

Alfabetización digital a través del ocio

“YO ME ATREVO CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS ¿Y TÚ?”

SUSANA ROJAS PERNIA Y TERESA SUSINOS RADA

UNIVERSIDAD DE CANTABRIA

Este artículo pretende mostrar algunas de las ideas y estrategias sobre las que se ha apoyado el diseño y el desarrollo de los talleres digitales de ocio. Objetivo: evitar la exclusión digital.

FAMILIA Y SOCIEDAD

1. Introducción

Es indudable que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) están presentes en la mayor parte de los ámbitos en los que diariamente nos movemos. Dentro del hogar, en el trabajo, en el centro escolar o en la entidad financiera a la que acudimos -por citar algunos de esos espacios- proliferan el número de actividades que requiere el uso de las NTIC, lo que nos obliga forzosamente a familiarizarnos con ellas. Podríamos asegurar que su presencia en situaciones cotidianas nos empuja a su utilización y no es posible ya permanecer al margen de las mismas sin que ello conlleve numerosas desventajas.

Sin embargo, como sabemos, el punto de partida no es el mismo para todos. Las diferencias entre usuarios o potenciales usuarios varían considerablemente, de tal modo que frente al grupo de privilegiados que controlan y participan del proceso tecnológico en mayor o menor medida, otros grupos o colectivos quedan al margen o simplemente las utilizan toscamente arrastrados por las circunstancias. Precisamente estas diferencias entre los distintos grupos sociales son las que han llevado a las diferentes administraciones y organizaciones sociales a hablar y preocuparse por la denominada *brecha digital*, es decir, por la distancia cultural y formativa que se genera entre quienes conocen y utilizan las nuevas tecnologías y quienes a duras penas lo hacen. Nos referimos aquí al problema de la exclusión digital que para muchos terminará siendo sinónimo de exclusión social en la medida en que las NTIC se vayan extendiendo a más y más ámbitos de la vida de los ciudadanos.

La preocupación anterior nos llevó a pensar que, siendo las condiciones de salida tan variadas, las propuestas formativas deberían ser también dife-



rentes y ajustadas a las condiciones reales en las que los grupos sociales se desenvuelven. Así, frente a los modelos tradicionales de alfabetización digital que ofrecen propuestas formativas uniformes y estandarizadas para todos los usuarios, en este proyecto se propone diseñar una formación digital ajustada a las necesidades e intereses de colectivos sociales particulares (mujeres, inmigrantes, jóvenes...). Estos talleres se realizan en el marco de sus propios hábitos y preferencias de ocio a través de asociaciones particulares.

Entendemos pues, que la alfabetización digital de colectivos en riesgo de exclusión debe facilitar que las personas conozcan y usen los nuevos lenguajes que las NTIC incorporan así como las herramientas que los producen. De lo contrario, y como viene sucediendo en muchos casos, la alfabetización digital se reduce a una formación que, lejos de satisfacer la curiosidad o el interés de los que empiezan, provoca rechazo, apatía y refuerza sus ideas iniciales sobre la inaccesibilidad.

Dentro de esta idea general se inscribe la experiencia que hemos venido desarrollando con diferentes asociaciones o colectivos desde hace un año y medio en la Comunidad de Cantabria. A través del diseño y desarrollo de talleres digitales de ocio, el programa de alfabetización digital desarrollado ha tratado de acercar las NTIC a los grupos que, por razones varias, tienen más dificultades para acceder a ellas y utilizarlas.

Estos talleres se realizan en el marco de sus propios hábitos y preferencias de ocio a través de asociaciones particulares.



2. ¿QUÉ ES UN TALLER DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL BASADO EN EL OCIO?

Como hemos dicho, la mayoría de las propuestas de alfabetización digital pensadas para adultos se vienen realizando bajo un modelo de enseñanza basado en la exposición magistral y sin tomar en consideración las características peculiares del aprendizaje adulto. Es curioso observar que, aunque se trata de propuestas que en pocas ocasiones van acompañadas de certificación y no son un requisito previo para acceder a otras enseñanzas regladas, suelen diseñarse dentro los esquemas más clásicos de la educación formal. De ese modo es frecuente oír hablar de “nivel de conocimientos”, “clases” o “cursos” que son organizados en espacios de tiempo previamente cerrados en los que el profesor explica al grupo los contenidos informáticos considerados relevantes.

A nuestro entender, esta forma de plantear y desarrollar la alfabetización digital se convierte en un obstáculo, sobre todo para quienes perciben que están muy lejos de algunas de esas exigencias formales. Esto nos llevó a pensar y buscar alternativas que se ajustaran a las necesidades de los grupos participantes y dio origen a lo que hemos venido denominando *talleres digitales de ocio*. Con una estructura temporal de diez a quince horas, en espacios de uso público, en el tiempo de ocio de los par-

ticipantes y a partir de actividades que los grupos venían desarrollando o de posibles temas de interés, pusimos en marcha el proyecto de alfabetización digital.

Todos los talleres tienen en común partir de lo conocido para promover la *comunicación* y la *participación* entre las personas o para buscar nuevos temas de interés a través de la *colaboración* entre los participantes, asegurando el acceso a la información y el aprendizaje a través de las NTIC. Por eso es necesario que los contenidos que se vayan a tratar y las actividades que se planteen hagan posible que las personas puedan participar de ellas, puedan implicarse y, por tanto, no perciban que se alejan excesivamente de lo que conocen. El tiempo y el espacio de ocio tiene que ser un tiempo y un espacio en el que *aprender respetando el ritmo de cada uno* y que pueda ser, asimismo, *divertido*.

3. ¿CÓMO SE CONSTRUYE UN TALLER?

Es importante tener en cuenta que las características particulares de los grupos o las asociaciones van a suponer diferencias en la construcción de los talleres. La propuesta nace generalmente de las iniciativas que propongan los representantes de la asociación a la que se va a dirigir el taller y como resultado de un proceso de búsqueda de las posibles necesidades o intereses de los grupos.

En definitiva, los talleres son siempre concebidos a partir de las prácticas de las personas que integran los grupos o colectivos, de las experiencias que les unen, de lo que suelen hacer y, en la medida de lo posible, tratan de plantearse como una actividad más dentro del conjunto de acciones que la Asociación viene desarrollando. Se entiende que un elemento clave consiste en lograr que las personas

sepan y sientan que tienen cosas que decir sobre lo que se va a hacer, que su experiencia es fundamental y que tiene el valor añadido del uso de las NTIC. De ese modo, buscar un espacio virtual para la comunicación en el caso de las personas procedentes de otros países (*"Nos vemos en la plaza virtual"*), dar a conocer el trabajo manual que desde un tiempo atrás viene haciendo una Asociación de mujeres (*"Nosotras también somos artistas"*) o descubrir qué cosas del barrio podrían mejorarse (*"Jóvenes Investigadores Digitales"*) son iniciativas que emergen de la comprensión de los colectivos y del reconocimiento a sus aportaciones (Cuadro 1).

Tras la definición de los pro-

pósitos, los contenidos educativos y tecnológicos, las actividades que se pueden realizar o los materiales que es preciso preparar, se hace el contacto con los posibles participantes de la Asociación para darles a conocer el taller. A través de correo postal, mediante la realización de carteles o a través de una presentación oral, se da a conocer el taller insistiendo en las características más importantes del mismo –y a las que ya hemos hecho referencia–.

La participación en los talleres es voluntaria y está abierta a todas las personas que deseen inscribirse, lo que significa que en ningún caso es necesario un "nivel" de conocimientos tecnológicos previos para poder acceder a éstos.

4. PONGAMOS UN EJEMPLO... "Un espacio también para nosotras"

En este caso el taller fue pensado y diseñado para mujeres que desarrollan actividades vinculadas con la creación artística y manual. Nuestra intención era la de rescatar y dar valor a un tipo de trabajos que vienen cayendo en el olvido mediante la creación de un catálogo digital que pudiera ser después expuesto en la red o enviado a otras asociaciones similares. El acceso a Internet, por ejemplo, posibilitaba a las participantes a entrar en contacto con los trabajos que otras mujeres de diferentes países y origen estuvieran elaborando, pero insistiendo en el valor de cuestionar lo que tradicionalmente se había venido definiendo como arte, la importancia de respetar las subjetividades femeninas y la introducción de criterios que ampliasen o cuestionasen lo que hasta el momento habían pensado.

Una vez construido de manera general el taller lo dimos a conocer a las Asociaciones de mujeres de algunas ciudades digitales que podían estar interesadas. Acudimos personalmente a los locales en los que se reunían o en los que nos convocaron y les explicamos en líneas generales la propuesta concreta (qué se pretendía, por qué era importante o qué poníamos a su disposición), sin olvidar que teníamos que recoger sus expectativas o necesidades al respecto. Las participantes definitivas decidirían la duración de cada una de las sesiones, su distribución en el tiempo y el lugar de desarrollo.

Las propuestas planteadas desde un primer momento fueron pensadas para que las mujeres pudiesen implicarse en ellas y percibiesen que lo que se estaba haciendo tenía relación con sus intereses, son las actividades coti-

Cuadro 1. Construcción de un taller de ocio digital: aspectos claves

Definición de los posibles participantes: asociaciones o grupos de personas con mayores dificultades de acceso a las NTIC (Asociaciones de mujeres, Asociaciones de personas con discapacidad, Asociaciones de personas mayores, Asociaciones de personas de la tercera edad, Asociaciones de madres y padres...)

PROPUESTA A

Equipo UC

Dinamizadores Digitales

PROPUESTA B

Equipo UC

Dinamizadores Digitales

Asociaciones (representantes)

Algunos ejemplos:

"Nuestros hijos e internet"
"Un espacio también para nosotras"
"Nos vemos en la plaza virtual"

Algunos ejemplos:

"Investigadores digitales"
"Disfruta la música"

- Definición centro de interés: la música, el barrio, espacios de encuentro,...
- Articulación de los contenidos educativos y tecnológicos. Definición de las herramientas tecnológicas a usar.
- Diseño de la metodología didáctica.
- Definición de posibles formas de organización espacial y temporal.
- Diseño y adaptación de materiales.

1. Contacto con la Asociación o grupo participante.
2. Difusión del taller (correo ordinario, contacto telefónico con el/la presidente/a o presentación a los padres) a todos los C.P. y concertados.
3. Inscripción voluntaria por parte de las AMPA
4. Definición de espacios y horarios por parte del grupo participante.

dianas que se desarrollan en la asociación. Por ejemplo, con el primer módulo –“Espacios y tiempos de mujeres”- (Cuadro 2) se pretendía conocer los intereses, motivaciones y expectativas de las mujeres sobre el curso, así como introducir algunos de los aspectos de análisis y reflexión sobre qué es arte o qué papel han jugado en él las mujeres, sin olvidar el uso de las NTIC como valor añadido.

Para muchas de las participantes este taller suponía tomar contacto por primera vez con un ordenador y con el manejo de determinadas herramientas informáticas, motivo por el que se pensó en la elaboración de una guía digital como estrategia que permitiera a las mujeres acceder y manejar de forma elemental el ordenador, dar a conocer algunos aspectos básicos sobre el sistema operativo y algunas de sus aplicaciones. Este fue un paso previo para pensar y discutir los tópicos de las NTIC, mujer y tiempo libre o espacios y tiempos

de mujeres. Esta estrategia implicaba necesariamente que los dinamizadores digitales crearan un clima que permitiera que las mujeres se expresaran con libertad, sin temor a ser cuestionadas por lo que se pudiera decir y dónde se valoraran sus aportaciones.

Lógicamente, y teniendo en cuenta que el espacio y su uso condicionan las relaciones que se establecen entre las personas, intentamos que éste se entendiese como un recurso al servicio de lo que se pretendía trabajar y de las necesidades del grupo. Es decir, aunque cada una de las participantes disponía de su propio material o tenía acceso a un ordenador, las dinámicas generadas permitieron la organización por parejas o pequeños grupos autónomos.

Para algunas de las participantes el taller supuso una primera aproximación a las nuevas herramientas y lenguajes que las NTIC incorporan, para otras la oportunidad de aprender nuevos conteni-

dos tecnológicos y romper con el temor que de entrada ocasionan y para todas, un espacio de encuentro desde el que disfrutar de su tiempo de ocio.■

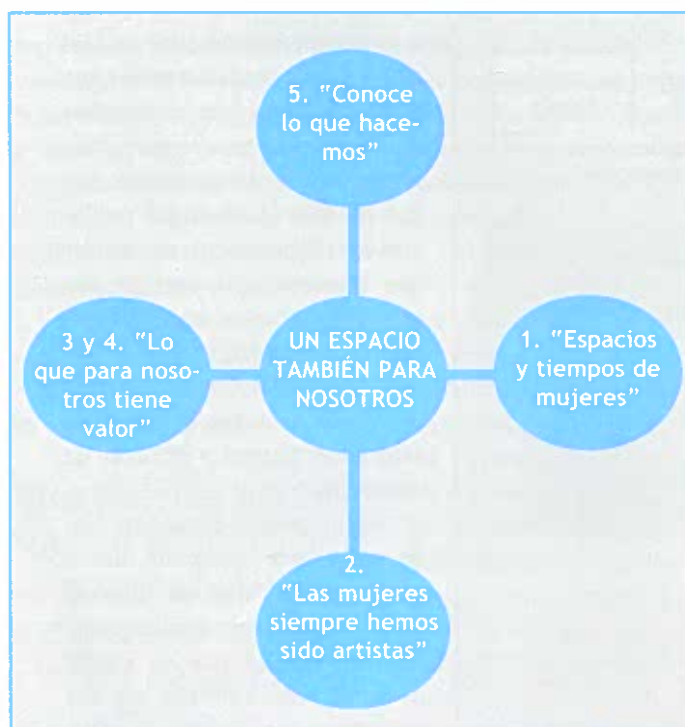
Para saber más:

-CASTRO, J., http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_castro.htm (2003)

-DÍEZ, A; APARICI, R; GUTIÉRREZ MARTÍN, A., “Nuevas tecnologías, educación y sociedad. Perspectivas críticas”. *Cuadernos de trabajo*, nº 36. – Instituto de Estudios sobre Desarrollo y Cooperación Internacional-. Universidad del País Vasco: Hegoa, 2003.

-GUTIÉRREZ MARTIN, A., “Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas”, Editorial Gedisa, Barcelona, 2003.

Cuadro 2. Módulo I. Espacios y tiempos de mujeres



Algunos contenidos básicos...

- Expectativas, intereses, trabajos realizados,...
- Mujeres, ocio y tecnología: a) espacios y tiempos de las mujeres y b) tecnología, ocio y tiempo libre.
- Sistema operativo y aplicaciones básicas.

Algunos materiales...

- Guía de indagación digital.

Algunas actividades...

- Juego palabras (presentación).
- Lluvia de ideas (qué es arte, quién lo decide, qué valor tienen sus trabajos, qué espacios de representación tienen,...).
- Completar individualmente o por parejas la guía de indagación.
- Debate sobre NTIC, ocio y tiempo libre, espacios de hombres y mujeres.

...