, tomar decisiones, crear propuestas, plantear proyectos, todo esto de acuerdo a los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Sin embargo, para que la participación de los estudiantes sea activa, los maestros deben propiciarla a través de: la planeación previa del tema a desarrollar, la orientación adecuada del mismo, la contextualización del tema, y la creación de un ambiente de comunicación horizontal, asertiva y de cooperación

1.7.6. Una nueva educación para un nuevo siglo. En las sociedades industriales avanzadas de Europa, EEUU, Japón, entre otras, es evidente la presencia las TIC en la realización de actividades económicas y comerciales, de ocio, en la gestión interna de empresas e instituciones, en las actividades profesionales, entre otras; esto produce grandes cambios y transformaciones en los aspectos social, cultural y económico, donde la información es una materia prima que se elabora, se transforma y se comercializa como cualquier otro producto necesario para el funcionamiento tanto de las instituciones y organizaciones como de la vida cotidiana.

En este orden de ideas, las tecnologías también están produciendo cambios en la socialización cultural de los niños, ya que en su mayoría nacen rodeados de diferentes elementos tecnológicos (la televisión, el vídeo, el multimedia, videojuegos, Internet, ...), por lo cual es más lo que aprenden fuera de la escuela, que en ella, gracias precisamente al uso de las distintas tecnologías audiovisuales e informáticas; situación que lleva a pensar en si las instituciones educativas cuentan los recursos tecnológicos y humanos necesarios para orientar a los estudiantes en la adquisición de los conocimientos y habilidades para desenvolverse inteligentemente en la sociedad de la información?.

¿Analfabetos tecnológicos?

Normalmente se considera la alfabetización como un proceso que les permite a las personas aprender a leer y escribir, sin embargo en un mundo donde la comunicación se produce, no sólo a través del lenguaje escrito, sino también a través de otros lenguajes como son el audiovisual y a través de soportes físicos que no son impresos (televisión, radio, ordenadores, ...) el concepto de alfabetización cambia radicalmente, porque la lectoescritura permite acceder tan solo a una pequeña parte de la información que ésta contenida en los libros tangibles, quedando así al margen de las posibilidades de acceso a las grandes cantidades de información que ofrecen las TIC, que al final puede traer como consecuencia dificultad en el acceso al mercado laboral, donde en su mayoría basa sus actividades en la búsqueda, análisis y aplicación de información procedente de diferentes medios.

Educación para la cultura y tecnología digital

Por esta razón, una meta educativa importante para las escuelas debiera ser la formación de los niños y niñas como usuarios cualificados de las nuevas tecnologías y de la cultura que en torno a ellas se produce y difunde, a través de un proceso que les permita adquirir conocimientos y habilidades necesarias para buscar, seleccionar y analizar la información que proveen las nuevas tecnologías.

Buscando un nuevo modelo educativo

Lo anterior es un llamado para que los procesos educativos se centren no en la memorización mecánica de información, sino en el desarrollo de procesos formativos en los que el estudiante:

- Aprenda a aprender (es decir, adquiera las habilidades para el autoaprendizaje de modo permanente a lo largo de su vida).
- Sepa enfrentarse a la información.
- Se cualifique laboralmente para el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

1.8. MARCO LEGAL

Las normas legales que sustentan la realización del proyecto se encuentran contenidas en la constitución política de Colombia de 1991, en la ley 115 general de la educación de 1994, y en los documentos del Plan Nacional de

Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en el Plan Sectorial de Educación 2006-2010 y en el Plan Nacional Decenal de Educación 2006 - 2016; de cada uno de ellos se toman aquellos artículos y/o aspectos en los que se enfatiza en la necesidad de mejorar en el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) con la finalidad de que los diferentes sectores puedan participar de la vida económica y social del país.

Constitución Política de Colombia de 1991

“ARTICULO 20. Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tienen responsabilidad social. Se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura”⁷.

“ARTICULO 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”⁸.

Ley 115 general de la educación

En el Artículo 5º, establece los fines de la educación y entre ellos plantea que la educación colombiana debe atender, entre otros, los siguientes fines relacionados con el proyecto:

...9. “El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico, y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural, y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país”⁹.

“Artículo 43º. Definición de educación informal. Se considera educación informal todo conocimiento libre y espontánea-mente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados”¹⁰.

⁷ REPUBLICA DE COLOMBIA, CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA, 1991, Artículo 20.

⁸ REPUBLICA DE COLOMBIA, CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA, 1991, Artículo 67.

⁹ REPUBLICA DE COLOMBIA, Ministerio de Educación Nacional, Ley 115 de 1994, Artículo 5, Fines de la Educación.

¹⁰ REPUBLICA DE COLOMBIA, CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA, 1991, Artículo 43.

“ARTÍCULO 36. Definición de educación no formal. La educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar, en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el Artículo 11 de esta Ley”¹¹.

ARTÍCULO 37. Finalidad. La educación no formal...”Promueve el perfeccionamiento de la persona humana, el conocimiento y la reafirmación de los valores nacionales, la capacitación para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional y técnico, la protección y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria”¹².

Las anteriores normas toman mayor atención en la medida en que a través de los años, el Ministerio de Educación Nacional en convenio con diferentes entidades y con el apoyo de diferentes profesionales, en el marco de las políticas de mejoramiento de la calidad y de equidad educativas, ha venido desarrollando acciones tendientes a mejorar éste proceso a través de la elaboración de documentos en los cuales se consigna la necesidad de adecuar las propuestas educativas a las nuevas exigencias sociales y a las realidad del entorno.

Entre estas propuestas se encuentra el Plan Decenal de Educación y a través de la llamada “Revolución Educativa”, hace un llamado al gobierno, los diferentes sectores de la sociedad y la ciudadanía a realizar acciones que permitan la transformación de la educación, a fin de que esta sea un “proceso de formación integral, pertinente y articulado con los contextos local, regional, nacional e internacional que desde la cultura, los saberes, la investigación, la ciencia, la tecnología y la producción”¹³, “contribuya a la transformación de la realidad social, política y económica del país, al logro de la paz, a la superación de la pobreza y la exclusión, a la reconstrucción del tejido social y al fomento de los valores democráticos, y a la formación de ciudadanos libres, solidarios y autónomos”¹⁴.

Lo anterior para dar cumplimiento al papel que compromete al “Estado, la sociedad civil, los medios de comunicación, el sector productivo, las ONG, las comunidades educativas y las familias, en la corresponsabilidad intra e intersectorial, hacia una educación en y para la paz, la convivencia y la ciudadanía democrática”¹⁵, apoyo que desde la Fundación Social busca no solo cubrir a estudiantes y profesores, sino también a líderes comunitarios, porque

¹¹ REPUBLICA DE COLOMBIA, Ministerio de Educación Nacional, Ley 115 de 1994, Artículo 36, Definición de educación informal.

¹² Ibíd. Finalidad de la educación no formal

¹³ REPUBLICA DE COLOMBIA. “Ministerio de Educación Nacional. VISION, “Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016” Disponible en Internet: www.plandecenal.edu.co.

¹⁴ Ibíd. Propósitos del Plan.

¹⁵ Ibíd. Otros agentes educativos y relaciones con el entorno.

la transformación del entorno debe ser una tarea de todos; labor para la cual las instituciones educativas comprometidas en el proceso brindan los espacios que permitan la capacitación de la comunidad en el uso de las herramientas de computo que poseen en sus instituciones, aprovechando así la dotación en infraestructura tecnológica informática y de conectividad que poseen.

De acuerdo con el Plan Decenal de Educación, en Mayo del 2008, el Gobierno Nacional formula el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones, en el cual se plantea que para “el año 2019 todos los colombianos deberán estar conectados e informados”¹⁶, de tal manera que puedan participar activamente del desarrollo económico y social del país, a través de diferentes acciones que permitan que todas las personas se apropien de ellas, y las hagan parte de su cotidianidad, con la finalidad de transformar su entorno gracias a las posibilidades de capacitación e inserción en diferentes campos que éstas ofrecen; todo esto con la finalidad de que “en el 2019 no haya ciudadano ni ciudadana en Colombia sin la posibilidad de utilizar las TIC para lograr su inclusión social y mejorar su competitividad”¹⁷.

Lo anterior se ve reflejado en el Plan Sectorial de Educación 2006-2010, el cual se constituye en el compromiso del Gobierno para tratar de dar cumplimiento a lo postulado en el Plan Decenal de Educación; para ello continua enfatizando en la necesidad de adecuar el sistema educativo a fin de que “forme el recurso humano que pueda responder al reto de aumentar la productividad y competitividad del país”¹⁸, proceso en el cual uno de los desafíos más importantes ésta relacionado con el acceso de la toda la población a las a las TIC, de tal manera que se aprovechen al máximo los beneficios comunicativos que ellas ofrecen.

Labor en la cual debe existir una participación activa de la educación superior, que “no puede ser indiferente a la situación de inequidad, pobreza y violencia del país. Por lo tanto, debe involucrarse en la transformación de situaciones de desigualdad e injusticia y, de acuerdo con el mandato que establece la ley de justicia y paz, involucrarse en la ejecución de acciones que promuevan la reconciliación”¹⁹.

¹⁶ REPUBLICA DE COLOMBIA. “Ministerio de Educación Nacional. Plan Nacional de Tecnología y de las Comunicaciones”. Disponible en Internet: http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf

¹⁷ Ibíd.

¹⁸ REPUBLICA DE COLOMBIA. “Ministerio de Educación Nacional. Plan Sectorial de Educación 2006-2010”. Disponible en Internet: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-152025_recurso_1_pdf.pdf

¹⁹ Ibíd. Capítulo III. PERTINENCIA DE LA EDUCACIÓN. B. ESTRATEGIAS PARA LA PERTINENCIA. 5. Promover la cultura de la responsabilidad social universitaria.

1.9. MARCO CONCEPTUAL

Ambiente de aprendizaje: situación que se crea o se provoca intencionalmente a fin de motivar el aprendizaje.

Apropiación de la tecnología: identificación y utilización de los recursos que permiten la satisfacción de ciertas necesidades.

Entorno de aprendizaje: conjunto de recursos o herramientas utilizados para favorecer el aprendizaje.

Educación pertinente: es la planeación de actividades educativas acordes a las necesidades, características y recursos del grupo social al cual va dirigido.

“Información: datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones”.²⁰

“Comunicación: transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitamos comunicarnos para saber más de ellos, expresar nuestros pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc.”²¹.

Herramientas tecnológicas: conjunto de herramientas, artefactos y/o productos que facilitan la satisfacción de necesidades.

Herramientas informáticas: conjunto de dispositivos, programas y/o aplicaciones que faciliten la edición y comunicación de la información

Líder comunitario: Persona que trabaja por la comunidad, y ayuda a construir el desarrollo de una comuna o corregimiento en forma colectiva. Fundación social tiene preferencia por el trabajo con los sectores más pobres de la sociedad, quienes deben tener como característica la iniciativa en la toma de decisiones.

²⁰ LAS TIC Y SUS APORTACIONES A LA SOCIEDAD. Disponible en Internet <http://www.pangea.org/peremarques/tic.htm>

²¹ REPUBLICA DE COLOMBIA. “Ministerio de Educación Nacional. Plan Sectorial de Educación 2006-2010”. LAS TIC Y SUS APORTACIONES A LA SOCIEDAD. Terminología. Disponible en Internet <http://www.pangea.org/peremarques/tic.htm>

Planeación participativa: es una manera de hacer planeación estratégica o prospectiva con acompañamiento de las comunidades involucradas en donde ellos priorizan sus proyectos de desarrollo y deciden a futuro.

Planeación y gestión participativa del desarrollo: Fundación Social contribuye con el acompañamiento en el proceso de identificación de necesidades prioritarias por parte de la comunidad, y sirve de mediadora entre las comunidades y el estado para que ellos logren un desarrollo integral.*

Procesos de formación: brindar los conocimientos teóricos y prácticos básicos para la formación tecnológica y la apropiación de la misma, así como también para su posterior aplicación en diferentes ámbitos de aprendizaje.

Proyección Social: utilizar los conocimientos y destrezas en el manejo de la tecnología, particularmente el computador y el internet, como medios para dar a conocer a personas de los contextos local, regional y nacional, sus actividades productivas y de negocios.

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): cuando unimos estas tres palabras hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, internet, la telefonía, los "mass media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

Web 2.0: es el conjunto de servicios que ofrece internet y que fomentan la colaboración en la construcción de contenidos, y el Intercambio ágil de información entre usuarios

* ENTREVISTA con Diego Germán Benavides, coordinador administrativo Fundación Social.

CAPITULO 2. ASPECTOS METODOLÓGICOS

2.1 ASPECTOS INVESTIGATIVOS

2.1.1 Enfoque de la investigación

El trabajo desarrollado estuvo enmarcado en un enfoque cualitativo porque a través de la interacción directa con la comunidad de los sectores seleccionados, se pudo identificar las principales necesidades formativas que el grupo de líderes participantes del “Corredor Oriental de Pasto” tenían respecto al manejo de la tecnología, particularmente del computador y los nuevos servicios que ofrece Internet, el cual con el paso del tiempo se ha convertido en una herramienta que facilita los procesos comunicativos del ser humano; los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los diferentes instrumentos de recolección de la información (entrevistas, observación y encuestas), no se generalizaron, sino que se utilizaron para el planteamiento de alternativas que contribuyan a mejorar la situación encontrada.

2.1.2 Alcance de la investigación

El proyecto desarrollado fue propositivo en el sentido que, a partir de la información recolectada en la etapa del diagnóstico, se planeo de manera conjunta con el grupo de líderes participantes de CORPOMINGA, Corporación Artropodos, barrio el Ejido, Santa Mónica, Simón Bolívar, Cooperativa Agropecuaria de la Laguna, grupo Cultura viva y de la junta de acueducto del Corregimiento de San Fernando, alternativas que contribuyan a mejorar la utilización del computador y el Internet en sus procesos de gestión comunitaria.

2.1.3 Tipo de investigación

El proyecto ejecutado estuvo enmarcado dentro de la investigación cualitativa enfocada a un grupo pequeño de participantes, donde a través de la “Acción – participativa” se identificaron algunas necesidades formativas respecto al uso del computador, principalmente de algunas herramientas de internet representadas en la web 2.0, con el fin de planear de manera conjunta con los participantes el mejor uso de estas, en procesos formativos y de proyección social.

Es investigación porque se realizó un estudio serio de las condiciones formativas de los líderes del “Corredor Oriental de Pasto”; es acción porque a través de los resultados obtenidos, se buscó de manera conjunta alternativas que conlleven a un cambio respecto al uso de algunas herramientas web 2.0, y es participación, porque la formulación de alternativas de solución y/o mejoramiento de la situación encontrada, nacen de la integración de los aspectos obtenidos a través del diagnóstico, de la observación, y del diálogo conjunto entre investigadoras y participantes.

2.1.4. Método de recolección de información

Las herramientas utilizadas para recolectar la información tendiente a detectar cuáles eran las necesidades formativas de los líderes del “Corredor Oriental de Pasto”, para facilitar el proceso de apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por parte de ellos son las siguientes:

Observación: orientada a conocer las reacciones de ellos frente a la posibilidad de integrar el uso del computador a sus procesos de gestión comunitaria. Esta se realizó a través de preguntas relacionadas con el uso de los equipos, y sus cuidados. Las respuestas orales que surgen del dialogo participativo, pudieron comprobarse al observar el comportamiento de ellos al interactuar directamente con las máquinas donde hicieron visible la necesidad de cuidar los equipos de trabajo a través del buen trato físico, de la manipulación adecuada de los dispositivos, especialmente del teclado y del mouse, de la protección de los equipos con los forros correspondientes, de la precaución en el ingreso de dispositivos a los equipos con el fin de evitar que los virus dañaran estos, o aquellos que poseen en sus lugares de trabajo o en sus hogares.

Entrevistas: fueron orientadas a conocer cuáles son las necesidades formativas que ellos encuentran frente al uso del computador y de Internet, si consideran necesario conocer sobre su manejo, por qué, para qué, y si han considerado algunas opciones tales como “solicitar cursos a”, y si no han ejecutado ninguna de éstas acciones, averiguar qué actividades estarían dispuestos a realizar para mejorar en el uso de estos equipos y servicios.

Encuestas: se tenía presupuestado emplearla con los mismos criterios de la entrevista, sin embargo no se empleo porque fue posible recolectar la información de manera personal.

2.1.5 Población

La población objeto de estudio estuvo constituida por el grupo de líderes participantes de CORPOMINGA, Corporación Artropodos, barrio el Ejido, Santa Mónica, Simón Bolívar, la Cooperativa Agropecuaria de la Laguna, del grupo Cultura viva perteneciente al Corregimiento de la Laguna y del acueducto del Corregimiento de San Fernando, sitios ubicados en el Corredor Oriental de Pasto, participantes que en cada localidad donde residen realizan acciones tendientes a buscar alternativas que contribuyan al mejoramiento las condiciones de vida personal, familiar y comunitaria.

Criterios para la selección de los participantes del proceso.

Los participantes deben vivir en alguno de los Barrios o Corregimientos del Corredor oriental de Pasto, donde en la actualidad Fundación Social, que apoya la ejecución del proyecto, desarrolla acciones educativas y productivas tendientes a mejorar las condiciones de vida de sus habitantes.

Debido a que la utilización de herramientas web 2.0 necesita conocimientos básicos en el manejo del computador y de edición de contenidos, los participantes deben manejar algunos aspectos teóricos y prácticos sobre como prender y apagar un computador, elaborar un documento escrito, guardar un documento y acceder a internet.

Dada la trascendencia social del proyecto, también deben promover y ejecutar actividades en favor de las comunidades donde ejercen influencia.

Características representativas de cada grupo participante:

- CORPOMINGA

La Corporación Social y Comunitaria Minga Permanente CORPOMINGA, es una entidad sin ánimo de lucro, de carácter asociativo de derecho privado, con patrimonio propio y autonomía administrativa, integra y asocia los sectores privado, público, académico y comunitario que en su conjunto buscan ejecutar actividades que favorezcan el desarrollo humano integral sostenible del Corredor Oriental del municipio de Pasto

CORPOMINGA está constituida por la asociación de 25 organizaciones (Redes temáticas, Organizaciones comunales, ambientales, culturales, productivas, Instituciones Educativas y un grupo de jóvenes), cuya finalidad es promover acciones que favorezcan el fortalecimiento del capital humano, social e institucional que demanda el desarrollo local.

Las actividades en las cuales está comprometida la gestión de CORPOMINGA en la actualidad son:

Fortalecimiento de dos grupos de ahorro con el Banco de las Oportunidades y Fundación Social.

Brindar apoyo económico a los grupos asociativos del Corredor Oriental: Semillas de Esperanza y ASOBRUBER.

En el Corregimiento de cabrera apoyan un vivero con plantas ornamentales y de especies de la región; así mismo apoya a un grupo de personas que realizan paseos recreativos de turistas utilizando hermosos equinos de la región.

- Corporación Arttropodos

La corporación Arttropodos está vinculada actualmente con CORPOMINGA en la ejecución de actividades tendientes a mejorar la protección y conservación de diferentes especies animales del Corredor oriental de Pasto.

Entre los servicios que la corporación ofrece a la comunidad en general están:

- ✓ Provisión de insectarios y otro material didáctico para instituciones educativas.
- ✓ Safaris entomológicos
- ✓ Zoocria de insectos y otros artrópodos
- ✓ Productos artesanales
- ✓ Provisión de material fotográfico, impreso o video grabado de las diversas especies de artrópodos
- ✓ Conferencias y clases didácticas sobre invertebrados
- ✓ Entomología forense

Las exposiciones son acompañadas por un guía encargado de facilitar la comprensión de la información presentada. Cuya labor principal está encaminada a la divulgación, sensibilización y conservación del patrimonio biológico.

- Grupo Ejido Camino al oriente

Es un grupo de trabajo constituido por los líderes participantes de los Barrios Ejido, Santa, Mónica, y Simón Bolívar de la Ciudad de Pasto, a quienes los une la pertenencia de sus hijos a la I.E.M Heraldo Romero Sánchez. Ellos de común acuerdo decidieron crear un espacio donde además de dar a conocer algunos de los lugares representativos que hacen parte del Barrio el Ejido, caracterizado por un amplio crecimiento económico en los últimos años, sirviera para que todos los integrantes del grupo publicaran la información de sus barrios, es por ello que el blog denominado “elejidocaminoaloriente”, tiene un compendio de información de los barrios en los cuales habita cada uno de sus integrantes.

- Grupo cultura viva

"Cultura Viva", fundado hace 2 años, es un grupo ambiental y cultural que promueve actividades de tipo: cultural, ambiental y deportivas. Actualmente el grupo está conformado por 25 personas entre jóvenes y adultos del Corregimiento de la Laguna.

Entre las actividades que organiza y promueve el grupo Cultura viva, con la finalidad de llevar recreación, cultura y sensibilizar a las personas sobre el cuidado de los recursos naturales están:

Actividades deportivas

Campeonatos de vóleybol, baloncesto y microfútbol.

Actividades culturales

Durante el desarrollo de las fiestas patronales que se desarrollan en el mes de Junio, organizan concurso de danza y música para que propios y visitantes puedan participar.

Encuentros ambientales

Realización de paseos ecológicos a la parte alta del Corregimiento, con la finalidad de que los participantes conozcan los nacederos de agua que abastecen en su mayoría a los habitantes del sector como de la Ciudad de Pasto y realizar charlas sobre el cuidado de los bosques nativos.

- Junta de acueducto de San Fernando

La junta de acueducto del Corregimiento de San Fernando viene desarrollando diferentes actividades orientadas a la conservación de las fuentes de agua que sirven no solo a este Corregimiento sino también a los habitantes de la Ciudad de Pasto. Entre las acciones más destacadas de los miembros de la junta de acueducto están:

Convocatoria a reuniones donde se trata de concientizar a los usuarios del acueducto sobre la importancia de cuidar las fuentes de agua.

Reuniones periódicas para acordar labores de reforestación de los sitios donde nacen las fuentes de agua.

Realización de campañas para mejorar el aprovechamiento del agua que llega hasta cada uno de los hogares, de tal manera que su uso sea racional y el vertimiento de las aguas servidas no afecte a las personas.

En el desarrollo del proceso la junta de acueducto de San Fernando provee la información necesaria para que su representante se encargue de organizarla y publicarla a través de internet, esperando a futuro contar con la asesoría necesaria para que otros miembros de la junta puedan participar de la actualización de la información, de la apertura de nuevas páginas dedicadas a la publicación de proyectos, comunicados, entre otras.

Cada uno de los grupos de líderes participantes se caracterizan porque realizan en sus comunidades acciones con las cuales fomentan el crecimiento económico a través del turismo, las actividades deportivas, los concursos de música y de danza, y el cuidado de los recursos naturales que no solo benefician a las actuales sino también a las futuras generaciones, por lo tanto dentro del proyecto son muy útiles por cuanto este se encaminó desde sus inicios a lograr que a través del uso de las herramientas web 2.0, las personas de la comunidad, de otras regiones del país, y de otros lugares del mundo pudieran conocer sus iniciativas, sus proyectos, los lugares representativos de cada corregimiento y barrio donde habitan los líderes participantes.

Por otra parte, la variedad de actividades que cada grupo o persona realiza dentro del grupo comunitario al cual pertenece ha permitido que entre participantes, y gracias a la mediación de la tecnología puedan compartir experiencias que les van a permitir ampliar las labores que cada uno desarrolla en su entorno.

2.2 ETAPAS DEL DESARROLLO METODOLÓGICO

2.2.1 Fase I. Diagnóstico

Para llevar a cabo los propósitos del proyecto se realizaron las siguientes actividades.

- Reunión con los directivos de Fundación Social, particularmente con la Doctora Mariana Vallejo, Coordinadora Operativa, para en conjunto con las estudiantes del programa de Licenciatura en Informática, identificar la población a la cual se dirigirían las acciones.
- Acercamiento con los actores objeto del proyecto, para de manera participativa identificar problemas y posibles soluciones, respecto a la utilización de herramientas web 2.0 en sus procesos de formación y proyección social.
- Concertación con actores involucrados en el proceso, a fin de planear las acciones con las cuales se pretende dar solución a los problemas encontrados.

2.2.2 Fase II. Diseño de la propuesta

Una vez identificados el grupo de participantes y los aspectos que de acuerdo al diálogo participativo, ellos necesitaban conocer o aprender respecto al uso del computador, y particularmente de herramientas web 2.0 para mejorar procesos comunicativos, se procedió a:

- Evaluación de las características de las necesidades planteadas: para planear actividades y ejecutar acciones que contribuyeran a solventar algunas de las inquietudes de los participantes, lo anterior, teniendo en cuenta los recursos tecnológicos y humanos con que se cuenta, y el enfoque general del proyecto.
- Formulación de objetivos: definir unos objetivos que favorezcan la apropiación de algunas herramientas web 2.0 por parte de los líderes participantes, a fin de que ellos puedan utilizarlas en sus procesos comunicativos.
- Estructuración de los temas a abordar durante la realización de cada taller, los cuales fueron seleccionados a partir del diálogo participativo entre líderes convocados al proceso y facilitadoras.
- Definición de actividades o estrategias para el desarrollo de los temas planeados. Las actividades a desarrollar para facilitar la apropiación de los temas se organizaron teniendo en cuenta las características de aprendizaje de las personas adultas, los intereses que ellos poseen respecto al uso de internet y el modelo de trabajo de Fundación Social con la comunidad, donde se realizan talleres que a través de la participación y el trabajo individual y colectivo se facilita la comprensión de el tema propuesto.

2.2.3 Fase III. Implementación

Antes de iniciar con el desarrollo de las actividades teóricas y prácticas que conducirían a la apropiación de los contenidos relacionados con cada una de las herramientas web 2.0 que se acordaron abordar, se realiza un repaso general de algunos aspectos básicos sobre el uso del computador tales como: prender y apagar el equipo, crear carpetas, acceder a los programas, acceder a internet. Posteriormente se comienza con el desarrollo de cada uno de los talleres programados para el desarrollo de cada tema; cada taller está estructurado de tal manera que ellos adquieren una visión general de las utilidades que cada herramienta ofrece para el mejoramiento de los procesos comunicativos, sus características, la manera de acceder a ella y como utilizarla. Lo anterior a través de la explicación teórica con el apoyo de presentaciones digitales o de guías impresas que les permiten a los participantes, comprender progresivamente las ventajas y usos de cada herramienta, de acuerdo con las labores que cada grupo posee.

2.2.4 Fase IV. Evaluación

Dado que las soluciones planeadas de manera conjunta para lograr la apropiación de herramientas web 2.0 por los líderes participantes fueron viables de ejecutar, se procede a su evaluación y socialización de resultados.

Una vez finalizadas las actividades planteadas para la ejecución del proyecto se realizó una socialización en la cual se contó con la presencia del Doctor Guillermo Torres Daza, Director Fundación Social Regional Nariño, de la Doctora Mariana Vallejo, Coordinadora Operativa de Fundación Social, de Jimmy Botina, miembro activo del grupo Cultura Viva del Corregimiento de la Laguna, del licenciado en Informática Luis Herrera encargado de coordinar la actividades con TIC en Fundación Social y del especialista José Luis Romo, asesor del proyecto, encuentro donde los líderes participantes dieron a conocer los resultados de las actividades realizadas con el fin de que los asistentes pudieran visualizar los avances del trabajo realizado y la manera como pueden seguir apoyando para que los líderes que participaron de este proceso puedan continuar replicando los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, así como también mejorando los sitios de difusión de su información que han sido elaborados por cada grupo en esta etapa.

Durante este encuentro también se realizó la entrega de unos certificados que se espera les permitan a los participantes recordar que han adquirido unas bases teóricas y prácticas de herramientas que favorecen la proyección social de sus actividades, de sus comunidades, de un proceso inacabado, de cuyo interés y esfuerzo depende el continuar mejorando en favor individual y grupal.

CAPITULO 3. RESULTADOS Y ANALISIS DE LA INFORMACION

En todo proceso formativo es de vital importancia identificar las características de los participantes, sus expectativas, conocimientos previos, intereses y necesidades educativas, con el propósito de adecuar las temáticas, estrategias metodológicas y ambientes de aprendizaje teniendo en cuenta éstas condiciones.

Por lo tanto en la fase de diagnóstico se realizaron actividades encaminadas a conocer las particularidades de los líderes comunitarios, principalmente en lo relacionado con: el trabajo que desempeñan en su entorno, intereses y motivaciones en cuanto al uso de herramientas informáticas, habilidades y /o destrezas en el manejo del computador y sus programas entre otros aspectos.

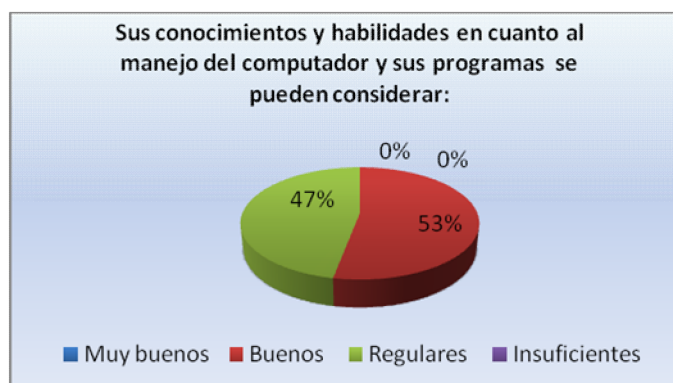
Ahora bien, mencionadas actividades se llevaron a cabo mediante la aplicación de test, entrevistas y ejercicios de observación. Así como también a través de espacios de participación, en donde los participantes socializaron expectativas, opiniones y sugerencias que a su vez retroalimentaron el proceso de formación.

Finalmente, a partir del análisis de la información recopilada se procede a plantear la propuesta encaminada a la apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por los líderes comunitarios, en sus procesos de formación y proyección social.

3.1 RESULTADOS FASE 1: DIAGNÓSTICO

3.1.1. Nivel de conocimientos y o/ habilidades en el manejo de herramientas informáticas de los líderes comunitarios del corredor oriental (Ver anexo A).

Gráfica 1: nivel de conocimientos y o/ habilidades en el manejo de herramientas informáticas de los líderes comunitarios del corredor oriental.

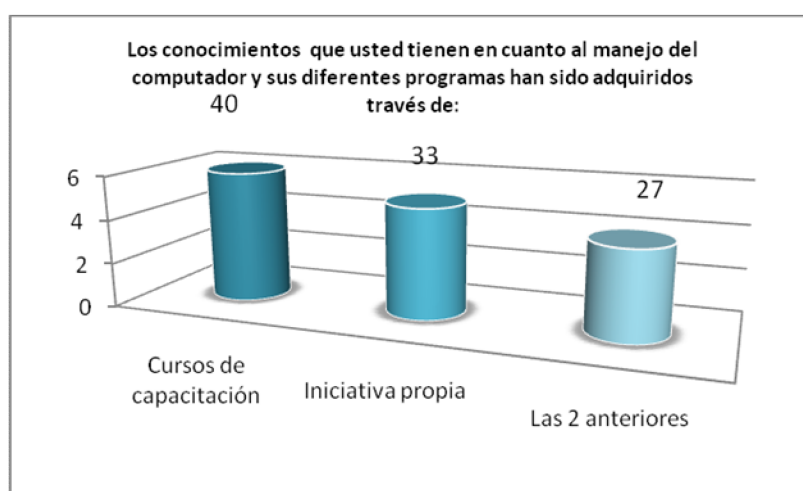


Teniendo en cuenta el criterio de los líderes comunitarios, la mayoría representada en un 53 % poseen buenas habilidades y/o destrezas en el manejo del computador y sus programas sobre todo en el uso de aplicaciones ofimáticas y algunos servicios de internet, que emplean con frecuencia;

mientras que un 47 % de los participantes coincide en afirmar que se encuentran en un nivel regular, ya que tienen nociones básicas sobre algunos programas (especialmente Word), pero consideran que es necesario reforzar lo aprendido, pues por falta de práctica han olvidado las funciones de ciertas aplicaciones y herramientas de internet, razón por la cual presentan dificultades en su manejo.

En base a lo anterior se puede deducir que todos los líderes comunitarios que participan en el proceso de formación, tienen conocimientos previos en el manejo de herramientas informáticas en un nivel que oscila entre bueno y regular.

Gráfica 2: conocimientos en el uso del computador y de algunos programas (Ver anexo A ítem 1.2).



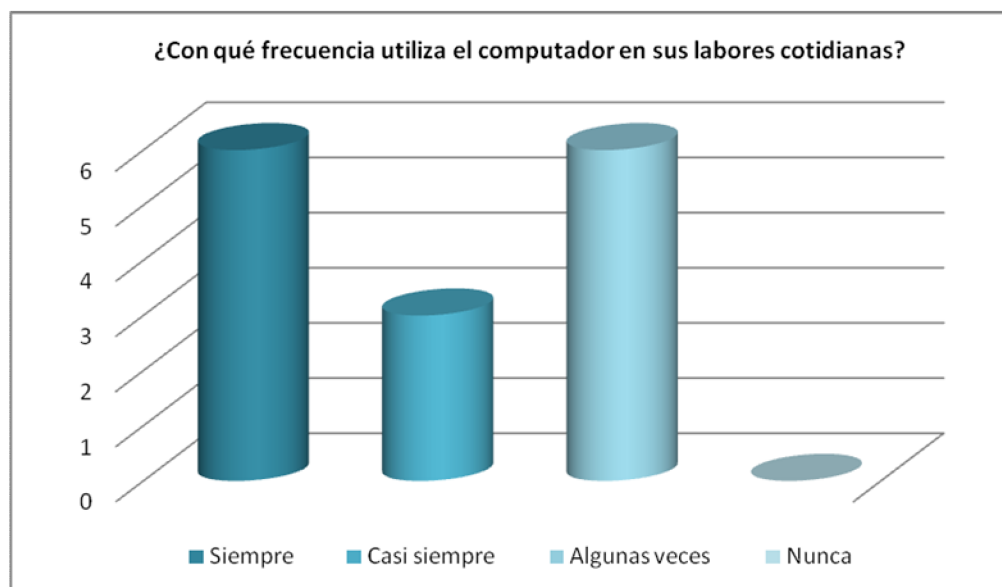
Ahora bien, el 40% de los participantes han realizado cursos de capacitación en herramientas informáticas, ofrecidos por el SENA y Fundación social (en convenio con ciertas instituciones educativas de la región); los contenidos o temáticas abordados fueron principalmente nociones básicas en programas ofimáticos tales como: Word, Excel, y Power Point, e Introducción a los servicios de internet más comunes (correo electrónico, y motores de búsqueda).

El tiempo aproximado que duró el proceso de capacitación de acuerdo al test aplicado (Ver anexo A ítem 1.3.1) está en una escala de 3 a 4 meses aproximadamente con una intensidad de 65 horas en total.

Sin embargo vale la pena resaltar que algunos líderes (33%) aprendieron a utilizar el computador y sus programas de manera empírica es decir a través de la experiencia por iniciativa propia realizando actividades de exploración, “cacharreo” e incluso han recibido asesoría de familiares o compañeros de trabajo, motivados especialmente por exigencias laborales, en su afán de actualizarse y experimentar el uso de programas que facilitan el desarrollo de actividades cotidianas.

Finalmente el 27 % de los líderes, además de participar en cursos de capacitación, a su vez refuerzan constantemente lo aprendido explorando por su cuenta aplicaciones o programas que consideran interesantes. En cuanto al uso del computador en las diferentes labores que desempeñan de los líderes es posible analizar:

Gráfica 3: frecuencia de uso del computador (Ver anexo A ítem 1.4)

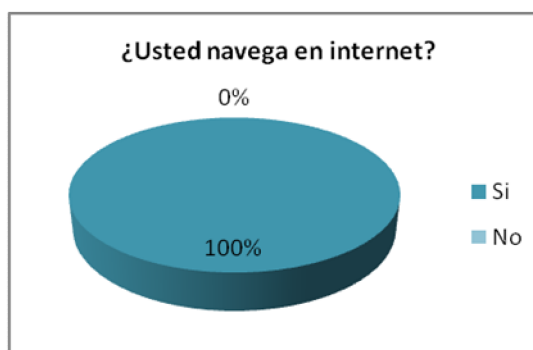


Sumando los porcentajes el 60% de los participantes utilizan con frecuencia el computador en sus actividades cotidianas, principalmente en asuntos laborales. Mientras un 40% por lo menos de vez en cuando emplea el computador, lo cual le permite familiarizarse con sus herramientas, y demuestra también el interés que despiertan las herramientas informáticas en el entorno en el cual se desenvuelven los líderes comunitarios. Según lo anterior, todos los participantes (100%) ya sea por exigencias laborales o iniciativa propia interactúan con el computador y sus programas.

Referente a los programas que más utilizan los líderes, según los datos recopilados en la entrevista (Ver formato c pregunta 3), se encuentra que:

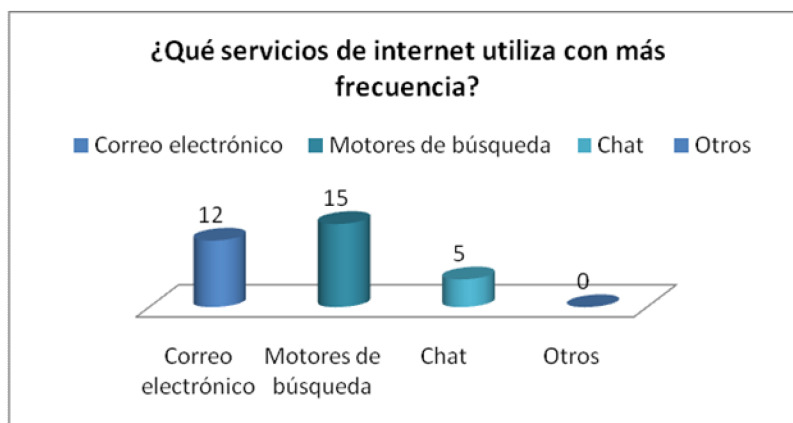
Uso de los servicios de internet

Gráfica 4: Uso de internet (Ver anexo A ítem 2.8)



Los 15 líderes participantes utilizan internet, razón por la cual es posible afirmar que tienen conocimientos previos en el manejo de algunos servicios que ofrece la red, o por lo menos ideas generales acerca de su funcionamiento. Pues como se mencionó al principio la mayoría de ellos han recibido cursos de capacitación en herramientas informáticas y de internet (correo electrónico y motores de búsqueda especialmente), a su vez los líderes que no han participado en procesos de capacitación reciben asesoría de familiares, compañeros de trabajo e incluso mediante actividades de exploración por iniciativa propia están aprendiendo a manejar mencionadas herramientas.

Gráfica 5: Uso de los servicios de internet (Ver anexo A ítem 2.8.1)



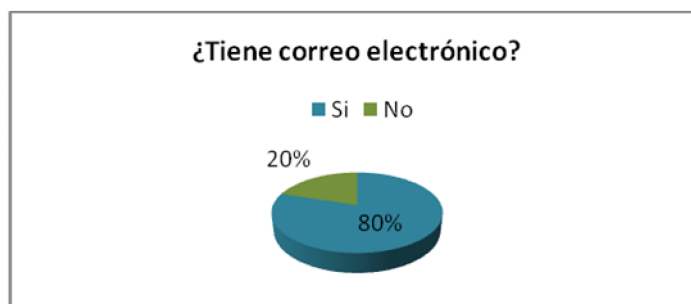
Los motores de búsqueda se constituyen en el servicio de internet que más emplean los participantes, pues los utilizan para consultar información acerca de diferentes temas de interés, cultura general e incluso para ingresar a otras páginas o sitios web.

El correo electrónico por su parte es otro de los servicios de internet que usan de manera frecuente los líderes comunitarios, principalmente en actividades relacionadas con el envío de informes, mensajes y como herramienta de

comunicación con los miembros de las organizaciones a las cuales pertenecen.

Mientras que el chat no es muy utilizado por los participantes.

Gráfica 6: ¿Tiene cuenta de correo electrónico? (Ver anexo A ítem 2.8.2)



Del total de 15 personas que desarrollaron el test, el 80% correspondiente a 12 participantes afirmaron tener dirección de correo electrónico y tan solo 3 líderes (20%) manifestaron desconocer el manejo de éste servicio.

Sin embargo de los 12 líderes que tienen cuenta de correo electrónico 4 no recuerdan la contraseña, pues crearon su cuenta para el curso de capacitación que realizaron pero no volvieron a utilizarla; razón por la cual también presentan dificultades en su manejo (Ver anexo A ítem 2.8.2.1).

Finalmente acerca de las herramientas Web 2.0, se encontró que ninguno de los participantes conocía éstas aplicaciones, e incluso nunca habían escuchado el término web 2.0 (Ver anexo A ítem 2.9).

Según los anteriores planteamientos, en general los líderes comunitarios tienen un nivel básico en cuanto al manejo de algunos programas ofimáticos como: Word, Excel, PowerPoint, y de ciertos servicios de internet, entre ellos el correo electrónico y los motores de búsqueda; resultados que se comparan posteriormente con el test y la actividad de observación desarrollada.

3.1.2 Conocimientos previos en cuanto al uso de herramientas informáticas (Ver anexo A).

- A la pregunta: ¿Qué es un computador? La mayoría coincide en que un computador es una herramienta de trabajo que permite elaborar informes, oficios entre otras labores cotidianas. Además es una máquina que procesa información y hace posible investigar, archivar datos, trabajos y también es un medio para comunicarse con otras personas a través del correo electrónico y el chat.
- Sumado a lo anterior se propuso realizar un gráfico del computador identificando sus partes y describiendo los pasos necesarios para prender y apagar un computador:

En esta actividad no hubo dificultades puesto que todos (100%) realizaron con éxito el gráfico y describieron acertadamente los pasos necesarios para prender y apagar un computador.

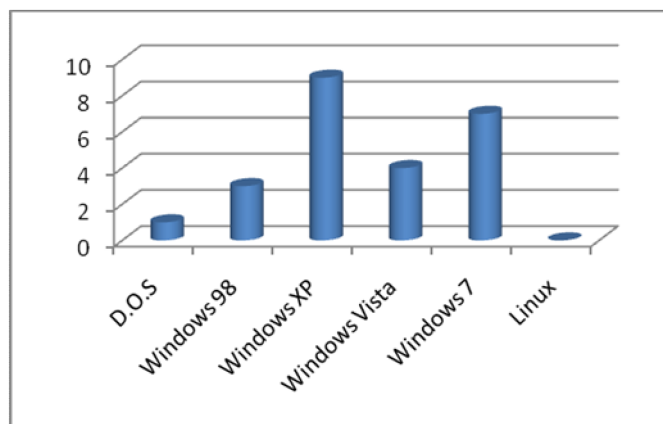
- Respecto a los cuidados que se deben tener en cuenta para el adecuado uso del computador y sus programas las respuestas más destacadas se mencionan a continuación:

- ✓ Verificar conexiones eléctricas
- ✓ Utilizar programas antivirus
- ✓ Realizar actividades de mantenimiento a los computadores, en determinado tiempo.
- ✓ Utilizar protector de pantalla.
- ✓ Vacunar los dispositivos extraíbles (memorias).
- ✓ Aplicar las medidas de aseo necesarias para conservar los equipos en buen estado, y prevenir posibles daños.

- Ahora bien en la pregunta ¿Qué es un sistema operativo? , 7 de los participantes correspondiente al 46.7 % coincidieron en que el sistema operativo es un conjunto de programas instalados en el computador, que ejecutan solicitudes, para el funcionamiento eficiente de los programas y la realización de diferentes tareas. Mientras que un 53.3% perteneciente a 8 líderes afirman desconocer el significado de este término o manifiestan no recordar con precisión su concepto.

- Por su parte a la pregunta ¿Qué sistema operativo maneja?

Gráfica 7: sistema operativo que utiliza con facilidad



Es posible afirmar que el sistema operativo con el cual están más familiarizados es el Windows Xp, seguido por el Windows 7.

- Acerca de internet el concepto que más sobresale es que Internet es una "red global de información y comunicación que permite a las personas:

investigar, conocer otros países, enviar mensajes por correo electrónico, buscar y publicar información, actualizarse, ver noticias, para el entretenimiento entre otras actividades que hacen posible comunicarse con el mundo exterior. Por lo tanto se constituye en un medio de comunicación que sirve para intercambiar información.

En esta primera parte del test se puede afirmar que los participantes tienen nociones generales de algunos conceptos teóricos elementales sobre el computador y sus programas.

3.1.3. Expectativas de los líderes comunitarios con respecto al uso de herramientas informáticas y de internet en su labor (Ver anexo B).

Entre las principales expectativas que manifestaron los líderes tanto en la entrevista como en la primera sesión se encuentran:

- Aprender acerca de los servicios de internet, más específicamente de las herramientas Web2.0, en lo relacionado con lo que significa el término Web 2.0 , de qué se tratan éstos recursos y para qué sirven.
- Socializar o dar a conocer los proyectos y/o experiencias a otras personas u organizaciones, y enterarse a su vez de las diferentes propuestas que ellos están desarrollando también. En conclusión aprender a publicar y compartir información con ciertos líderes a nivel regional, nacional e internacional.
- Editar y publicar videos
- Aprender a participar en foros virtuales
- Utilizar redes sociales para comunicarse con familiares, amigos y compañeros de trabajo.
- Aprender a intercambiar información con miembros de otras organizaciones
- Descargar información de internet
- Transmitir lo aprendido a los miembros de su comunidad.

3.1.4 Necesidades (Ver anexo B)

La mayoría de los líderes comunitarios coincide en la necesidad de utilizar las herramientas de internet para comunicarse con otros (principalmente con personas de diferentes grupos asociativos de la región y del país) por medio del correo electrónico y el chat. Así como también mejorar en cuanto al manejo de programas como Word y Excel, Power Point y en aplicaciones para la edición de imágenes.

Sumado a lo anterior consideran importante dar a conocer el trabajo que realizan en sus comunidades, por ello enfatizan en la necesidad de aprender

más acerca de las herramientas de comunicación como el chat, foros virtuales y las redes sociales para el entretenimiento.

3.1.5 Actitud de los líderes comunitarios frente al uso de herramientas informáticas y servicios de internet (Ver anexo C).

Para contrastar los resultados del test, y a su vez analizar la actitud de los participantes frente al uso de ciertas herramientas informáticas y algunos servicios de internet, se desarrolló una actividad práctica durante la cual los líderes a partir de una serie de tareas aplicaron sus conocimientos y habilidades en el manejo de algunas opciones básicas de Word, Power Point e internet (ya que los conocimientos previos en estas aplicaciones, serían claves para avanzar en el proceso de formación en recursos web 2.0).

La actividad estaba integrada por 3 etapas:

a). Se presentó un archivo de Word que contenía un fragmento del DIL (Desarrollo Integral Local), el cual se encontraba en desorden, es decir cada párrafo tenía diferente tipo, color y tamaño de letra, además estaba sin justificar.

Por lo tanto se facilitó a cada líder una copia del archivo y de manera individual se propuso que modificaran el documento, y además le insertaran imágenes y viñetas según creyeran conveniente y guardaran los cambios.

En esta primera fase las mayores dificultades se presentaron en cuanto a la inserción de imágenes y viñetas pues de los 15 líderes, tan solo 4 correspondiente al 27 % realizaron los ejercicios exitosamente, mientras un porcentaje representativo de ellos correspondiente al 53 % manifestaron no recordar cómo se realizan estas tareas, además se presentaron ansiosos preguntando y solicitando ayuda a sus demás compañeros para desarrollar dichas actividades.

El 20% restante (3 personas) de los participantes no asistieron a esta sesión.

a). Posteriormente se propuso realizar una presentación de PowerPoint de 5 diapositivas para exponer las actividades que desempeñaban en su comunidad, en esta actividad fue en la que mayores dificultades presentaron la mayoría pues solamente 2 personas realizaron con éxito esta actividad mientras los demás manifestaron no saber utilizar el programa PowerPoint, debido a que aprendieron nociones básicas pero por falta de práctica olvidaron.

b). A pesar de las dificultades presentes en general existe buena disposición por aprender, ya que a través de ésta actividad cada líder tuvo la oportunidad de autoevaluarse, identificar sus propias fortalezas y debilidades; y es precisamente por estas debilidades que según coincide la mayoría sienten interés en reforzar lo aprendido y estar actualizándose constantemente.

c). Finalmente se planteó ingresar a internet consultar determinada información y enviar un resumen por correo electrónico a sus compañeros ,sin embargo debido a que se ocupó gran parte de tiempo en las anteriores actividades no se alcanzó a complementar ésta ,además de acuerdo a la entrevista, el 20% de los lideres no tienen correo electrónico mientras un 33% de los 12 que si tienen, olvidaron la contraseña e incluso manifestaron presentar dificultades en su manejo, razón por la cual se considera pertinente incluir el tema del correo electrónico como actividad de refuerzo en las próximas sesiones antes de continuar con el aprendizaje de las herramientas web 2.0.

Se puede afirmar entonces que los líderes comunitarios en general tienen un nivel básico en cuanto al manejo de algunas herramientas informáticas como Word y los motores de búsqueda(como se mencionó anteriormente en los resultados de la entrevista); Sin embargo existen dificultades en el uso del programa PowerPoint y de ciertos servicios de internet (principalmente del correo electrónico) debido en muchas ocasiones a la falta de práctica han olvidado sus utilidades, además porque hace falta contextualizar o integrar lo aprendido en los cursos de capacitación que ha realizado la mayoría , en sus labores cotidianas para que tenga sentido y sean conocimientos significativos a largo plazo y no solamente por obtener un título en determinado lapso de tiempo.

Sumando a lo anterior entre los participantes no hay homogeneidad en cuanto al nivel de habilidades en el manejo del computador y sus programas, pues algunos manejan con facilidad ciertas herramientas informáticas, mientras la mayoría presenta dificultades.

Recursos

Para el desarrollo del proceso de formación a realizar con los líderes comunitarios se solicitó el aula de informática de la Institución Educativa Municipal “Heraldo Romero Sánchez” sede principal. La cual cuenta con 30 computadores, 20 de ellos con conexión a internet.

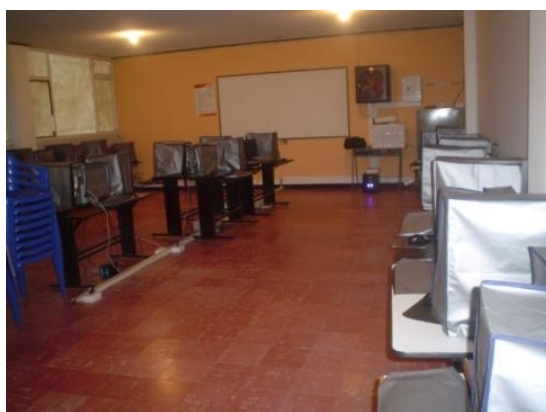


Figura 1: Aula de Informática I.E.M. Heraldo Romero Sánchez Sede el Ejido

CONCLUSIONES

- Todos los participantes tienen nociones básicas en el manejo de herramientas informáticas, principalmente en el programa Word así como también en el uso de los servicios más comunes de internet como los motores de búsqueda y el correo electrónico.
- En general, los líderes utilizan por lo menos alguna vez el computador en sus labores cotidianas, y tienen una buena actitud en cuanto al aprendizaje de nuevas herramientas. y prueba de ello es que constantemente gestionan en colaboración de las juntas de acción comunal diferentes cursos de capacitación para sus respectivas comunidades con algunas universidades de la región entre ellas la universidad cooperativa y la universidad Mariana, así como también con instituciones como el Sena, entre otras. Además por su propia iniciativa están dispuestos a actualizarse constantemente, para compartir sus conocimientos con otros y motivarlos con respecto a la necesidad de capacitarse.
- Existen ciertas dificultades en cuanto al manejo de programas como Word y PowerPoint, siendo más notorias en éste último; razón por la cual es necesario realizar actividades de repaso sobre las funciones básicas de Word y PowerPoint antes de avanzar con las demás herramientas de internet.
- No hay homogeneidad en el nivel de habilidades y/o destrezas en el manejo del computador y sus programas, ya que algunos (quienes representan la minoría) emplean con facilidad los programas ofimáticos y ciertos servicios de internet, sin ningún problema, mientras la mayoría presentan dificultades significativas.
- Para garantizar un aprendizaje significativo durante el proceso de formación se debe tener en cuenta la importancia de contextualizar lo aprendido para que sea útil en el medio en el cual se desenvuelven los líderes comunitarios, es decir que los participantes encuentren la manera de integrar éstos conocimientos en beneficio de sus comunidades, pues de lo contrario al igual que en los cursos de capacitación realizados están en riesgo de olvidar con facilidad lo estudiado.

3.2. RESULTADOS FASE II: PROPUESTA

A partir de los resultados obtenidos de la fase diagnóstica se procedió al diseño y estructuración de una propuesta en la que a través de la combinación de aspectos metodológicos y pedagógicos, y de acuerdo a las características de los recursos humanos y tecnológicos (Computadores, conectividad a Internet, mobiliario), favorecieran la adquisición de algunos aspectos teóricos y el desarrollo de habilidades prácticas necesarias para la

utilización de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por parte de los líderes comunitarios de los corregimientos la laguna, san Fernando, Cabrera, y Mocondino del corredor oriental de pasto, quienes conforman el grupo asociativo CORPOMINGA, así como también de los participantes de la Cooperativa Agropecuaria de la Laguna, del grupo Cultura Viva, de la Junta de acueducto de San Fernando y el grupo de personas que hacen parte de la junta de padres de familia de la I.E.M Heraldo Romero Sánchez, institución facilitadora de actividades encaminadas a la utilización de algunas herramientas web 2.0 en procesos de formación y proyección social.

Para el diseño y estructuración de la propuesta se recurrió además de la revisión documental que permitió obtener una visión bastante amplia de la forma como las personas adultas aprenden, a reuniones individuales y grupales que permitieran determinar qué aspectos de internet les gustaría aprender a utilizar en sus procesos comunicativos, en los cuales se hace necesario no solo adquirir información procedente de diferentes entidades y lugares de consulta (motores de búsqueda tradiciones), sino también enviar o publicar contenidos que les permitan a las diferentes entidades nacionales e internacionales conocer sus actividades, proyectos ejecutados, resultados obtenidos, y demás aspectos que les permitan continuar recibiendo el apoyo económico y la orientación necesaria para poder continuar desarrollando actividades en favor del bien comunitario.

Es importante mencionar que la propuesta en su fase teórica nace del diálogo participativo entre las facilitadoras del Programa de Licenciatura en informática de la Universidad de Nariño, quienes dan a conocer a través del diálogo y con el apoyo de ejemplos y diapositivas las características de las herramientas web 2.0, sus ventajas respecto a los servicios tradicionales, y las aplicaciones que estás pueden tener en la vida cotidiana, especialmente en la parte comunicativa ya sea de manera sincrónica y/o asincrónica. Exposición de la cual los líderes participan activamente a través de preguntas y comentarios de cuáles son los servicios que de acuerdo a sus características consideran más relevantes en sus procesos de gestión comunitaria, entre estos el servicio que mayor acogida obtuvo fue el blog, la wiki y la videoconferencia, sin demeritar los demás servicios los cuales son vistos como un buen complemento a los anteriores.

La propuesta planteada y ejecutada con el grupo de líderes participantes se denomina:

Titulo

Estrategias educativas que favorecen el desarrollo de competencias básicas para el uso de algunas herramientas web 2.0 en los procesos formativos y de proyección social.

3.2.1 Componente teórico

3.2.1.1. Fundamentos generales

La web 2.0 es un conjunto de aplicaciones y herramientas que permiten marcar una nueva tendencia en cuanto al uso de los diferentes servicios que se ofrecen en la red, ya que facilitan a los usuarios navegar e interactuar de manera dinámica con la información, intercambiar contenidos, socializar opiniones, aportar en la construcción de aprendizajes colectivos etc., a través de servicios, plataformas o aplicaciones que gracias a la integración de diversos elementos multimediales se caracterizan por interfaces agradables y fáciles de utilizar.

La web 2.0 se ha convertido en una nueva forma de concebir el Internet, porque a diferencia de la web 1.0 en la cual los visitantes o usuarios solo pueden leer los contenidos ofrecidos por otro autor, la web 2.0 pone a disposición de personas expertas y principiantes, diferentes herramientas interactivas que permiten editar los contenidos, pasando así de simples espectadores a colaboradores en el gran proceso de la construcción de contenidos y de difusión de la información de manera rápida y económica, ya sea de manera sincrónica o asincrónica.

Entre los servicios que ofrece la web 2.0 están: los espacios para crear y publicar contenidos (blog, wikis), compartir recursos (Picassa, SlideShare, TeacherTube, Del.icio.us), interactuar con otras personas (redes sociales - Facebook, foros) entre otros. Recursos que permitan adquirir, compartir y construir información adecuada a las características contextuales, culturales y sociales, personales o grupales, donde lo más importante es el deseo de querer compartir y recibir información. Labor en la cual las personas que poseen los conocimientos teóricos y prácticos necesarios, pueden contribuir a que otras personas conozcan y hagan uso de los servicios que se ofrecen a través de la red, y que van más allá de ser simples consumidores pasivos de información, y por ende contribuir así al logro de lo propuesto en el capítulo 1 del PNDE, Educación en y para la paz, la convivencia y la ciudadanía, donde se establece que para fortalecer la educación de las personas es necesario la articulación de las diferentes entidades del estado (Universidad de Nariño) y la comunidad educativa (I.E.M Heraldo Romero Sánchez), entre otros.

Lo anterior encaminado a fortalecer el uso de las herramientas informáticas, especialmente de algunos servicios de la web 2.0, con lo cual se contribuye a que las personas que hacen parte del proceso puedan a futuro participar de las nuevas demandas económicas, comunicativas y productivas de la sociedad, así como también convertirse en replicadores del proceso a los futuros líderes de las comunidades donde cada participante reside, con la finalidad de contribuir así al logro de lo propuesto por Fundación Social en el DIL, según el cual, todas las acciones que se realicen de parte de la Fundación en el Corredor Oriental de Pasto, están encaminadas al fortalecimiento de unos de los capitales más importantes que posee toda comunidad, el ser humano, especialmente aquellas personas que con su

capacidad de liderazgo y convocatoria logran movilizar grupos en torno al trabajo y bienestar comunitario.

En este sentido, la propuesta estuvo dirigida a orientar a los líderes participantes en la adquisición aspectos teóricos y prácticos básicos respecto al uso de herramientas web 2.0, las cuales a través de la práctica podrán a futuro convertirse en recursos que favorezcan sus procesos comunicativos, formativos y de gestión comunitaria. Labor para la cual, no solo fue necesario conocer sobre los aspectos teóricos y prácticos básicos de los servicios web 2.0, sino también de la forma como se puede orientar a otras personas, especialmente adultos cuyo conocimiento en el uso del computador es bastante básico, y que en su mayoría se limita al consumo pasivo de información, más no a la difusión de la misma a través de otros medios diferentes a los tradicionales como el correo electrónico.

3.2.1.2. Justificación.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la fase diagnóstica se encontró que la mayoría de los participantes del proceso utilizan los servicios tradicionales de internet con la finalidad de obtener algún tipo de información a través de los buscadores, principalmente Google y enviar y recibir información a través del correo electrónico. Sin embargo, pensar en la posibilidad de producir contenidos y difundirlos a través de nuevos servicios que ofrece la red, especialmente a través de la web 2.0, es un asunto que a muy pocos se le ha ocurrido, especialmente por la falta de conocimiento en el manejo de los mismos, y del gran potencial que estos ofrecen para que usuarios expertos o principiantes participen en la construcción y difusión de contenidos.

En este sentido, Fundación Social preocupada por las organizaciones beneficiarias de sus programas y proyectos, ha venido desarrollando acciones que contribuyan a mejorar sus procesos comunicativos, de tal manera que la utilización de herramientas web 2.0, es una propuesta que se constituye en un excelente aporte, por cuanto los líderes participantes adquieren los elementos teóricos y prácticos básicos para dar a conocer las principales características de la organización a la que pertenecen, los proyectos ejecutados, los logros y las comunidades beneficiarias, no solo a nivel local, sino también regional, nacional e internacional, con lo cual las personas y organizaciones que conocen sus actividades y resultados se amplíe considerablemente, así como también los posibles aportantes.

Ahora bien, orientar el proyecto y la ejecución de la propuesta con líderes tiene implicaciones presentes y futuras. Presentes en el sentido que ellos son beneficiarios directos en la actualidad de todos los procesos de actualización que Fundación Social, en coordinación con diferentes entidades públicas y privadas ofrece a fin de mejorar sus procesos de gestión, y a futuro, estas personas serán capaces de orientar a los nuevos líderes que hacen parte de las comunidades para que continúen desarrollando o mejorando espacios comunicativos a través de los servicios que ofrece internet, donde la información que alimenta cada sitio pueda ser ingresada directamente por los participantes sin tener que recurrir a intermediarios, lo cual garantiza una mayor

autonomía por parte de las comunidades, quienes sin tener vastos conocimientos en programación de computadoras podrán fácilmente organizar y compartir la información.

Por otra parte, estas experiencias permiten hacer un mejor uso de las aulas de informática con que cuentan las instituciones educativas las cuales permanecen subutilizadas, especialmente en época de vacaciones, así como también el mejoramiento en la percepción que se tiene de los servicios que ofrece internet, del cual muchas personas, especialmente adultas consideran sirven solo para descargar información por parte de los niños y adolescentes, dejando de lado las grandes posibilidades comunicativas que ofrecen a expertos y principiantes, niños, jóvenes y adultos.

3.2.1.3. Enfoque de la propuesta

Teniendo en cuenta que la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos que favorezcan el uso de herramientas informáticas se debe realizar a través de sesiones permanentes, en las cuales no solo se realicen prácticas con aquellas herramientas conocidas, sino también se explore con aquellas que gracias al avance de la tecnología vayan surgiendo, para el planteamiento, diseño, estructuración y ejecución de las acciones encaminadas al uso de herramientas web 2.0 en los procesos formativos y de proyección social por parte del grupo de participantes, fue necesario incluir elementos pedagógicos que permitan determinar cómo aprenden los adultos, estrategias que se desarrollan a fin de lograr aprendizajes permanentes, que habilidades deben desarrollar las personas en la nueva sociedad de la información y como se pueden utilizar las herramientas de internet para adquirir información y comunicar ideas.

En este sentido, los documentos que nutren la propuesta están orientados al aprendizaje por parte de las personas adultas (andragogia), al aprender haciendo (didácticas activas), a la asociación de nuevos conceptos con saberes previos (aprendizaje significativo), al desarrollo de nuevas habilidades que favorecen el tratamiento y adquisición de información (conectivismo) y a la planeación y ejecución de un trabajo basado en competencias (saber hacer, ser y conocer).

3.2.2. Características generales del aprendizaje en la edad adulta.

3.2.2.1. Aprender informática en la tercera edad. De acuerdo con el documento del estudio realizado, la tecnología digital e informática ha revolucionado en muchos aspectos la sociedad, favoreciendo interacciones que antes parecían imposibles, especialmente por parte de las personas adultas, de quienes se dice tienen dificultades para aprender, pero que de acuerdo con “Viguera & Ruiz, la experiencia muestra que se puede aprender a lo largo de toda la vida”²², aunque no al mismo ritmo de los niños, jóvenes y adolescentes,

²² Aprender informática en la tercera edad. Disponible en Internet:
http://www.redadultosmayores.com.ar/buscador/files/EDUCA015_Luque.pdf

capacidad que en las personas adultas se ve disminuida por la falta de ejercicios o la realización de eventos que le causen nuevas sensaciones, tal como ocurre al realizar cursos de informática, o actividades que lo acerquen a las nuevas tecnologías, donde a través del uso de una metodología apropiada, las personas adultas puedan ser protagonistas de esta sociedad informatizada.

La metodología que se utilice para trabajar herramientas informáticas con personas adultas ha de tener en cuenta estrategias que favorezcan el acercamiento entre las personas que orientan el proceso, entre los participantes quienes accederán de manera voluntaria, y el acercamiento a la tecnología; ahora bien, en el proceso de acercamiento a la tecnología es importante tener en cuenta que las experiencias que se planean por parte de los orientadores deben ir más allá del plano teórico o de visitas a centros tecnológicos, es decir deben estar orientadas al contacto directo de los participantes con los equipos de computo, por lo cual se recomienda que los grupos no excedan los 15 participantes, con quienes se deberá ir desarrollando temáticas secuenciales que vayan desde el reconocimiento del funcionamiento del computador, que es de menor complejidad, y continuar con el desarrollo de temáticas de mayor complejidad como Procesamiento de texto, Internet, entre otras.

Respecto al acercamiento a la tecnología, es importante destacar que, aunque al comienzo de un proceso se genera ansiedad y nerviosismo frente a un computador, a medida que los participantes interactúan con la máquina y los programas, el miedo comienza poco a poco a desaparecer, con lo cual se observan mejores niveles de satisfacción por parte de los sujetos, en la medida que ellos perciben los beneficios de la tecnología, entre ellos el poder acceder e intercambiar información. Labor que ha de ser orientada por personas (docentes), que no solo posean los conocimientos específicos en el área a orientar, sino también los conocimientos pedagógicos, los cuales han de complementarse con una gran capacidad de escucha, paciencia, respeto, y atención a la diversidad.

3.2.2.2. Usos educativos de internet (el tercer mundo). El desarrollo de computadores es uno de los inventos que mayor impacto ha causado en los últimos tiempos a nivel personal, familiar, laboral y social en general, especialmente con la aparición de internet que es un canal de comunicación a través del cual se realiza publicidad y comercio, se establecen relaciones personales, se informa, se ofrecen productos y servicios, se negocia, entre otros, sin importar el momento y lugar, gracias al llamado entorno virtual, donde de acuerdo con Javier Echeverría (2001), se dan más oportunidades para la interacción social, en un espacio no físico, no presencia que no requiere de la coincidencia temporal y espacial, que favorece no solo las actividades de negocio y de comercio, sino también el entretenimiento, trabajo, comercio, arte, expresión de emociones y sentimientos, guerra, etc., en un mundo donde no hay distancias, no es necesario el desplazamiento y toda acción está mediada por pantallas, altavoces entre otros.

Ahora bien, en el plano de proyección social, el internet pone a disposición de los usuarios expertos y principiantes diversos elementos que permiten la obtención de gran cantidad de información, de diversos temas, en formato multimedia, interactiva, en cualquier momento y lugar, lo mismo sucede con las funciones comunicativas, las cuales pueden hacerse mediante el uso de documentos multimediales con las cuales se puede compartir documentos, debatir ideas de manera rápida, sincrónica o asincrónica y económica.

En pocas palabras, se puede decir que internet es una herramienta que favorece:

- La Comunicación
- El acceso a grandes cantidades de Información
- La realización de comercio y gestiones administrativas
- El entretenimiento
- El teletrabajo
- El aprendizaje formal e informal

Entre las modalidades de comunicación, que ofrece internet a las personas, empresas e instituciones están:

- Correo electrónico (e-mail): es un sistema básico de comunicación en Internet. Para utilizarlo se debe contar con un nombre de usuario, un password o contraseña y un buzón de correo electrónico (espacio en el disco duro de un servidor de Internet donde se almacenarán los mensajes que nos envíen).
- Chats: Permiten la comunicación simultánea y en tiempo real entre las personas que se conectan a la conversación en un momento dado. Cada usuario ve en su pantalla la lista de las personas que están conectadas y los mensajes que van escribiendo.
- Videoconferencia. En su forma más sencilla son como los chats, pero permiten el visionado de las personas participantes en la conversación.
- Edición de sitios WEB. Entre ellos los blogs, los cuales constituyen un sitio web o lugar en internet donde se publican artículos, comentarios, de uno o varios autores, sobre un tema. Puede contener vínculos a otras páginas, imágenes, videos, presentaciones, incluye también comentarios de los lectores.

Ventajas del uso educativo de internet.

Internet debe ser utilizado teniendo en cuenta unos objetivos educativos y las características de los estudiantes, para así obtener mejores resultados formativos.

Entre las ventajas que conlleva el uso educativo de internet están:

*Universalización de la comunicación, posibilidad de comunicación (sincrónica o asincrónica) con todo tipo de personas: compañeros, profesores, expertos...

*Entorno propicio para un aprendizaje cooperativo, la resolución de problemas y la realización de proyectos entre estudiantes, entre profesores y entre estudiantes y profesores (GUITERT, 1996)

*Desarrollo de las habilidades básicas de lectura, escritura y expresión.

*Punto de encuentro entre personas ubicadas en diferentes partes del mundo.

*Globalización de la información. Acceso fácil y económico a un inmenso caudal de información multimedia de todo tipo.

*Desarrollo de habilidades de búsqueda, selección y organización de la información.

*Posibilidad de contactar con las personas que han elaborado la Información que se está consultando para pedir nuevos datos o compartir opiniones.

*Familiarización con esta tecnología, sus lenguajes y protocolos.²³

3.2.2.3. Internet, para mayores. De acuerdo con este documento, la mayoría de estudios que se realizan en España para conocer el tipo de población que accede a los servicios de internet están enfocados a jóvenes y adultos de no muy avanzada edad que manejan gran cantidad de información y hacen parte de los negocios, personas que en su mayoría se encuentran entre los 20-44 años de edad (80%).

Ahora bien, para evitar que el deterioro físico, la falta de interés en el uso de los computadores, el miedo a cometer errores al presionar una tecla, la desconfianza en el aprendizaje a través del ensayo y del error, en las facilidades que ofrece la máquina para interactuar, entre otras, deben tratarse de tal modo que las personas adultas observen que no hay una época y edad específica para aprender, y que esa barrera solo existe en el interior de cada persona. Por tanto cualquier actividad de aprendizaje deberá permitir la conexión entre los aspectos lógicos y psicológicos de los participantes, de tal manera entre los conocimientos recientes y los conocimientos previos, lo anterior por medio de actividades que sean significativas para ellos, y merezcan el esfuerzo que realizaran en pro de las mismas.

²³ Usos educativos de internet (el tercer mundo). Disponible en Internet: <http://peremarques.pangea.org/usuariosred2.htm>

Con algunas peculiaridades como las que presentamos a continuación muchas personas mayores están dispuestas para aprender Internet si:

Descubren necesidades que se pueden llegar a satisfacer mediante el uso de la Red.

Los esfuerzos de aprendizaje se dirigen hacia situaciones reales que sirvan para resolver problemas y mejorar su forma de trabajar, leer, entretenerse, comunicarse, informarse y ver la vida.

La metodología a emplear parte del análisis de la propia experiencia.

El monitor que lo enseña tiene en cuenta que las diferencias individuales son considerables a una determinada edad y que cada individuo tiene un estilo de aprendizaje, unos hábitos, una disponibilidad y exigencia diferentes.²⁴

Actividades que además de acercarlos a la tecnología, les permita mejorar los procesos de comunicación y acceder a nuevas y variadas formas de información. Especialmente en un contexto donde los procesos para de obtención, tratamiento y difusión de la información hacen parte de la cotidianidad social, económica, empresarial o cultural; por lo cual, y con la finalidad de garantizar el acceso democrática a la misma por parte de todos, es menester de los profesionales de la información, orientar en el uso adecuado, productivo y comunicativo de los medios de comunicación, que se derivan de las nuevas tecnologías. Entre ellos el internet, el cual así como produce grandes beneficios, también es causa de grandes problemas, especialmente por la libertad y falta de control que existe en la publicación de contenidos.

Tema del cual no están exentas las personas del común y asociaciones, por lo cual uno de los puntos que se deben abordar al tratar de orientar a grupos e individuos en la publicación de contenidos, está dado por el respeto a los derechos de autor, así como también por las normas de seguridad que se debe aplicar al momento de organizar información para mandarla circular a través de la red. En tal sentido, orientar para el uso de internet como una herramienta de difusión de contenidos y el establecimiento de nuevas relaciones interpersonales, va más allá de la simple transmisión de documentos, supone entonces, la adquisición de las bases de:

²⁴ Internet, para mayores. Disponible en Internet:
<http://redam.com.ar/buscador/files/EDUCA010.pdf>

- Dimensión instrumental: relativa al dominio técnico de cada tecnología (conocimiento práctico del hardware y del software que emplea cada medio).
- Dimensión cognitiva: relativa a la adquisición de los conocimientos y habilidades específicos que permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías. Es decir, aprender a utilizar de forma inteligente la información.
- Dimensión actitudinal: relativa al desarrollo un conjunto de valores y actitudes hacia la tecnología de modo que no se caiga ni en un posicionamiento tecnofóbico (es decir, que se las rechace sistemáticamente por considerarlas malélicas) ni en una actitud de aceptación acrítica y sumisa de las mismas.
- Dimensión política: relativa a la toma de conciencia de que las tecnologías de la información y comunicación no son asepticas ni neutrales desde un punto de vista social, sino que las mismas inciden significativamente en el entorno cultural y político de nuestra sociedad.²⁵

De tal manera que los procesos que se lleven a cabo para el uso de los servicios que ofrece internet, implique no solo la formación de habilidades mecánicas, sino el desarrollo de valores respecto a la adquisición y difusión de la información. Lo anterior conlleva al desarrollo de habilidades que permitan a los participantes “Interaccionar con un sistema de menús u opciones, navegar a través de documentos hipertextuales sin perderse, otorgar significado a los múltiples datos e informaciones encontradas, acceder al correo electrónico y lograr comunicarse mediante el mismo, ser crítico ante la avalancha de múltiples imágenes, sonidos y secuencias audiovisuales, etc.”²⁶.

3.2.2.4. La elaboración de módulos y materiales electrónicos para el www en la educación de personas adultas. De acuerdo con el documento de Manuel Área Moreira, la elaboración de material para el trabajo con adultos “es una acción pedagógica que requiere el desarrollo de un proceso permanente de planificación o diseño del material, de uso o experimentación del mismo en el

²⁵ La escuela y la sociedad de la información. Dimensiones de la formación o alfabetización tecnológica. Disponible en: <http://webpages.ull.es/users/manarea/Documentos/escsocinf2005.pdf>

²⁶ Sociedad de la información y analfabetismo tecnológico: nuevos retos para la educación de adultos. Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/a10.pdf>

aula, y de revisión y actualización para mejorarlo²⁷, de acuerdo a los resultados que se vayan obteniendo con la utilización de los mismos. La planificación o diseño consiste en crear una primera versión del material didáctico. En la fase de desarrollo, se utiliza el material con los participantes, esto con el fin de probarlos y detectar potencialidades y fallas. La tercera fase que tiene un carácter evaluativo, consiste preferentemente en la revisión y actualización del material en lo relacionado con (técnico) tipo de letra, tipografía, estética, fondos, enlaces, etc., y didácticas (contenidos, actividades, ejercicios de evaluación).

Teniendo en cuenta que las nuevas tecnologías de la comunicación (especialmente la red Internet) favorecen nuevas formas de organización, almacenamiento, acceso, y manipulación de la información, en la actualidad, los materiales que normalmente eran diseñados en formato impreso: libros de texto, de lectura, fichas, cuadernos de actividades, etc., cuyos contenidos presentaban texto combinado con imágenes fijas, de estructura lineal, en la actualidad su contenido es fácilmente editado utilizando computadores, los cuales facilitan la articulación de contenidos flexibles donde el acceso y recorrido por la información es variable, es mucho más llamativo por cuanto permite incorporar gran cantidad de elementos multimedia (textos, imágenes, sonidos, gráficos, vídeo); conexión entre diferentes textos mediante otros elementos que favorecen el trabajo autónomo del alumnado, quien interactúa sobre un material hipertextual que facilita su navegación a través del contenido.

Entre las características más representativas que el autor del documento plantea respecto al diseño de materiales electrónicos para utilizarse a través de Internet están:

- Materiales hipertextuales que permita a las personas navegar de un lugar a otro a través del documento.
- Materiales con un formato multimedia, donde los documentos escritos sean acompañados con gráficos, imágenes fijas, imágenes en movimiento, sonidos, lo cual hace que los documentos sean más atractivos y motivantes a los estudiantes y en consecuencia, facilitadores de ciertos procesos de aprendizaje.
- Materiales flexibles e interactivos para el usuario, donde los estudiantes puedan tener diferentes alternativas de trabajo tales como la realización de

²⁷ La elaboración de módulos y materiales electrónicos para el www en la educación de personas adultas. Disponible en:
<http://www.redadultosmayores.com.ar/buscador/files/EDUCA005.pdf>

actividades, navegación por la web, lectura de documentos, elaboración de argumentos, de ensayos, participación en foros, etc.

- Materiales que combinen la información con la demanda de realización de actividades, lo cual implica la presentación del contenido informacional con la propuesta de una serie de tareas y actividades que favorezcan el aprendizaje activo, basado en su propia experiencia con la información a través de ejercicios, elaboración de trabajos, experimentación, entre otros.
- Adicionalmente, el material elaborado debe tener una serie de instrucciones claves que le permitan al estudiante continuar trabajándolos, incluso en la ausencia del tutor.

Para elaborar material para trabajar a través de internet se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

Paso 1: Clarificar el porqué y el para qué de la elaboración del módulo antes de pensar en contenidos y enlaces, es necesario reflexionar las metas que con ellos se pretende alcanzar.

Paso 2. Identificar las características de la audiencia o de los potenciales usuarios del materia, para ello es necesario recurrir a la realización de un diagnostico o chequeo que permita identificar las características de la audiencia a la cual está destinado el material, sus conocimientos y habilidades de uso de las herramientas informáticas (navegadores, programas) y los conocimientos previos del tema a tratar.

Paso3. Establecer la estructura general y menú u opciones, entre estas:

- Presentación del material: introducción.
- Objetivos, contenidos, metodología, evaluación, bibliografía
- Desarrollo de los temas
- Actividades, ejercicios o prácticas
- Documentos para refuerzo de temas.
- Evaluación

Paso 4. Organizar los contenidos de acuerdo con los objetivos del curso, los cuales serán alcanzados con el planteamiento y desarrollo de actividades, ejercicios o prácticas que el alumnado realizará, y la preparación de pruebas o trabajos para la evaluación de los conocimientos.

Paso 5. Diseñar el formato de presentación o interface del material en la pantalla, esto es muy importante porque permite la navegación y el acceso a la información. Al hablar de presentación, es importante tener en cuenta la estética de las páginas (colores, fondos de página, tipografía, distribución de los elementos gráficos y textuales).

Paso 6. Elaborar, crear o diseñar previamente una plantilla de página que servirá como base para el desarrollo de las demás. La plantilla incluye el título

o nombre del material (asignatura, profesor), una imagen representativa de la facultad, departamento, organización o grupo que produce el material.

Paso 7. Comprobar en distintos navegadores el borrador del web elaborado, esto porque la visualización final de un documento no es igual de un ordenador a otro (cambian los tamaños de la tipografía, los colores, la longitud de los textos, algunos elementos de animación pueden estar desactivados, etc.), debido a factores como tipo de software de navegación empleado, la versión del mismo, la resolución del monitor, la presencia o ausencia de ciertos programas, entre otros.

Paso 8. Realizar una experimentación o prueba piloto del web con un pequeño grupo de usuarios potenciales, con la finalidad de ver cómo actúan y navegan ante el mismo. Esta prueba permite determinar problemas en la navegación o comprensión de los contenidos, y por ende mejorarlo antes de proceder a su publicación definitiva.

Paso 9. Publicación del módulo en Internet, lo cual depende del tipo de servicio utilizado para su difusión.

3.2.2.5. Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales de aprendizaje. La Web 2.0 mediante Edublogs, Eduwikies, Edurss y Edupodcast incorporan nuevas formas de aplicar las tecnologías de información y comunicación para facilitar el E-learning (educación virtual), espacio utilizado en su mayoría por personas adultas, quienes usan estos servicios para acceder materiales multimedia de aprendizaje o para el establecimiento de relaciones personales. Estos espacios se caracterizan por la no presencia, la asincronía y que generan vivencias y situaciones donde los actores participan activamente del desarrollo del proceso en curso.

Las herramientas informáticas que hacen posible el E-learning, permiten que el acceso al conocimiento pueda llegar a aquellas personas que por razones culturales o económicas no puedan acceder al sistema educativo presencial.

Web 2.0, herramienta tecnológica en los entornos virtuales de aprendizaje

En la actualidad, las personas usan con mucha frecuencia las tecnologías de la información y comunicación, especialmente la red Internet, en la cual acceden a un número no finito de páginas y direcciones electrónicas o URL's. Estas páginas se caracterizan por su versatilidad, donde los usuarios no permanecen estáticos, sino que por el contrario miran, leen, "interactúan, analizan y opinan, expresan su parecer en la red, realizan trabajos colaborativos y establecen redes de socialización. Este uso de la Web, con posibilidades de interacción ha sido denominado Web 2.0"²⁸. espacio virtual

²⁸ La Web 2.0, herramienta del E-learning en los Entornos Virtuales de Aprendizaje. Disponible en:
http://216.75.15.111/~joomlas/eduqa2008/images/ponencias/eje_tematico_5/5_01_La_web_2_0_Aguirre_Manasia_.pdf

del cual participan diversidad de usuarios que combinan la lectura con la escritura, con lo cual se generan redes sociales de participación a través del intercambio de contenidos y el uso de recursos tecnológicos como los blogs, las wikis y podcast.

Edublogs, Eduwikies, Edurss y Edupodcast en los EVA

El blog o bitácora, es un sitio web, una especie de diario donde el autor publica contenidos que se actualizan cronológicamente. Estos sitios permiten la integración de textos, imágenes e hipervínculos.

El blog o bitácora es un medio tecnológico de comunicación e información donde los usuarios editan la información usando un nombre de usuario y contraseña. Son de fácil uso, por lo cual profesores y estudiantes no requieren vastos conocimientos en programas informáticos o adquirir un software ya que su uso es gratuito.

Los Wikies, son software mediante el cual se crean contenidos en forma colaborativa. La Wiki gira alrededor de un tema en particular, donde los usuarios o participantes interactúan agregando contenidos, complementando o corrigiendo lo antes publicado por otro usuario. Un aspecto importante de la wiki es permitir conocer el grado de participación de los usuarios, de tal manera que el organizador puede reorientar la labor desarrollada. Así mismo, su uso fomenta el sentido de cooperación y de trabajo colaborativo

3.2.3. Teorías que sustentan la propuesta.

Teniendo en cuenta las características del uso de herramientas informáticas, donde se hace necesario el desarrollo de diferentes habilidades motrices (aprender haciendo) y la integración de conocimientos pasados y presentes, las teorías sobre las didácticas activas, el aprendizaje significativo, el conectivismo y el enfoque por competencia, son las que más se adaptan para orientar la labor de los participantes del proceso de apropiación de herramientas web 2.0.

3.2.3.1. Didácticas Activas

Es una metodología de trabajo en la cual se propone que el aprendizaje por parte de las personas se vuelve un acto interesante mientras los contenidos y actividades se adaptan a las características de los estudiantes, a sus intereses, cuando las personas, en este caso los adultos participantes, encuentran utilidad práctica de los contenidos y acciones realizadas para su vida, cuando se ajustan a la realidad.

Entre las características más representativas del aprendizaje activo que se adecuan al proceso a realizar están:

- Propone que el papel principal dentro de un proceso lo ejerza el estudiante, sea él quien construya el conocimiento a partir de la

negociación, de seguir pautas o actividades que propone el profesor con el fin de alcanzar unas metas.

- Sea el estudiante el protagonista responsable de su propio aprendizaje, que a través de la exploración, del aprender haciendo desarrolle habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de la información, asumiendo así un papel activo en la construcción de su conocimiento.
- Que el participante intercambie experiencias y opiniones con las personas que integran un grupo de trabajo, así como también con las personas del entorno social en que se desenvuelve a fin de analizar situaciones, planear y ejecutar proyectos que contribuyan a dar solución a las problemáticas encontradas.

• Que el estudiante mejore su capacidad de trabajo y proponga acciones que mejoren su proceso.

- “Desarrolle la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y capacidad de autoevaluación”²⁹.

Respecto al trabajo de docentes o facilitadores, las pedagogías activas proponen que mientras el estudiante es un ser responsable, activo, autónomo que participa en la construcción de su conocimiento, el maestro es quien propone unos objetivos que guían la labor del aula, el tratamiento de ciertos temas, por lo tanto es él quien debe planear y diseñar las experiencias o actividades que guíen el desarrollo de un curso, así como también facilitar, motivar y ayudar permanentemente para que sus estudiantes puedan alcanzar las metas propuestas.

3.2.3.2. Aprendizaje Significativo

Por otra parte, el modelo pedagógico significativo, con sus representantes David Ausubel, Joseph Novak, Helen Hanesian, y Edmund Sullivan, plantean que toda acción educativa, debe planearse teniendo en cuenta el “para qué, qué, y cuándo enseñar”³⁰, lo anterior de acuerdo a lo que el estudiante posee, sabe, es decir a sus conocimientos previos.

Respecto a la selección de contenidos, este modelo enfatiza en la necesidad de seleccionar contenidos potencialmente significativos que guarden una estructura tal que puedan vincularse de manera estable con los conocimientos

²⁹ Metodología activa. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa_activa

³⁰ MORENO M, Heladio y LOSADA O, Álvaro. Pedagogía y otros conceptos afines. Bogotá D.C: Ediciones SEM, 2004. P. 60.

previos, así mismo con las habilidades que estos poseen en un momento dado. Entre los recursos que favorecen la orientación de un proceso empleando este modelo pedagógico, los recursos en los cuales puede apoyarse el facilitador están: mapas conceptuales que permiten representar las jerarquías entre conceptos, y el anclaje que se da entre los mismos.

3.2.3.3. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital

El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) le permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado.

Como consecuencia de la gran expansión de la información en tiempo real y en doble vía, tal como ocurre con los blogs, es necesario desarrollar estrategias educativas que permitan el desarrollo de habilidades, para seleccionar, sintetizar y aplicar la información a diferentes contextos

Ahora bien, las herramientas de la web 2.0 permiten llevar a la acción los postulados de la teoría conectivista, en la medida en que proveen de espacios que favorecen en los usuarios el desarrollo de habilidades y competencias para conectar diferentes nodos o fuentes de información, con la finalidad de que pueda actualizar continuamente su conocimiento, ya que, contrario a lo que se pensaba años atrás y según lo expuesto por George Siemens en el documento denominado "Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital", el aprendizaje del ser humano no solo se da gracias a la educación formal y el conocimiento no es estático sino que cambia continuamente, de acuerdo al contexto social, económico y cultural; y que involucra agentes externos y servicios que están más allá de las tradicionales aulas de clase, en el ciberespacio, un aula sin fronteras donde los servicios del nuevo internet representados en la web 2.0 favorecen este proceso.

3.2.3.4. Competencias

En términos generales al hablar de competencias se hace relación a la manera como el ser humano aplica unos conocimientos precisos para la ejecución de determinada labor, lo cual lo convierte en un ser idóneo para desempeñarse con destreza en aquello que ha emprendido.

En el ámbito educativo el tema de las competencias se enriquece con el aporte de diferentes autores que amplían su horizonte haciendo que estas vayan más allá de un saber, y de un saber hacer, hacia un saber Ser, donde la integración de conocimientos, habilidades, destrezas, aptitudes y actitudes ayudan para que las personas puedan argumentar, interpretar, proponer y actuar en diferentes ámbitos de su vida laboral, profesional y social.

De las clases de competencia comunicativa, cognitiva, biofísica, axiológica, tecnológica, humanística y especializada; la comunicativa, axiológica y

tecnológica son las que mayor importancia tienen para el desarrollo del proyecto.

La competencia comunicativa, social por cuanto los participantes deben ser capaces de articular elementos lingüísticos y discursivos necesarios para producir o comprender documentos de acuerdo a una situación específica, y lograr así establecer un dialogo participativo. Por lo tanto, este tipo de competencia va más allá de aplicar reglas para formar oraciones gramaticalmente correctas, es decir busca que las personas sean capaces de determinar “cómo, cuándo y con quién usar estas oraciones, cómo mejorar la calidad de la comunicación”³¹.

La competencia axiológica necesaria por cuanto permite rescatar y cultivar un conjunto de valores éticos, sociales y culturales que favorecen el trabajo en equipo, la solidaridad, el sentido de identidad y pertenencia a un determinado grupo, a una comunidad, y que en el caso del trabajo con herramientas de internet son necesarias para la negociación de los contenidos que del grupo se mostraran en la red, la forma como se van a presentar, la finalidad, y el respeto que sobre los derechos de autoría de información publicada en otros sitios se debe aplicar a fin de no ir en contra de las normas que proclaman el derecho de propiedad intelectual de cualquier tipo de documento escrito y/o multimedial.

La competencia tecnológica que hace relación a la integración del comportamiento social, la técnica y la tecnología, donde lo más importante no es la tecnología y el cómo crearla, sino más bien como desarrollar capacidades y adquirir las bases teóricas y prácticas para que las personas puedan participar activamente en la proyección de sus comunidades, en el mejoramiento de su calidad de vida y la de los otros, y en la creación de nuevas formas para generar trabajo.

3.2.4. Metas que se pretende alcanzar

Considerando que las características y los interés de las personas adultas, especialmente de los lideres respecto a la tecnología, particularmente de herramientas informáticas, están orientados a adquirir conocimientos y habilidades que le permitan dar a conocer sus servicios, negocios, mejorar la comunicación con otras personas y que su capacidad para realizar actividades que impliquen el uso de estas herramientas demanda mayor tiempo y uso de estrategias que favorezcan el desarrollo de su trabajo, las metas que se propusieron para ser alcanzadas durante el proceso, se apoyan en las teorías de Dr. Pere Marqués Graells, quien a través de sus publicaciones da algunas pautas sobre hacia donde se deben dirigir las actividades de aprendizaje de las personas adultas.

³¹ MORENO M, Heladio y LOSADA O, Álvaro. Pedagogía y otros conceptos afines. Bogotá D.C: Ediciones SEM, 2004. P. 138.

Tema 1: características representativas de la web 2.0.		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Acercarse a la concepción teórica de los nuevos servicios que ofrece el internet, a través de la web 2.0	Identificar las características y los servicios representativos de la web 2.0.	Determinar qué servicios de la web 2.0 se pueden emplear para facilitar o favorecer el trabajo comunitario.
Colaborar activamente en la estructuración de un documento que condense la participación del grupo en el desarrollo de proyectos que han beneficiado a su comunidad.	Dar a conocer proyectos en los que ha estado presente la gestión del grupo.	Utilizar el programa PowerPoint para crear una presentación donde explique qué proyectos ha ejecutado el grupo de trabajo. Año, descripción y beneficiarios (5 diapositivas).
Tema 2: repaso general de los servicios tradicionales de Internet (buscadores, correo electrónico y chat).		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Tener claridad de que es Internet. Evaluar las posibilidades comunicativas que ofrece el Internet tradicional (web 1.0).	Comprender los conceptos básicos de internet e identificar sus principales servicios Establecer las características de servicios que ofrece el Internet tradicional.	Explicar con sus propias palabras la definición de Internet. Plantear apreciaciones respecto al uso de internet desde sus inicios, y hacer predicciones de lo que espera poder realizar con el uso de los servicios que se menciona ofrece la web 2.0.

<p>Mostrar interés y entusiasmo en la realización de las actividades que se proponen ejecutar mediante el uso de las herramientas tradicionales de internet.</p>	<p>Realizar ejercicios que favorezcan el repaso y mejora en el uso de las herramientas de internet a través de la búsqueda de diversos temas en la red, la creación de una cuenta de correo electrónico para el envío y recepción de mensajes y archivos, y establecer un diálogo grupal a través del chat, con la finalidad de conocer un poco más sus interés respecto a la utilización de la web 2.0.</p> <p>Aplicar algunos cuidados que permitan evitar la manipulación de la información que se maneja a través del correo electrónico, por parte de personas extrañas.</p>	<p>Ingresar a google.com y buscar información sobre entidades que a nivel nacional e internacional se encargan de apoyar a través de recursos económicos y humanos el desarrollo de proyectos que benefician a la comunidad.</p>
<p>Adquirir una actitud de cuidado frente a la manipulación de la información a través del correo electrónico.</p>	<p>Identificar la importancia de utilizar el correo electrónico o el chat para poder comunicarse de manera económica y al instante.</p>	<p>Siguiendo las orientaciones de la guía de trabajo, crear una cuenta de correo en Gmail, con la finalidad de realizar envío y recepción de archivos.</p> <p>Durante el ejercicio aplicar medidas preventivas que eviten que extraños puedan ingresar posteriormente a sus cuentas.</p>
<p>Mostrar respeto por las apreciaciones que los compañeros realizan a</p>		<p>Utilizando la herramienta de chat que viene incorporada en Gmail, dialogar entre participantes con el fin de integrarse un poco</p>

través del chat.		más, y dar a conocer sus apreciaciones a acerca de lo que esperan encontrar en las herramientas web 2.0.
Tema 3: creación de un blog grupal utilizando wordpress.com		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Valorar la manera como los servicios de internet han evolucionado, convirtiéndose en herramientas de fácil uso por parte de cualquier usuario.	Adquirir una concepción más amplia de la web 2.0, y de los servicios que previamente se consideró se abordarían para facilitar la proyección social de los participantes del proceso. Adquirir las nociones teóricas básicas de los blogs (¿Qué es un blog?)	Realizar una comparación entre los servicios que ofrece el Internet tradicional, y los servicios que ofrece la web 2.0. a usuarios principiantes y/o expertos
Mostrar interés y curiosidad por la creación de un lugar que le permita dar a conocer las actividades y servicios que ofrece a nivel personal y grupal.	Identificar las características de los blogs, particularmente de aquellos que se crean usando la herramienta de WordPress Explorar de manera individual las múltiples herramientas de trabajo que ofrece WordPress,, para poderlas aplicar en la publicación de su información.	Expresar con sus propias palabras la definición de blog. Siguiendo la orientación de una guía de trabajo impresa, crear una cuenta en WordPress, y junto con la explicación que da la facilitadora,
Proponer y aceptar sugerencias sobre la forma como se creará un blog que permita compartir con la comunidad en general, servicios,	Plantear aportes que permitan crear un blog grupal que condense los objetivos de cada equipo de trabajo.	comienza a explorar las herramientas que ofrece este servicio, a fin de poder identificar aquellas que más se adecuan a las necesidades de publicación de información que

características, ubicación, entre otras, de cada grupo de trabajo.		<p>cada usuario de manera individual posee.</p> <p>De manera grupal, determinar que herramientas de WordPress, configuración, temas, cabecera, entre otras, usaran para la creación de un blog colectivo.</p>
--	--	---

Tema 4: continuemos mejorando el blog grupal.

Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Mostrar entusiasmo por realizar y escuchar el planteamiento o de aportes que permitan mejorar la presentación y usabilidad del blog grupal.	Dar nuevas sugerencias que permitan poco a poco ir mejorando la presentación del blog grupal, tanto en su forma, como también en la información que alimentará el mismo.	A través de la negociación grupal, establecer y ejecutar acciones que permiten que cada integrante coopere en el mejoramiento del blog, ya sea mediante la creación de nuevas páginas o entradas, el ingreso de información textual, de imágenes o videos.

Tema 5: repaso general de los programas ofimáticos Microsoft Word y PowerPoint.

Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Apoyar a los compañeros en la realización del repaso que permita que los participantes puedan profundizar o	Realizar un reconocimiento de las principales herramientas de trabajo, que para mejorar la presentación de las ideas a publicar a través de internet ofrecen los programas Microsoft Word y PowerPoint.	Utilizar las principales funciones que ofrece el procesador de texto (copiar, guardar, cambiar tipo y tamaño de fuente, justificar, entre otras), en el

<p>mejorar en el uso de las herramientas que ofrecen los programas Microsoft Word y PowerPoint, para la edición de texto y la presentación de ideas.</p> <p>Atender las explicaciones que dan las facilitadoras con el fin de conocer y aprender los pasos necesarios para capturar imágenes, editarlas e integrarlas a cualquier aplicación.</p>	<p>Adquirir algunos conocimientos teóricos y prácticos que faciliten la edición de imágenes.</p>	<p>mejoramiento de algunos documentos textuales que serán publicados a través de WordPress.</p> <p>Crear una presentación utilizando el programa PowerPoint, dando a conocer las características generales del grupo, los servicios que ofrece a la comunidad donde reside, sus integrantes, año de fundación, entre otras.</p> <p>Utilizar la tecla</p>  <p>Para capturar pantallas de imágenes, llevarlas al programa Paint, hacerles las modificaciones, guardarlas como JPEG (*.JPG;*.JPEG;*.JPE;*.JFIF), e insertarlas en un documento de Microsoft Word.</p>
---	--	---

Tema 6: publicación de contenidos mediante la utilización de Slideshare.		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Utilizar adecuadamente los servicios de Slideshare para publicar contenidos informativos.	Conocer las principales características de Slideshare. Identificar un conjunto de pasos que permiten crear una cuenta en slideshare, y la manera como los participantes pueden publicar en este servicio documentos elaborados con la ayuda de PowerPoint y Word.	Seguir un conjunto de pasos para acceder al entorno de Slideshare, y publicar desde allí diversos contenidos.
Aplicar algunas normas que les permitan asegurar la integridad de la cuenta creada en slideshare, y de la información que a través de ella se difunde.	Tener en cuenta ciertas normas como el respeto por los derechos de autor, y de publicar información acorde a las actividades del grupo.	Crear la cuenta en Slideshare, manteniendo algunas normas que garantizan la seguridad de la información. Subir una presentación de cada grupo participante, donde además del contenido general, describan los responsables de la misma.
Usar responsablemente Slideshare para la publicación de contenidos.		Enlazar la presentación colocada en Slideshare, con la información que está contenida en el blog previamente creado con la ayuda de WordPress.
Tema 7: publicación de contenidos mediante la utilización de Youtube.		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Usar de manera responsable	Conocer las diferentes características y utilidades que ofrece Youtube para la publicación de todo tipo de videos.	Siguiendo una serie de pasos contenido en una guía

los servicios que ofrece Youtube para publicar contenidos relacionados con el grupo asociativo al cual pertenece.	Publicar videos de la organización, corporación o grupo al cual pertenece, cuidando respetar los derechos de autoría, y de calidad de los contenidos, de tal manera que en ningún momento afecten la integridad del grupo o de alguna persona en particular.	<p>impresa, crear una cuenta en Youtube para la posterior publicación de videos.</p> <p>Publicar videos en los que se evidencie el radio de acción de cada grupo.</p> <p>Siguiendo los pasos de la guía impresa, enlazar los videos publicados en Youtube con la información contenida en el blog previamente creado con la ayuda de WordPress.</p>
---	--	---

Tema 8: invitación de usuarios a participar de la construcción del blog.

Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Participar activamente en la construcción del blog creado dentro de cada grupo, así como también de los blogs que hacen parte de los otros grupos de trabajo.	Identificar los tipos de usuarios que pueden hacer parte de su blog, así como también los pasos a seguir para invitar a que otras personas ayuden en la construcción de contenidos.	<p>Aplicar una serie de pasos que le permita a cada administrador invitar a que otras personas ayuden en la construcción colectiva de contenidos.</p> <p>Aceptar las invitaciones que cada administrador de los blogs realiza a fin de solicitar colaboración en la construcción de contenidos, y</p>

		aportar corrigiendo o ingresando nueva información que ayude a aumentar la calidad y cobertura de los temas previamente tratados.
Tema 9: aprobación o desaprobación de comentarios de los blogs.		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Disponer de criterios claros que permitan evaluar la calidad y pertinencia de los comentarios recibidos sobre los contenidos publicados a través de los blogs.	Identificar las zonas del blog donde se almacenan comentarios sobre los contenidos publicados.	Aceptar o rechazar comentarios que se realizan sobre los contenidos publicados, dando oportuna respuesta a aquellas observaciones realizadas por los visitantes.
Tema 10: características y aplicaciones de la wiki en la solución participativa de problemas.		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Identificar la utilidad de las wikis en el intercambio de argumentos que favorecen la construcción colectiva de contenidos.	Identificar las principales características de las wikis, y las diferencias de estas con servicios como el blog.	Comentar sobre las diferencias que de acuerdo a la guía de trabajo, y al diálogo establecido, encuentra entre las posibilidades de trabajar con las wikis, y con otros servicios de la web 2.0 que ya han sido abordados.
Mostrar interés en la creación de una cuenta	Aplicar las normas básicas para proteger la información que publicará a través de la wiki.	Crear un usuario y una contraseña para acceder a los servicios de la wiki, y guardar cuidadosamente

que le permita participar de las posibilidades para construir contenidos a través de las wikis.	Reconocer los elementos principales de las wiki” http://discutamosobrenuestroentorno.wikispaces.com/ : cabecera (usuario, Mis wikis, ayuda, cerración); Panel de administración (nueva página, cambios recientes y administración de la wiki (invitar usuarios)); Panel de páginas (nombre de las temas propuestos), y el espacio para editar contenidos.	esta información a fin de evitar que otras personas, de manera fraudulenta puedan manipular sus datos, y los contenidos publicados. Explorar las posibilidades que presenta el editor de contenido para publicar información, y aportar al tema de discusión denominado “Violencia intrafamiliar”
---	---	--

Tema 11: continuemos con la solución de problemas que afectan a nuestros sectores.

Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Utilizar responsablemente la Wiki para contribuir a la construcción de alternativas de solución frente a las necesidades planteadas.	Analizar las situaciones problemáticas identificadas en los sectores del Corredor Oriental en el cual habita, y de manera respetuosa dar a conocer sus aportes y complementa los aportes de sus compañeros.	Enviar aportes al tema planteado, y recibe las sugerencias que le permiten mejorar su participación en la determinación de causas, consecuencias y/o efectos, y soluciones de los problemas que se abordan a través de la wiki.

Tema 12: pasos para la formulación de proyectos comunitarios

Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Disponer de elementos básicos que	Identificar los principales elementos que se deben tener en cuenta para formular proyectos comunitarios:	Dar opiniones sobre cuáles son los aspectos de

van a permitir formular proyectos para el beneficio colectivo.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un proyecto? <p>Pasos para planear un proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué queremos? <p>-¿Cuál es el problema? -Definir la meta como solución al problema -Desglosar la meta en un conjunto limitado de objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tenemos? • ¿Cómo podemos utilizar lo que tenemos para lograr lo que queremos? • ¿Qué pasará cuando lo hagamos? <p>-Supervisión -Informes -Evaluar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos para la presentación del documento del proyecto. 	proyectos de su localidad que podrían tenerse en cuenta en cada uno de los pasos mencionados.
Tema 13: participemos activamente del audio foro “Aportes de las herramientas web 2.0 en la gestión comunitaria”		
Saber Ser	Saber Conocer	Saber Hacer
Usar responsablemente el audio foro como un medio de comunicación entre personas.	<p>Identificar las características del audio foro y los roles que cumple cada participante (invitado, administrador).</p> <p>Conocer los pasos que se deben seguir para participar de un tema de discusión a través del servicio Voxopop.com.</p>	Visitar su correo y accede al tema de discusión propuesto por las facilitadoras, dando a conocer sus aportes.

3.2.5. Metodología

Teniendo en cuenta las características generales de los participantes, quienes no solo colaboran en sus comunidades en la organización de sus integrantes para plantear propuestas que ayuden a mejorar sus condiciones, sino también se preocupan continuamente por participar de procesos formativos que les ayuden a adquirir los conocimientos teóricos y prácticos para mejorar sus procesos comunicativos, los talleres desarrollados en cada sesión, se planearán de tal manera que logren combinar los aspectos teórico, práctico, activo, útil, interesante para sus actividades de gestión comunitaria y de gran participación grupal.

En razón a lo anterior, para cada sesión se desarrollarán guías de trabajo en las que se plasmen los siguientes aspectos:

- Meta que se pretendía alcanzar con el tratamiento de cada tema.
- Breve introducción al tema, en la que a través del dialogo se da a conocer de manera general los aspectos a tratar, sus principales características y aplicaciones en la vida real, especialmente en procesos de formación o proyección social de grupos.
- Definición del tema a abordar (contenido)
- Espacio para la lectura individual
- Espacio para la lectura colectiva
- Espacio para preguntas, duda y/o aportes.
- Desarrollo de un ejercicio práctico, donde a través del seguimiento de algunas pautas, y con la ayuda de facilitadoras y compañeros, logra presentar un resultado como consecuencia de un tema abordado y un proceso realizado.
- Utilizando la conectividad a internet comparte con sus compañeros de grupo y con personas de fuera los productos obtenidos, de tal manera que logra ir mejorándolos poco a poco, gracias a los aportes y/o sugerencias recibidas.

3.2.5.1 Pautas para la preparación de cada tema.

Es importante mencionar que los temas a desarrollar surgen del análisis de la información recolectada en el diagnóstico y del diálogo participativo que se realizó a inicios del proceso, donde se dio a conocer los servicios de la web 2.0, sus características y posibles aplicaciones, de tal manera que los participantes, conocedores de sus actividades, seleccionaran aquellas herramientas web 2.0 que más les ayudaran en el desarrollo de sus procesos.

Así mismo, para la preparación de cada tema, se tiene en cuenta que el tratamiento de estas herramientas es algo nuevo para la mayoría de los

participantes, algunos de los cuales, aunque las han visualizado a través de internet, no saben cómo hacerlas parte de sus actividades.

Además del manejo de internet por parte del grupo de participantes seleccionado para hacer parte del proceso, otro de los aspectos que se tiene en cuenta es su edad y el tiempo que ellos llevan trabajando con el computador, ya que, excepto las personas del grupo Corpominga, los otros participantes del Corredor Oriental como los del grupo Cultura viva, Lácteos la Laguna y Junta de acueducto San Fernando y los participantes del grupo Ejido, vienen de un proceso reciente que Fundación Social a estado impulsando en estas localidades en conjunto con las I.E.M Agustín Agualongo, Cristo Rey y Heraldó Romero Sánchez, sede el Ejido, donde recibieron las bases para el manejo del computador (partes físicas, prender y apagar un equipo, crear carpetas y subcarpetas, acceder a los programas Word, PowerPoint y algunos elementos de Excel), por lo tanto, las guías de trabajo tienen en cuenta las habilidades y conocimientos básicos que cada grupo posee, a fin de evitar que el trabajo de algunos opaque el de aquellos que recién van a utilizar internet en sus labores.

Así mismo, las guías de trabajo, son elaboradas adecuando el contenido al vocabulario de los participantes, de tal manera que sin importar el tiempo que cada uno llevara trabajando con estos equipos o con internet, pueda ir paso a paso comprendiendo los aspectos generales de cada herramienta y de su funcionamiento. El producto que se propone de cada tema general se encamina a mostrar aspectos representativos de sus grupos de trabajo o entorno, ya que al escuchar los aportes que ellos plantearon acerca de cómo usar las herramientas web 2.0 y de su actitud al trabajar temas de sus barrios, de sus corregimientos y de sus trabajos, se logró percibir que poseen un interés bastante grande en dar a conocer a sus comunidades y las actividades económicas que permiten garantizar el bienestar de todos.

3.2.5.2. Medios que apoyan el desarrollo del proceso.

Aunque el proceso desarrollado con líderes participantes está encaminado a la utilización de herramientas web 2.0 que se encuentran disponibles de manera gratuita en Internet, otros recursos utilizados para ayudar a mejorar este proceso son: guías de trabajo impresas y digitales elaboradas por medio del programa Microsoft Word, presentaciones elaboradas utilizando el programa PowerPoint, y videobeam. Elementos que en conjunto permiten que los participantes adquieran los elementos teóricos y prácticos para utilizar este tipo de herramientas informáticas para dar a conocer a su grupo de trabajo, a su comunidad y a las personas de otros lugares las actividades que desarrollan, las características generales de los sectores donde habitan, las soluciones que ellos proponen ante los problemas que se presentan y los sitios turísticos que invitan a propios y extraños a visitar el Corredor Oriental.

3.2.6. Temas a desarrollar

Los temas que se abordan y que nacieron de la fase diagnóstica realizada y del diálogo conjunto entre participantes y facilitadoras, en general son:

- Introducción a las herramientas web 2.0.
- Repaso general de las herramientas Microsoft Word y PowerPoint.
- Características, aplicaciones y creación de un blog utilizando la herramienta WordPress.
- Características, aplicaciones y creación de un lugar para publicar sus presentaciones y documentos PDF o .doc utilizando la herramienta Slideshare.
- Características, aplicaciones y creación de un lugar para publicar contenidos multimediales usando los servicios de Youtube.
- Características, aplicaciones y creación de un lugar para crear contenidos de manera colectiva usando Wikispaces.
- Participación en un audio foro utilizando las herramientas Voxopop.com

3.2.7. Criterios para la evaluación del proceso

Teniendo en cuenta que las motivaciones que guían el quehacer del adulto van más allá de la obtención de notas numéricas dadas por cierta escala, se optó evaluar su desempeño a través de aspectos como:

- Asistencia al desarrollo de los talleres.
- Participación activa en el tratamiento de los temas, ya sea con preguntas, sugerencias y/o aportes.
- Participación dentro de cada grupo de trabajo, a través de la colaboración en aquellas actividades que se hacían fuera como dentro del aula de informática, y que en general se orientaron a mejorar los recursos que se iban elaborando con el uso de las herramientas web 2.0 acordadas.
- Acercamiento general al grupo total de participantes, lo cual se hacía a través del chat, y de los comentarios enviados a los blogs.
- Aprobación de los comentarios realizados por el público a los blogs, respuesta a los mismos, y ejecución de algunas sugerencias realizadas con el fin de mejorar la presentación y el contenido de estos sitios.

3.3. Fase III de Implementación: resultados

3.3.1. Socialización de los temas a tratar durante el proceso.

Teniendo en cuenta que los contenidos nacen de la fase de un diagnóstico realizado de manera individual y del dialogo colectivo entre todos los participantes asistentes a la sesión del día 31 de Julio de 2010, en la sesión del día 7 de agosto de 2010, se dio a conocer ante el grupo participante, de manera general los temas de la web 2.0 a desarrollar y cuál es la finalidad, así como también la aplicación que a futuro estas pueden tener en el desarrollo de sus actividades grupales y/o personales.

3.3.2. Puesta en marcha de la propuesta.

La puesta en marcha de la propuesta inicia a partir del 31 de Julio de 2010, y los talleres se desarrollan en la I.E.M. Heraldo Romero Sánchez, ubicada en el Barrio la Carolina de la Ciudad de Pasto. La fecha de inicio fue acordada desde el mes de Julio, sin embargo no fue posible iniciar antes porque el grupo de participantes del proceso tenían otros compromisos los días sábados en el horario comprendido entre las 2 p.m. y las 6 p.m. Tiempo en el cual se llevarían a cabo las actividades planeadas debido a que en otros horarios y días, los asistentes tenían otras actividades o la institución educativa no facilitaba las instalaciones del aula de informática debido a compromisos académicos con sus estudiantes.

Al iniciar el desarrollo de las actividades participaban 16 personas, cuyas edades oscilan entre los 22 y los 65 años, todos hacen parte de grupos de barrio o asociativos como el grupo de lácteos la Laguna, Cultura viva, del acueducto San Fernando, de Corpominga y de la Corporación Arttropodos, quienes a través de sus actividades buscan mejorar sus propias condiciones y de las personas que habitan en los sectores donde ellos ejercen su influencia.

La implementación de la propuesta se realizó durante 12 sesiones presenciales en el aula de Informática de la I.E.M Heraldo Romero, una sesión en el aula A de informática de la Sede Panamericana de la Universidad de Nariño para realizar actividades al desarrollo de un audio foro y una sesión de finalización donde además de realizar una sustentación general de actividades generales a los directivos de Fundación Social quienes apoyaron en la selección y organización de los líderes participantes, así como también en la consecución del aula de informática de la I.E.M Heraldo Romero y el préstamo de algunos equipos de trabajo, se realizó la entrega de los certificados a quienes participaron activamente de las actividades planeadas.

Cada sesión de trabajo presencial en las aulas tuvo una duración de 4 horas, para un total de 56 horas de trabajo con las facilitadoras de la Universidad de Nariño y 24 horas de trabajo extra, en las cuales el grupo de líderes participantes desarrollaron actividades para mejorar la presentación de los sitios creados en Internet tales como realización de videos, toma de fotografías, investigación sobre la ubicación geográfica del sector donde

laboran, su historia, los aspectos representativas, entre otros que día a día han contribuido a mejorar los sitios que ayudaran a su proyección social. Una vez que ellos se familiarizan con el concepto de las herramientas web 2.0, y los servicios que ésta ofrece, teniendo en cuenta las actividades que realizan proceden a dar a conocer sus puntos de vista sobre cuáles serian los servicios más apropiados para favorecer sus procesos dentro de las organizaciones a las cuales pertenecen.

3.3.2.1 .Recursos web 2.0 elaborados por el grupo de líderes participantes del proceso.

Como consecuencia del proceso realizado el grupo de líderes crearon unos recursos que hoy se muestran al mundo gracias a los servicios de la web 2.0 y que permiten dar a conocer los aspectos más representativos de los sectores del Corredor Oriental de la Ciudad de Pasto donde ellos residen, entre los aspectos que a través de estos recursos se muestran están:

- Proyectos desarrollados por las Corporaciones participantes.
- Actividades productivas que los grupos desarrollan y que permiten su sostenimiento personal, familiar y grupal.
- Actividades deportivas y culturales que se realizan en los Corregimientos de La Laguna y San Fernando en las que participan personas de diferentes sectores del Municipio de Pasto.
- Actividades encaminadas a la conservación del agua y del ambiente en general.
- Identificación y propuesta de alternativas de solución a los principales problemas que se presentan en algunos sectores del Corredor Oriental de Pasto.
- Comentarios sobre los aportes que las herramientas web 2.0 proporcionan para el desarrollo de sus labores comunitarias.

Para conocer los recursos visitar los siguientes enlaces:

- ✓ Laguna lácteos: <http://lagunalacteos.wordpress.com/>
- ✓ El Ejido Camino al Oriente: <http://elejidocaminoaloriente.wordpress.com/>
- ✓ Grupo Viva: <http://grupoviva.wordpress.com/>
- ✓ Corpominga: <http://corpominga.wordpress.com>
- ✓ Corporación Artrópodos: <http://arttropodos.wordpress.com/>
- ✓ Agua de Vida San Fernando: <http://aguadevidasanfernando.wordpress.com/>

3.3.3 Observaciones generales del proceso de implementación

Para que un proceso encaminado al uso de internet en las actividades comunicativas por parte de un grupo de participantes pueda llevarse a cabo, es necesario no solo la adecuada planeación de actividades por parte de los facilitadores sino también que exista una motivación personal por parte de los usuarios que participan del mismo, ya que el manejo de cualquier herramienta de internet, de la cual se tienen pocos o ningún conocimiento requiere que además del tema y los ejercicios desarrollados en el aula de informática ya sea de manera individual o grupal, se dedique un buen tiempo en casa que le ayude a recordar, mejorar y/o profundizar lo aprendido en clase.

El tiempo de trabajo con adultos es más llevadero cuando se desarrollan temas que les permiten dar a conocer a otras personas, aspectos representativos de su entorno, cuando se les imponen retos y tareas en las que todos pueden participar y aprender, aspecto que quedó demostrado en el momento de producir un video sobre los lugares donde su presencia ejerce influencia. Para su producción no solo fue necesaria la unión de cada grupo en clase sino también fuera de ella, en la que es necesario sacrificar otras actividades para dedicar tiempo al desarrollo de las tareas planteadas como consecuencia del proceso formativo emprendido.

3.4. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

3.4.1. Resultados finales

Con el propósito de analizar el impacto de la propuesta aplicada y valorar los resultados obtenidos en el proceso de formación se han establecido los siguientes parámetros:

- Opinión personal de los participantes
- Elaboración de recursos utilizando herramientas Web 2.0
- Fortalezas y debilidades del proceso de formación
- Socialización de recursos elaborados empleando herramientas Web 2.0

Los medios utilizados para evaluar mencionados criterios, fueron básicamente un audio foro realizado con la participación activa de todos los participantes en el cual cada uno expuso los aportes de las herramientas Web 2.0 aprendidas durante el proceso de formación, en su labor como líderes comunitarios. Además se aplicó una encuesta en donde los líderes manifestaron las principales fortalezas y debilidades del éste proceso.

Sumado a lo anterior se realizó una socialización de los recursos web 2.0 elaborados por los líderes en donde cada uno expuso sus principales características y aportes personales.

3.4.1.1. Audio foro

Empleando el sitio web denominado Voxopop (como se mencionó anteriormente), cada participante expresó los aportes que consideran relevantes acerca de las herramientas Web2.0 en su entorno.

En este sentido los líderes opinan que mediante el uso de herramientas Web 2.0 es posible intercambiar información e interactuar con otras personas a lo largo del mundo. Ya que permiten publicar contenidos a través de recursos tales como los blogs, en donde se pueden dar a conocer diferentes organizaciones o empresas.

Además uno de los líderes en particular manifestó que mediante el blog elaborado se facilita la socialización de las actividades programadas durante el año en el grupo cultural del que hace parte, así como también recibir sugerencias de comunidades vecinas.

Por lo tanto en general la mayoría coincide en que gracias a la utilización de las herramientas Web 2.0 es posible dar a conocer a sus comunidades a nivel local, regional, nacional e internacional, promocionar los productos que algunos de ellos en sus microempresas están elaborando y por su puesto difundir la razón social y propósito de sus respectivas organizaciones a miles de personas en el mundo que por otro medio sería difícil difundir.

3.4.1.2 Fortalezas y aspectos por mejorar sobre el proceso de formación

Entre las principales fortalezas que manifestaron los participantes se pueden citar:

- Es un tema innovador del cual no se tenía conocimiento y por lo tanto despierta interés por explorar y actualizarse de manera constante.
- Durante el proceso de formación se incentivaron habilidades para la edición y publicación de información y diferentes contenidos en internet.
- Fue posible reforzar el manejo de otros servicios de internet tales como el chat y el correo electrónico, pues la mayoría de herramientas Web 2.0 requerían de una cuenta de correo para su utilización.

Por su parte entre las debilidades o aspectos por mejorar la mayoría coincide en:

- El tiempo para el aprendizaje de estas herramientas no es suficiente pues quedan muchas opciones por explorar.
- Se sugiere desarrollar éstos procesos de formación en horarios flexibles, ya que interfieren en ciertas actividades laborales o reuniones a las cuales asisten los líderes comunitarios; razón por la cual se retiraron algunos participantes.

4. CONCLUSIONES

La amplia participación de las personas invitadas a hacer parte del proceso es un reflejo de que la tecnología informática, especialmente el internet, ya no es solo una aspiración de uso por parte de niños y adolescentes sino también de las personas adultas, quienes pese a las dificultades motrices que poseen para el manejo de algunos dispositivos, especialmente del mouse, realizan grandes esfuerzos que les permitan dar a conocer a la comunidad su trabajo.

Los sitios creados en internet que tienen la finalidad de difundir información son inacabados y la vida útil de los mismos depende de la calidad y arte del contenido, esto atrae visitantes que con sus comentarios, sugerencias o aportes contribuyen o motivan a los colaboradores, autor, editor o administrador a mantener un flujo continuo de contenidos.

Los aprendizajes por parte de los adultos son más significativos cuando los contenidos se adecuan a los conocimientos previos que poseen y las actividades se orientan a sus intereses, a la promoción de sus comunidades y cuando los comentarios van más allá de resaltar errores, es decir, cuando elogian el trabajo realizado y dan sugerencias sobre cómo mejorar a futuro.

El uso de los servicios que ofrece la web 2.0 provee a los usuarios amplias posibilidades de difundir información de sus grupos de trabajo y comunidades además de establecer nuevas formas comunicativas con personas ubicadas en cualquier lugar del mundo de manera rápida, sincrónica, asincrónica y económica, todo esto gracias al uso de los servicios tradicionales de internet como el chat y el correo electrónico y de los nuevos servicios que provee la web 2.0 a través de las llamadas redes sociales, las cuales poseen un efecto llamativo para las personas de todas las edades por las posibilidades de encuentro que ofrecen a los usuarios las 24 horas del día, todos los días de la semana.

La implementación de la propuesta permitió visualizar como los adultos aprenden de la misma forma en que aprenden los niños, es decir haciendo actividades, corrigiendo errores y solicitando ayuda de las personas que les rodean, así como también haciendo uso de los conocimientos que han adquirido previamente. Todo depende, como ya se mencionó, de que los contenidos se adecuen a sus características y las actividades que se realicen adquieran un significado importante en sus vidas.

El desarrollo de talleres prácticos ha permitido que los líderes participantes adquieran las bases teóricas y prácticas necesarias para la publicación autónoma de su propia información, gracias a que los recursos web 2.0 empleados en el proceso no necesitan de grandes conocimientos en programación de computadores y en el manejo de Internet, sino interés por parte de los usuarios para poner en práctica lo aprendido en el aula de clase y deseo de compartir con otras personas algún tipo de información.

Para que un proceso formativo con personas adultas tenga un mayor sentido para sus vidas es necesario que las acciones y actividades que se desarrollen

surjan del diálogo conjunto entre facilitadores y participantes, donde se realice una descripción sencilla de aquello que se pretende realizar a fin de que las personas que participaran de su desarrollo puedan colaborar en la selección de los temas o actividades que se adecuen a sus características, a sus necesidades. Lo anterior permite adquirir un mayor sentido de pertenecía y responsabilidad en las labores que se emprenden, ya que aquellos temas o aspectos que se imponen desde la concepción de facilitadores, sin contar con la opinión de quienes serán directamente afectados por las mismas, pocas veces se hacen con interés, con gusto.

Gracias al diálogo continuo que se da en un grupo de trabajo, los participantes de un proceso proponen diferentes iniciativas que permiten mejorar en la estructuración de una propuesta que se fundamente en la acción - participación, porque a medida que ellos conocen y aplican lo aprendido en favor del desarrollo de sus actividades, proponen, sugieren o preguntan sobre otros aspectos o temas que han escuchado hablar o se imaginan existen para mejorar aquello que hasta determinado momento ha sido elaborado.

Las herramientas web 2.0 permiten mejorar los procesos comunicativos y de proyección social de los individuos, grupos y comunidades porque proveen diversos espacios gratuitos que permiten la difusión de información en diferente formato y la comunicación de las personas que tienen los conocimientos necesarios para utilizar los servicios que provee internet. En este sentido los talleres realizados con el grupo de líderes participantes se orientaron a que pudieran adquirir los elementos teóricos y prácticos necesarios para que puedan usar algunos de los servicios web 2.0 en el mejoramiento de la difusión de información de los grupos de trabajo a los cuales pertenecen y de sus comunidades.

Las acciones conjuntas permiten la apropiación de herramientas tecnológicas y la proyección social de las personas en la medida en que se encuentra una verdadera utilidad para la vida. Cuando su uso va más allá de lo mecánico y se convierte en herramientas que favorecen el desarrollo de ciertas actividades, tal como sucede por ejemplo con el trabajo a través del chat, del correo electrónico, de las wikis, de los blogs o de los audio foros, donde las personas que los utilizan encuentran que permiten publicar, enviar y recibir contenidos sin necesidad de moverse de sus sitios de trabajo, así como también participar del desarrollo de temas donde puedan aportar y recibir aportes que le ayuden a crecer como persona, como grupo y comunidad.

Las herramientas web 2.0 hacen más fructíferas las actividades comerciales de los grupos porque al permitir la difusión gratuita de sus contenidos, estos llegan a sitios remotos que ayudan a hacer una mejor promoción de sus productos, pudiendo así a futuro, y a través de una actualización permanente de las publicaciones, ampliar el mercado, que hoy para la mayoría de grupos participantes se reduce al ámbito local, tal como sucede con los productos elaborados por la Cooperativa Agropecuaria de la Laguna.

En el ámbito educativo y teniendo en cuenta que en la actualidad internet provee una buena parte de oferta educativa, representada no solo en cursos

sino también en carreras profesionales, el proceso desarrollado utilizando los servicios de la web 2.0, es un excelente inicio para acceder a procesos formativos virtuales, dado que muchas de las plataformas a través de las cuales se gestionan los cursos o carreras utilizan los servicios web 2.0 para el desarrollo de contenidos, procesos evaluativos, para conocer a los estudiantes, entre otras.

5. RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta que el uso del internet provee de herramientas bastante potentes para que las personas puedan difundir o dar a conocer variedad de información a personas ubicadas en diferentes lugares del mundo, sería bueno que las instituciones educativas provean de espacios para que los líderes de sus comunidades pudieran aprender a utilizarlas a favor de la proyección social de sus comunidades, esto no solo permitiría el acceso de los usuarios adultos a los servicios de internet con fines de proyección social, sino también mejorar el aprovechamiento de los computadores que a través del programa Computadores para educar poseen muchas instituciones educativas. Lo anterior ayudaría en gran medida a dar cumplimiento a lo considerado en el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones, en el cual se plantea que para “el año 2019 todos los colombianos deberán estar conectados e informados”³².

Los usuarios proponen que el proceso no debe terminar en esta etapa, sino que por el contrario la Universidad de Nariño, particularmente el programa de Licenciatura en informática que se ha encargado de dar inicio a este proceso, genere nuevos espacios para que los líderes participantes puedan adquirir mayores conocimientos que les permitan continuar mejorando en la proyección social de sus actividades, de sus comunidades, así como también puedan adquirir otros elementos teóricos y prácticos necesarios para que difundan entre sus comunidades los aspectos aprendidos, evitando que los recursos que se crean queden con contenidos estáticos que en vez de favorecer la proyección social de un grupo, deterioren su imagen a través de comentarios negativos.

Para trabajar con comunidades o grupos de personas con interés y conocimientos diferentes, si se desea tener éxito, necesariamente se debe trabajar con investigación, acción, participación, porque este tipo de proyectos llevan al establecimiento de ambientes en los que a través del diálogo concertado y de la negociación se pueden estructurar propuestas que se adapten a los requerimientos o necesidades reales de una población.

El programa de Licenciatura en informática debería proporcionar más espacios que permitan a la comunidad conocer de su existencia, del gran talento humano y académico que posee y que puede contribuir en gran medida el mejoramiento de las condiciones de vida de las comunidades, especialmente de la población adulta a través de acciones que les ayuden a minimizar la brecha que se genera en la actualidad entre las personas que poseen las habilidades y conocimientos en el manejo de herramientas informáticas, particularmente del computador y de internet, y de aquellos que por sus condiciones laborales o económicas no pueden acceder a estos recursos.

³² REPUBLICA DE COLOMBIA. “Ministerio de Educación Nacional. Plan Nacional de Tecnología y de las Comunicaciones”. Disponible en Internet: http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf

BIBLIOGRAFÍA

AMBIENTES DE APRENDIZAJE. [en línea]. [Consultado 1 Febrero.2010]. Disponible en Internet:

http://www.unacar.mx/f_educativas/mfaro03/modelo/ambiente.pdf

AREA MOREIRA, Manuel. Una nueva educación para un nuevo siglo. [en línea]. No. 1 (2003). [Consultado 26 Enero. 2010]. Disponible en Internet: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/a4.pdf>

BOLAÑOS LEGARDA, Doris Amparo; ORDOÑEZ GOMEZ, Patricia Janeth. Alfabetización digital, estrategias educativas para el desarrollo de competencias básicas en el uso de herramientas informáticas desde la perspectiva andragógica. San Juan de Pasto. 2007, 113 p. Trabajo de grado. Universidad de Nariño. Facultad de ciencias exactas y naturales. Departamento de matemáticas y estadística.

CORPOMINGA. [En línea]. (2010). [consultado 20 Septiembre.2010]. Disponible en Internet: <http://corpominga.wordpress.com/author/corpominga/>

Corporación Arttropodos. [En línea]. (2010). [consultado 20 Septiembre.2010]. Disponible en Internet: <http://arttropodos.wordpress.com/nuestros-servicios/>

BARTLE, Phil, PhD. Diseño de proyectos comunitarios. [En línea]. (2007). [consultado 20 Agosto .2010]. Disponible en Internet: <http://www.scn.org/mpfc/modules/pd-pds.htm>

FUMERO, Antonio y ROCA, Genis. La Web 2.0. [en línea]. (2007). [consultado 22 Enero.2010]. Disponible en Internet: http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf

HERRERA LAGUNA, Arcelia. Los ambientes innovadores de aprendizaje y la formación docente en el Instituto Politécnico Nacional. [en línea]. [consultado 25 Enero.2010]. Disponible en Internet: www.somece.org.mx/simposio06/.../2_HerreraLagunaArcelia.pdf

HERNÁNDEZ SAMPIERE, Roberto; FERNANDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, Pilar. Metodología de la Investigación. McGraw-Hill, 2003.

MARQUÈS GRAELLS, Pere. Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. [en línea]. (2008). [consultado 20 Enero.2010]. Disponible en Internet: <http://www.pangea.org/peremarques/tic.htm>

MARQUÈS GRAELLS, Pere. Enseñanza de adultos. [en línea]. (2004). [consultado 20 Enero.2010]. Disponible en Internet: <http://peremarques.pangea.org/adultos.htm>

MARQUÈS GRAELLS, Pere. Didáctica. Los procesos de enseñanza y aprendizaje. La motivación.
http://www.ispbrown.edu.ar/cat/ninicial_free/didactica_general/Procesos_de_ensenanza_y_aprendizaje.htm

Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala. Perfil de proyectos. [en línea]. (2003). [consultado 20 Agosto.2010]. Disponible en Internet:
<http://www.odhag.org.gt/pdf/MODULO%205%20Perfil%20proyectos.pdf>

PAREDES LABRA, Joaquín. La formación en nuevas tecnologías en el ámbito de la educación no formal y de adultos. Experiencias en Madrid [en línea]. [consultado 20 Febrero. 2010]. Disponible en Internet:
<http://web.udg.edu/tiec/orals/c6.pdf>

REPUBLICA DE COLOMBIA, Constitución Política de Colombia, 1991.

REPUBLICA DE COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Ley 115 general de la educación, 1994.

REPUBLICA DE COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Plan Decenal de Educación 2006-2016. [en línea]. [consultado 27 Enero. 2010]. Disponible en Internet: www.plandecenal.edu.co

REPUBLICA DE COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Plan Nacional de Tecnología y de la Comunicación. [en línea]. (2008). [consultado 27 Enero. 2010]. Disponible en Internet:
http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf

REPUBLICA DE COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Plan Sectorial de Educación 2006-2010. [en línea]. (2008). [consultado 27 Enero. 2010]. Disponible en Internet http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-152025_recurso_1_pdf.pdf

SALINAS, Jesús. Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. [en línea]. [consultado 25 Enero.2010]. Disponible en Internet:
<http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>

SIEMENS, George. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. [en línea]. (2007). [consultado 20 Enero.2010]. Disponible en Internet:
<http://magcom.cl/wp-content/uploads/2009/04/conectivismo.pdf>

ANEXOS

Anexo A: Formato de Test.



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

“Apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por los líderes comunitarios de los corregimientos La laguna y San Fernando del corredor oriental de pasto, en sus procesos de formación y proyección social”.

TEST

Objetivo: Identificar el nivel de conocimientos y o/ habilidades en el manejo de herramientas informáticas de los líderes comunitarios del corredor oriental.

Dirigido a: Líderes comunitarios del corredor oriental.

I. USO DE LAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS

1.1 Sus conocimientos y habilidades en cuanto al manejo del computador se pueden considerar:

- ☐ Muy buenos
- ☐ Buenos
- ☐ Regulares
- ☐ Insuficientes

1.2 Los conocimientos que usted tienen en cuanto al manejo del computador y sus diferentes programas han sido adquiridos través de:

- ☐ Cursos de capacitación
- ☐ Iniciativa propia
- ☐ Las dos anteriores

Otra ¿Cuál? _____

1.3. ¿Ha recibido algún tipo de capacitación en cuanto al uso de herramientas informáticas?

Si ☐ No ☐

1.3.1 En caso afirmativo, comente en cuales programas se capacitó y hace cuanto tiempo

1.4 ¿Con qué frecuencia utiliza el computador en sus labores cotidianas?

☐ Siempre ☐ Casi siempre ☐ Algunas veces ☐
Nunca

II. CONOCIMIENTOS PREVIOS EN EL USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS

2.1 ¿Qué es para usted un computador?

2.1 Realice un gráfico del computador en el cual indique sus partes:

2.2. Describa los pasos necesarios para prender y apagar un computador

2.3 ¿Cuáles son los cuidados que se deben tener en cuenta para el adecuado uso del computador y sus programas?

2.4 ¿Qué es un sistema operativo?

2.5 ¿Qué sistema operativo maneja?

- ☐ D.O.S
- ☐ Windows 98
- ☐ Windows XP
- ☐ Windows Vista
- ☐ Windows 7
- ☐ Linux

Otro ¿Cuál? _____

2.7 ¿Cuál es el concepto que tiene usted sobre internet?

2.8 ¿Navega usted en internet?

- ☐ Si
- ☐ No

2.8.1 En caso afirmativo, ¿Qué servicios de internet utiliza con más frecuencia?

- ☐ Correo electrónico
- ☐ Motores de búsqueda
- ☐ Chat

Otros ¿Cuáles?

2.8.2 ¿Tiene cuenta de correo electrónico?

- ☐ Si
☐ No

2.8.2.1 ¿Maneja con facilidad las diferentes opciones de su cuenta de correo electrónico?

2.9 ¿Conoce usted acerca de las herramientas de la Web 2.0?

2.9.1 En caso afirmativo comente lo que sabe acerca de éstos servicios:

Anexo B: Formato de entrevista



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

“Apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por los líderes comunitarios de los corregimientos La laguna y San Fernando del corredor oriental de pasto, en sus procesos de formación y proyección social”.

Objetivo: Identificar expectativas y necesidades de los participantes, en cuanto al uso de herramientas informáticas y más precisamente de internet en su labor comunitaria.

FORMATO DE ENTREVISTA

1. Ha recibido capacitación en el uso del computador.

☐ Si

¿Cuál fue su intensidad horaria? _____

¿Quién lo ofreció? _____

Haga una breve descripción de los contenidos desarrollados. _____

¿Dónde lo ha realizado? _____

☐ No

¿Cuál es el motivo por el que no se ha capacitado en el uso de esta herramienta?

2.¿Cómo líder, que acciones ha realizado para tratar de adquirir los conocimientos necesarios para utilizar el computador en sus actividades cotidianas?

NECESIDADES RESPECTO AL USO DEL COMPUTADOR

3. ¿Qué programas utiliza con más frecuencia?

- ☐ Word
- ☐ Excel
- ☐ Power Point
- ☐ Access

Otros ¿Cuáles?_____

4. ¿Para qué actividades utiliza el computador en sus actividades cotidianas?

Opciones

- Redactar cartas familiares ☐ Redactar cartas bancarias ☐
- Comunicarse con otros (Internet) ☐ Realizar informes ☐

Otras_____

☐ ☐

5. ¿Alguna vez ha utilizado el Internet? Si No ¿Para qué

6. ¿A escuchado hablar de las herramientas Web 2.0?

7. ¿Qué le gustaría aprender acerca de los servicios de internet?

Anexo C: Formato de observación.



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

“Apropiación de herramientas informáticas, particularmente de la web 2.0 por los líderes comunitarios de los corregimientos La laguna y San Fernando del corredor oriental de pasto, en sus procesos de formación y proyección social”.

Objetivo: Determinar la actitud de los líderes comunitarios frente a la posibilidad de integrar el uso de herramientas informáticas en sus procesos de gestión comunitaria.

FORMATO DE OBSERVACIÓN

Fecha: _____ Hora: _____ Episodio o situación: _____

Participantes: _____ Lugar: _____

1. Principales actitudes e impresiones de los líderes comunitarios frente a la experiencia de aproximación al uso de herramientas informáticas:

2. Motivación e interés durante el desarrollo de las actividades:

3. Aspectos positivos

4. Aspectos por mejorar

5. Habilidades con respecto al uso del computador y sus herramientas:

5. Habilidades que es necesario reforzar:

6. Descripción de la experiencia (resultado):

Anexo D: listado de líderes participantes

Nombres y Apellidos	Organización o grupo al que pertenecen
Calixto Aroca Ducuara	Grupo Ejido
Elizabeth Narváez Bastidas	Grupo Ejido
Flor Alba Pérez	Grupo Ejido
Gerardo Chacón Bastidas	CORPOMINGA
Jairo Botina Guzmán	CORPOMINGA
Jaime Arturo Jojoa Ramos	Cooperativa Agropecuaria del Corregimiento de la Laguna
Jesús Guerrero Aranda	Grupo Cultura Viva
Pedro Orlando Jojoa	Cooperativa Agropecuaria del Corregimiento de la Laguna
Sandra Milena Jossa	Junta de Acueducto San Fernando
Viviana Alejandra Benavides Álvarez	Grupo Ejido
William Francisco Yaqueno Jurado	Corporación Arttropodos
Yaneth Benavides	CORPOMINGA

Anexo E: Archivo fotográfico de líderes participantes



Anexo F: Archivo fotográfico de clausura de actividades.



