

Vivir en línea@: Nuevas Tecnologías para Adultos Mayores

Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: septiembre 2022
Versión final: noviembre 2022

Fabio Guzmán (*)

Resumen: La propuesta se enmarca dentro de la Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías por FLACSO Argentina como proyecto final de graduación. Esta tiene como destino la inclusión digital de adultos mayores con el objetivo de llevar a cabo una alfabetización digital y una promoción de derechos digitales. Se realiza a través de una variada propuesta mediante talleres basados en ambientes de educación en línea.

Palabras clave: Alfabetización digital - educación en línea - investigación - proyecto de graduación - tecnologías de la información y la comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 44]

Problema a atender

Una revolución tecnológica se define como un conjunto poderoso y visible de tecnologías, productos e industrias nuevas y dinámicas que son capaces de sacudir los cimientos de la economía y generar una onda de desarrollo de largo plazo (Domínguez & García-Vallejo, 2009). Así se puede apreciar que los cambios en los paradigmas tecnoeconómicos redefinen la trayectoria no sólo en los ámbitos tecnológico y económico, sino también en lo social, educativo y cultural que impactan en las formas de ser, pensar y sentir de la población sin importar su rango etario.

Ante esta revolución, en la educación destinada a los adultos mayores se evidencia una notable carencia de experiencias sistematizadas, y esto se agrava aún más si nos enfocamos en propuestas de educación en línea para este segmento de la población. Debido a los limitados recursos con los que cuentan algunas instituciones en cuanto al equipamiento, los adultos mayores tienen serias dificultades para el acceso a dispositivos tecnológicos o carecen de una alfabetización digital para manejarlos. En muchos casos, a pesar de tener conexión, un amplio porcentaje demuestra falta de gusto o interés, poco conocimiento sobre herramientas digitales o no considera necesario el uso de internet en su vida cotidiana llegando a correr un serio riesgo de exclusión digital que puede impedir a las personas mayores el ejercicio pleno de la ciudadanía digital. Por ello, se sostiene que la alfabetización digital es prioritaria, sobre todo de los adultos mayores, en el contexto actual de constantes cambios en los saberes digitales.

Este proyecto es parte de la educación no formal, por lo cual posee características singulares: sirve de complemento o reemplazo de la educación formal; posee diferente organización y diversos métodos de instrucción; la participación es voluntaria; está destinado a personas de cualquier edad, origen e intereses; no culmina con la entrega de acreditaciones, aunque suelen reconocerse.

La propuesta Vivir en línea@: Nuevas Tecnologías para Adultos Mayores apunta a adultos mayores de una comunidad urbana de clase media -profesional retirado- a

partir de 60 años de edad. Esta intervención busca recuperar ese espacio de encuentro comunitario y promover el acercamiento al manejo de nuevas tecnologías a través de un Taller de Ciudadanía Digital, que involucre tanto la modalidad de clases en video conferencias sincrónicas, el *microlearning*, video-tutoriales, el uso de entornos virtuales de aprendizaje cooperativo, tutoría e instancias presenciales de acompañamiento en casos que amerite este recurso.

La propuesta intenta fortalecer la relación de los adultos mayores con las TIC, con el fin de promover la autonomía, la seguridad, el intercambio con otros, la motivación, la comunicación y el acceso a la información, mejorando de este modo su calidad de vida y la posibilidad de afrontar un contexto de cambios sociales para el fortalecimiento de la resiliencia. Esto se ejecutará en un centro dependiente de una universidad pública, en el marco de un programa de extensión universitaria.

Propósitos

- Potenciar las habilidades del adulto mayor como ciudadano digital.
- Promover aprendizajes destinados al acceso del adulto mayor a herramientas tecnológicas para resolver situaciones de la vida diaria ampliando su participación, autonomía y bienestar.
- Favorecer el trabajo colaborativo -interacción y participación- a través de la modalidad taller digital, desde una propuesta intergeneracional, que permita crear sentido de comunidad de trabajo.

Propuesta detallada

¿Por qué es valiosa en línea?

El adulto mayor necesita aplicar el uso de tecnologías a la vida cotidiana: resolución de trámites vía online; comunicación fluida con seres queridos; lectura de noticias-periódicos y revistas; ocio; participación en consultas online o votaciones sobre temas cívicos o políticos; uso de redes sociales; búsqueda y selección de información valiosa sobre viajes; mapas; etc. Gracias a una propuesta de educación en línea se puede superar la barrera de la presencialidad y la movilidad.

El acompañamiento al adulto mayor resulta vital para propiciar aprendizajes significativos por lo cual la comunicación asincrónica con la comunidad de aprendizaje -docentes, talleristas, colaboradores, compañeros y tutores- cobra relevancia.

Por último, una propuesta de educación en línea es relevante porque de esta manera las personas mayores pueden realizar un ejercicio pleno de la ciudadanía digital en una cultura digital desarrollando actitudes optimistas hacia el aprendizaje y uso de las TIC que favorezcan la inclusión digital.

¿Qué actores participan? ¿Qué hace cada uno/a?

Estudiantes: Adultos mayores, con ganas de aprender y compartir nuevas experiencias con otras personas. La organización de los estudiantes adultos mayores (30 personas aproximadamente) se realizará en tres comisiones de 10 alumnos para una mejor organización del trabajo, promoviendo el sentido de pertenencia y comunidad en los adultos mayores. En cada comisión trabajarán un tutor y un docente tallerista. La cantidad de colaboradores para cada comisión quedará a criterio de cada tutor encargado.

Talleristas: Docentes encargados de brindar los temas propuestos por el programa (creación de un aula virtual, ejercicios, elaboración de material didáctico, evaluación).

Diseñador Didáctico Digital: Encargado de elaborar contenidos digitales para las propuestas en línea.

Tutores: Encargados del seguimiento de los participantes y de coordinar a los colaboradores.

Colaboradores: Estudiantes universitarios avanzados en carreras de grado, que participen del proyecto como colaboradores de los docentes talleristas y tutores acompañando a los estudiantes en el desarrollo de habilidades para el manejo de nuevas tecnologías. Se prevé que la cantidad de colaboradores no sea inferior a 10 personas, y que cada colaborador puede ser referente de dos o tres adultos mayores del programa.

Coordinador de equipo: Responsable de supervisar el proyecto.

Técnico en redes: Asesor técnico. Encargado de dar soporte para resolver problemas con la plataforma digital.

¿Qué etapas de desarrollo tiene la propuesta?

Diseño (4 semanas): Planeamiento de la propuesta a cargo del Equipo. Esta etapa se dirige a la elaboración de objetivos; diseño y configuración de la arquitectura de la plataforma o diseño del entorno digital; planeamiento de actividades sincrónicas - asincrónicas y organización de funciones del equipo. Los participantes de esta etapa son talleristas y tutores; diseñador didáctico digital; coordinador de equipo y técnico especialista en redes.

Capacitación (2 semanas): Instancia de formación para los voluntarios en ambientes de educación en línea.

Esta propuesta se encuentra diseñada en clave de propuesta de Formación de Formadores desde el enfoque de educación popular y comunitaria. En esta etapa los participantes son los talleristas y tutores responsables de diseñar y brindar las instancias de formación. Los destinatarios son los colaboradores de la propuesta, es decir, los estudiantes universitarios que se suman como voluntarios al proyecto. La finalidad de esta formación será acompañarlos en la definición de su rol y en la reflexión sobre los núcleos temáticos del taller.

Se ofrecerá un proceso formativo que constará de: a) Un encuentro sincrónico de apertura de 2hs.; b) Dos semanas de trabajo asincrónicas; c) Un encuentro sincrónico de cierre 2hs.

El proceso formativo se dirige a realizar un acercamiento de la fase actual de digitalización y el alcance a todas las esferas de la vida cotidiana, conocer y reflexionar sobre los debates en relación a la ciudadanía digital y los adultos mayores. Asimismo, se dirige a conocer los principales desafíos en cuanto a acceso e inclusión de esta población; socialización, participación e intercambio; interés y motivación; seguridad y derechos digitales; consolidación de la cultura digital para el desarrollo integral de las personas, entre otros temas.

Convocatoria (4 semanas): Difusión por medios tradicionales y publicidad digital.

En esta etapa, tutores, diseñador digital gráfico y técnico especialista en redes son los responsables de diseñar y promover la difusión de la convocatoria. Los destinatarios son los estudiantes de la propuesta, es decir, las personas adultas mayores que están interesadas en participar de la iniciativa.

Ejecución (12 semanas): Puesta en marcha de las acciones del plan. Actividades semanales sincrónicas y asincrónicas (propuestas de *microlearning*, videotutoriales, foros, wikis); encuentros mediante videoconferencia; tutorías online permanentes y tutorías presenciales para los adultos que requieran una instancia de acompañamiento personalizado.

Investigación de la propia práctica (jornadas quincenales) formatos de ateneos, seminarios y propuestas de socialización y sistematización de las prácticas destinadas al equipo que lleva adelante la propuesta: docentes, tutores y colaboradores. Instancias de reflexión permanente que contribuyan a la construcción de conocimiento situado y de producción de materiales didácticos y documentos básicos sobre las experiencias. Dichas producciones pueden contribuir en los procesos de superación de estereotipos relativos a la población destinataria y a producir imágenes positivas de las personas mayores vinculadas con algún componente tecnológico, de manera que favorezcan a la superación de barreras motivacionales y/o socioculturales.

Evaluación permanente: Dirigida a conocer si los participantes han incorporado los núcleos de sentido compartidos en la propuesta IeL y si han incorporado los conocimientos y habilidades en situaciones de su vida cotidiana, es decir, en contextos reales donde los adul-

tos mayores realizan sus acciones e interacciones con otros, mediados por las nuevas tecnologías.

Se trata de una evaluación compleja, de proceso, que implica necesariamente una instancia de medición de los objetivos, acreditación de los saberes, retroalimentación y reflexión crítica de la propuesta IeL para detectar fortalezas y debilidades que puedan ser mejoradas.

En esta etapa se ven comprometidos prácticamente todos los integrantes del equipo responsable del diseño y ejecución de la propuesta, esto es, talleristas, tutores, colaboradores, diseñador digital gráfico y técnico especialista en redes como responsables de evaluar y acreditar los saberes y habilidades incorporadas con la propuesta. El desafío está en apreciar si los estudiantes han adquirido las competencias y habilidades necesarias para responder a situaciones de su vida cotidiana.

Evaluación Inicial

Al inicio del taller se exploran las expectativas de cada participante. La idea es conocer cuánto saben de la temática del taller y qué esperan llevarse de la experiencia de aprendizaje. Se pueden explorar las expectativas y motivaciones desde diversas actividades. En este caso, se propone realizar una actividad colaborativa donde cada participante pueda compartir sus expectativas y motivaciones a partir de responder dos preguntas: ¿Por qué elegí este curso de alfabetización y ciudadanía digital? ¿Qué espero llevarme de esta experiencia?

Aplicación o herramientas: Google Forms

Evaluación a medio término

Muro colaborativo en el que cada participante, de un modo creativo, pueda dejar un video-minuto, un audio-minuto o un texto de 140 caracteres en el que responda a la consigna: “¿Qué significa para vos ser un ciudadano? ¿y un ciudadano digital? ¿Por qué? ¿En qué situación reciente te sentiste ejerciendo tu ciudadanía digital y tus derechos digitales? ¿Te sentiste excluido/a en alguna situación concreta?”

Esta actividad brinda información cualitativa y cuantitativa que permite hacer un seguimiento de la incorporación de herramientas y elementos de los primeros ejercicios y actividades de la propuesta en relación a los núcleos temáticos articulados a situaciones reales de la vida cotidiana.

Aplicación o herramientas: Padlet.

Evaluación Final

Primera parte: De la información obtenida de ambos instrumentos de evaluación, el equipo responsable de la propuesta analizará los datos obtenidos en términos generales y elaborará una retroalimentación colectiva que se plasmará en una infografía interactiva.

Dicha infografía será plasmada en un encuentro sincrónico convocado al final del curso. En dicho encuentro se trabajará, a través del debate y el intercambio de ideas, una retroalimentación de la propuesta total pudiendo recorrer desde las expectativas iniciales, los diferentes momentos de la propuesta, logrando compartir las experiencias recientes de aplicación de los aprendizajes en la vida cotidiana.

Asimismo, la videollamada permitirá el encuentro sincrónico entre los tres grupos de trabajo en simultáneo para compartir debates y experiencias recorridas por cada.

Se propone la presentación general de la infografía interactiva y un trabajo en subgrupos en salas de trabajo que reúna a los integrantes de cada comisión para realizar el intercambio y debate mediante preguntas disparadoras que inviten a la reflexión colectiva del proceso y los alcances de la propuesta.

Aplicación o herramientas:

Infografía interactiva: Canva y Genial.ly

Encuentro sincrónico: Plataforma Zoom

Asimismo, para la acreditación de saberes se considerará la participación de cada estudiante en las diferentes instancias de la propuesta, relevando aspectos vinculados a la participación, debate y trabajo en equipo a través de foros, chat, mensajería, encuentros sincrónicos; lectura del material didáctico construido para la IeL; consultas a tutores y a colaboradores; resolución de actividades de la propuesta IeL, así como habilidades de tipo psicosocial como disposición a resolver conflictos y desafíos; confianza en sí mismo; respeto al otro; resolución de problemas en equipo; trabajo colaborativo; autonomía; etc.

Segunda Parte: Luego del encuentro sincrónico, cada participante realizará una instancia metacognitiva a través de una encuesta online dirigida a trabajar tres dimensiones de análisis:

Valoración general de la propuesta en relación a la dimensión psicosocial y tecno-didáctica (núcleos temáticos, aplicación en situaciones cotidianas, modalidad de trabajo y entorno de aprendizaje);

Proceso de autoevaluación (interés, compromiso, saberes); Rol tutor y rol de colaboradores en la tarea de acompañamiento y asistencia permanente.

Aplicación o herramientas: Google Forms.

La información que arroje esta encuesta, al igual que la información de instrumentos de evaluación aplicados en etapas previas, será utilizada para completar la rúbrica con los indicadores elaborada para la presente propuesta de manera que se pueda valorar cuantitativamente y cualitativamente el desarrollo y alcance de la oferta educativa (Ver rúbrica en apartado F. ¿Cuáles son las expectativas que deberán cumplirse mínimamente para considerar que el resultado del proyecto ha sido exitoso? ¿Qué indicadores contemplan?).

¿Qué se espera que los participantes aprendan?

A través de esta propuesta se espera abrir posibilidades de trabajo colaborativo entre los pares y de modo intergeneracional. El aprendizaje es con otros y es a partir de esta interacción que cada estudiante puede encontrar el contexto propicio para desplegar su potencial (debates moderados en línea, wikis y foros) y llevar a cabo proyectos significativos en conjunto.

Se propone diseñar la propuesta de contenidos en núcleos temáticos estructurantes, que no se buscarán agotar desde un plano de transmisión conceptual en compartimentos estancos, sino que más bien oficiarán de marco de las propuestas de trabajo y participación diseñadas por los docentes. En tanto sujetos activos del aprendi-

zaje, serán importantes las elecciones, los intereses y las necesidades de los adultos mayores en virtud de la puesta en acto de proyectos grupales de aprendizaje.

Alfabetización digital. Comprensión y análisis de términos vinculados al mundo digital (internet, buscador, e-mail, red social, *homebanking*, *password*, archivo adjunto, *spyware*, *email pushing*, correo no deseado, hacker, firewall, vpn, gps, cookie, términos y condiciones de uso de las aplicaciones/software, etc.). Reconocimiento de funciones de hardware y software. Manejo de herramientas office. Primeros contactos para navegar por Internet. Gestión de e mail y red social. Manejo de herramientas digitales básicas de PC y celulares inteligentes (padlet, editor de videos, lectura hipermedial, editor gráfico, ofimática).

Cuidado digital. Derechos digitales. Acceso a la conectividad como derecho humano. Protección de datos personales (cuentas bancarias, seguridad social, u otra información privada que pueda comprometer su integridad). Convivencia digital. Confiabilidad de la información en la red. Desinformación por sobreinformación y manipulación de la información: problemas, desafíos y claves para superarlas bajo un enfoque socio-comunitario.

Ciudadanía digital de los adultos mayores. Nuevas Tecnologías y ejercicio de derechos en distintos ámbitos de experiencia: derecho al esparcimiento, derecho a la salud, derecho a la cultura y la recreación, derecho a la participación política, entre otros. Derecho a la memoria. Derecho al olvido en internet.

¿Qué se espera que los participantes hagan?

Abordar el aprendizaje basado en proyectos.

Vivenciar experiencias en las que se trabaje acerca de la identidad, la memoria, o la historia de un determinado barrio o zona utilizando las nuevas tecnologías.

Elegir temas a desarrollar vinculados a diversos ámbitos entre ellos: arte y cultura digital; economía y finanzas; salud; educación; recreación y deporte; participación política; tecnología, comunicación e información y perspectiva de género.

Experimentar el Manejo de herramientas digitales (office, gestión de e-mail, plataformas de creación y edición virtual, ámbitos de participación).

Gestionar la información (cuidados en la identidad digital, fuentes de información).

Adquirir conocimientos acerca de los componentes de una computadora o dispositivo móvil y su funcionamiento.

Participar en debates en instancias virtuales (sincrónicas y asincrónicas).

Crear productos digitales (infografía, imágenes, videos, escritura digital, *storytelling*).

Fundamentación pedagógica

En esta era de la Inteligencia Cognitiva todo es nuevo y nada está definido. El mejor instrumento para afrontar este desafío es la educación. Se deben incorporar las competencias digitales y la formación en el pensamiento crítico para un desenvolvimiento en la vida cotidiana, sumando los avances tecnológicos a los procesos de aprendizaje a lo largo de la vida. De esta manera, el proyecto se concibe como un modelo híbrido que combina los recursos de distintas tendencias emergentes en edu-

cación en línea (Videotutoriales, *Microlearning*, Modelo PENT, Videoconferencias) y diferentes dimensiones.

Dimensión psicosocial

Desde nuestra propuesta, concebimos al aprendizaje y al pensamiento como ejercicios de los que los sujetos participan en relación a entornos físicos y sociales. En términos de Perkins (2001), no es el individuo aislado quien aprende o piensa, si bien la educación tradicional refuerza y reproduce esta concepción, sino aquello que el autor denomina la persona-más, a saber, un sistema relacional en el que agentes humanos ligados entre sí, sus entornos, sus artefactos y sus mediaciones interactúan y participan mediante intersecciones, compromisos o participaciones mutuas. En la misma línea, desde esta perspectiva ecológica, se señala que la cognición no es propiedad de los individuos en sí, sino que más bien se encuentra distribuida más allá del organismo propio. Pues, tal enfoque del aprendizaje, denominado socio-cultural, pone el acento tanto en el entramado social e instrumental del que los sujetos participan para aprender como en su participación en comunidades de aprendizaje que emergen para tal fin (Pozo, 1999, p. 106).

En lo que respecta a los adultos mayores como sujetos de aprendizaje directos, nos es necesario señalar que en la presente propuesta velaremos por ellos y ellas, asimismo, como sujetos de derecho, en el marco de los principios de Independencia, Participación, Cuidados, Autorrealización y Dignidad proclamados por la Resolución 46/91 de la Organización de Naciones Unidas. Una concepción que se aleja de representaciones estereotipadas que conciben y etiquetan a los adultos mayores como sujetos pasivos, dependientes e improductivos, que justifican la segregación social amparada en modelos teóricos que explican y justifican la desvinculación social de estos sujetos (Jacub, 2011, p. 113).

Nuestra concepción de sujeto de aprendizaje y de derecho propone, en cambio, promover la salud propiciando la creación de contextos educativos de pertenencia, “marcos de valoración y reconocimiento, y de sentido y proyecto vital, que tendrán efectos a nivel de la salud física y mental y en los niveles de bienestar y satisfacción vital” (2011, p. 189).

Dimensión Tecno - pedagógica

Siguiendo las conceptualizaciones de Fabio Tarasow sobre Educación en Línea (EeL), concebimos a las tecnologías como territorios de intercambios e interacciones entre distintos actores. En contraposición a la Educación a Distancia, en la que la tecnología oficiaba de puente, en la EeL la tecnología misma es el espacio o entorno en el que los actores convergen para propiciar el hecho educativo, y en el que el aprendizaje emerge. Por lo tanto “la EeL posee una especie de fuerza centrípeta que hace converger a todos los actores del proceso educativo en un espacio central común, donde ya no hay distancia... ofrece también la posibilidad de crear una realidad aumentada a las situaciones presenciales, generando espacios para complementar y enriquecer propuestas educativas (Tarasow, 2019)”.

Además el proyecto se basa en lo que se denomina Plataformas Virtuales Socio Formativas que se pueden definir como “un conjunto de herramientas que buscan favorecer el aprendizaje mediante la formación integral, el desarrollo de capacidades, valores y habilidades que faciliten la trayectoria académica y supone una visión multidimensional del individuo, desarrollando su inteligencia emocional, intelectual, social, ética y material. Están integradas por módulos tecnológicos de diferente naturaleza, como herramientas de gestión de contenidos, redes sociales, trabajo colaborativo en línea, autorregulación del aprendizaje, videoconferencias, entre otros” (Tobon et alii, 2018).

Los entornos virtuales, en este sentido, alojarán nuestra propuesta de enseñanza y aprendizaje. En línea con la concepción de Plataformas Virtuales Socio-Formativas (Tobon et alii, 2018), se velará por una formación de tipo integral, que contemple tanto aspectos intelectuales como así también socioafectivos, ético-políticos y materiales que atraviesan a cada sujeto, en pos del desarrollo de saberes, capacidades y valores. Tal multidimensionalidad será clave en el diseño de la propuesta, que contemplará intervenciones que requerirán distintos grados aprendizaje instrumental, reflexión conceptual y gestión autónoma, como Videotutoriales y *Microlearning*, intervenciones que propiciarán el intercambio, la colaboración y la participación asincrónica a través de tareas significativas (Modelo PENT), e intervenciones que permitirán el encuentro sincrónico, en donde adquirirá valor la posibilidad de estar presentes para un otro desde la imagen, el rostro, la mirada, la palabra, la escucha, la voz (Videoconferencias).

Para poder concretar una propuesta de Intervención educativa en Línea (IeL) que promueva los derechos de los adultos mayores de una comunidad urbana determinada es necesario que esa propuesta potencie las habilidades de los destinatarios como ciudadanos digitales disminuyendo la brecha digital la cual «no es sólo de acceso a la sociedad de la información sino también a conocimientos sobre cómo usar los dispositivos tecnológicos» (Becerra, 2019).

Para disminuir esa brecha digital y cumplir con los objetivos de una propuesta en línea hay que realizar una adecuada selección de los materiales didácticos “que son aquellos que suponen un procesamiento didáctico para que respondan a una secuencia y propósitos pedagógicos, son previstos para enseñar determinados contenidos en el contexto de una propuesta educativa y que se disponen para que los estudiantes interactúen en forma directa con el propósito de aprender” (Schawartzman y Odetti, 2019).

Como docentes y tutores es importante tener muy en cuenta que el diseño de materiales didácticos para una propuesta de IeL debe contemplar la naturaleza de la misma, los contenidos que se quieren enseñar y los destinatarios de la oferta educativa. Estos materiales deben relacionarse con una propuesta de actividades que estructuren el recorrido y que promuevan una construcción significativa de aprendizaje. En este sentido, el rol del tutor será crucial en el acompañamiento y la orientación a través de distintas instancias y momentos.

Los materiales didácticos adquieren valor y significado

en la diaria interacción entre ellos mismos, entre los actores-compañeros, docentes y tutores- y los espacios de comunicación previstos.

Dimensión tutorial - académica

Una propuesta en línea para adultos implica promover un cambio cultural: cambia lo que es y lo que significa la experiencia de enseñar y aprender, genera que se preste mucha atención a cada uno de los actores que van a intervenir en estos procesos y cómo se espera que actúen. Tomando la premisa de que es la Institución la que enseña: para desarrollar una buena enseñanza, la Institución debe contar con un buen equipo, buenos tutores. Bajo este punto, analizar la figura del tutor, es clave a la hora de comprender las formas que asumen los procesos de enseñanza y aprendizaje en un proyecto atravesado por las IeL. En este caso recuperando un rol genuino del docente/tutor que es la función de construir andamios para promover y posibilitar aprendizajes significativos.

El rol del profesor/tutor es de un asesor; un guía que potencia las actividades con los estudiantes; los ayuda a encontrar las respuestas y a no perder la motivación, a través de un ambiente de aprendizaje de mutuo compromiso y respeto; además de proporcionar la posibilidad de vivir experiencias, basadas en un diseño de actividades especialmente formuladas para ello; definir estas funciones en un proyecto que tiene una impronta de carácter constructivista basado en la fomentación o el logro de la autonomía de los alumnos, los cuales: están caracterizados por su heterogeneidad en cuanto a su relación con las TIC; nos permite apuntar a la conformación de una comunidad donde aprendan a través de la colaboración, interacción, exploración, y para esto los encargados de implementar el diseño del curso van a estar conformados por equipos multidisciplinarios actuando en forma coordinada para realizar las actividades.

En esta misión, el rol tutorial va a trascender las funciones básicas en un proyecto en línea (académica, orientadora e institucional), para ante la necesidad, visualizar una cuarta función que proyecte el perfil de tutor con el que vamos a trabajar, relacionado con una apertura al desarrollo de experiencias de aprendizaje entre pares y a la facilitación de la construcción social de conocimientos mediada por tecnologías. “El aprendizaje, la colaboración o la confianza no suceden sin más y de forma automática. Hay que provocarlo, inducirlo, alimentarlo, fomentarlo, crear las condiciones idóneas para que tenga lugar y, sobre todo, mimarlo y cuidarlo para que se perpetúe. Para lograrlo, el tutor tiene que desarrollar esa labor intangible guiando a los alumnos hacia los recursos, hacia los contenidos, hacia los expertos...” (Martínez -material didáctico parte 2).

Con este contexto la propuesta se apoya en el “modelo de 5 etapas” (Five-step model), de Gilly Salmon que proporciona un sistema teórico con fundamentos para articular los puntos de partida para la planificación y estructuración del desempeño de los tutores y colaboradores dentro del proyecto a través de cinco fases representadas por escaleras o andamios, desde donde se indican las habilidades que los alumnos deben desarrollar durante las mismas, diferentes técnicas de modelación o dinamización tutorial como también la inten-

sidad de interacción que cabe esperar en cada uno de estos momentos: “montar un andamio se refiere a ampliar gradualmente la experiencia de los participantes. Un andamio estructurado de aprendizaje ofrece ayuda y desarrollo esencial a los participantes en cada etapa mientras van ampliando su técnica de formación en línea” (Salmon 2004, p. 27).

Las primeras etapas resultan fundamentales para atender los propósitos de accesibilidad sobre los que se sustenta el proyecto que apunta a lograr autonomía y facilitar la participación de los adultos mayores; cada periodo está envuelto de propuestas con actividades y estrategias de aprendizaje adaptadas a la variedad de experiencias y recursos característicos que van a tener los estudiantes, posibilitando generar nuevos conocimientos que les propicien “construir conocimiento” y desarrollar su propio conocimiento.

Dimensión evaluativa-instrumental

En cuanto a la Evaluación en Línea, Camilloni (1998) sostiene que si se analiza y modifica en profundidad la idea de evaluar se modificarían sustancialmente los procesos de intervención de los docentes, y en el caso de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje, la implementación de las estrategias aplicadas.

La presente propuesta se dirige a realizar una evaluación compleja de un curso de ciudadanía digital para adultos mayores en línea, abierto a la comunidad. De acuerdo con Barberà (2006) diseñar contextos de enseñanza y aprendizaje virtuales significa dotarse de un sistema de evaluación complejo que incluya criterios, juicios, decisiones educativas, retroalimentación, en el marco de un aprovechamiento de las ayudas de docente o tutor para desarrollar un aprendizaje.

Bajo este marco, esta propuesta se dirige a realizar una evaluación de proceso más que una evaluación de resultados. Pues una evaluación no sólo ha de contemplarse como un punto de llegada, sino también como una ocasión que aporte información con la cual seguir trabajando para el aprendizaje (Barberà, 2006: 6), y en este sentido, se constituye en un punto de partida. Se sustenta además sobre la noción de aprendizaje colaborativo y la producción de conocimiento social en relación con otros. El aprendizaje colaborativo propicia la motivación de los integrantes del grupo hacia los objetivos y contenidos del aprendizaje. Además, se adquiere una noción de responsabilidad y respeto hacia los otros miembros del grupo. La diversidad de conocimientos y experiencias del grupo contribuye positivamente al proceso de aprendizaje, al tiempo que reduce la ansiedad que provocan las situaciones individuales de resolución de problemas. Esto es esencial para cohesionar y contener a los estudiantes que se incorporan a un nuevo nivel educativo con lógicas, cultura y experiencias diversas que promueven un nuevo entramado de relaciones sociales multifacético. Intenta promover un *feedback* constante, una retroalimentación que promueva la relación entre estudiante, tutor y conocimiento. Bajo este carácter, la participación de las y los estudiantes constituye un eje central que forma parte de la concepción de sujeto de aprendizaje activo. Desde diversos ejercicios y actividades intenta promover procesos de metacognición, es decir, que permitan hacer conscientes los propios procesos de aprendizaje y contribuyan a

que cada sujeto pueda hacer una evaluación de su propio proceso, pueda autorregularse y autoevaluarse, bajo el recorrido y reconocimiento de su propia experiencia. Finalmente, para alcanzar la producción de aprendizajes con sentido se proponen actividades lúdicas y gamificadas dirigidas a la resolución de situaciones reales, cotidianas, que están ligadas a la vida en comunidad y que, por lo tanto, son parte de los aprendizajes del saber hacer. La construcción de aprendizajes significativos en esta experiencia se torna fundamental en la medida que estamos hablando no sólo de contenidos y técnicas en abstracto sino de aprendizajes para la vida.

Bibliografía y recursos consultados

- Anijovich, R., Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Voces de la Educación. Buenos Aires: Paidós.
- Anijovich, R. (2020). *¿Cómo sabemos que nuestros estudiantes están aprendiendo? Ciclo de conferencias 2020*. Profesorado Instituto del Rosario. [Archivo de video]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=JQ-OycDX1O4&feature=emb_logo
- Barberà, E. (2006, Julio). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. RED. *Revista de Educación a Distancia*. Año V. Número monográfico VI.- 30 de Septiembre de 2006. Disponible en: <https://www.um.es/ead/red/M6/barbera.pdf>
- Barberà, E., *Estado y tendencia de la evaluación en la educación superior, Universitat Oberta de Catalunya*, Barcelona, España.
- Becerra M. (2019) Hacia una mirada comprensiva de la brecha digital en Argentina. En *Quiqu. Políticas, economía y tecnologías de comunicación*. Disponible en: <https://martinbecerra.wordpress.com/2019/07/04/brecha-digital-mas-alla-del-apartheid-video>
- Camilloni, A. y otros. (1998). *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.
- Convención Interamericana sobre Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores*. Ley 27.360.
- Domínguez, Martha C., García-Vallejo, Felipe (2009). *La sexta revolución tecnológica: El camino hacia la singularidad en el siglo XXI*. El Hombre y la Máquina, (33),8-21. [fecha de Consulta 15 de Agosto de 2020]. ISSN: 0121-0777. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478/47812225002>
- Fundación Orange. (2014). *Informe anual sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España*. Madrid.
- Henry J. y Meadows J. *An absolutely riveting online course: Nine principles for excellence in web-based teaching*.
- Lezcano, L. y Vilanova, G. (2017). *Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales*. Perspectivas de estudiantes y aportes de docentes, Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Santa Cruz, Argentina.
- Marciniak, Renata. (2017). *Propuesta metodológica para el diseño del proyecto de curso virtual: aplicación piloto*. Apertura (Guadalajara, Jal.), 9(2), 74-95. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n2.991>

- Organización de Naciones Unidas (1991). *Asamblea General. Resolución 46/91*. Principios de las Naciones Unidas en favor de las personas de edad
- Perkins, D. (2001) *La persona - Más. Una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje en Salomon. G.* (Comp.) Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu editores
- Pozo, J. I. (1999) “Cap. 4: El sistema del aprendizaje” en *Aprendices y Maestros*. Madrid: Alianza Editorial
- Salcedo Maldonado J. L., Guillén E. A. y Cruells López M. (2013). *La ciudadanía digital: ¿para todas las edades? Estrategias de inclusión digital y usos de TICs en diferentes franjas de edad de personas mayores en España*. XI Congreso Asociación Española de Ciencia Política.
- Salmon Gilly (2004). *E-actividades: el factor clave para una formación en línea activa*. Editorial UOC
- Schawartzman, G. y Odetti, V. (2019) “Experimentación en el trabajo con materiales didácticos” en Schawartzman, G., Tarasow, Fabio y Trech, Mónica (comp.), *De la Educación a distancia a la Educación en línea. Aportes para un campo en construcción*. Rosario: Homo Sapiens. Flacso Argentina.
- Schwartzman, Gisela. “En busca del eslabón perdido. ¿Son los tutores en línea descendientes de los tutores de educación a distancia?”. Sesión 1 del módulo Moderación de ambientes en línea. En: *Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías*. PENT. FLACSO Argentina
- Tarasow, F. (2019) “La educación en línea ya está en edad de merecer” en Schawartzman, G., Tarasow, Fabio y Trech, Mónica (comp.) *De la Educación a distancia a la Educación en línea. Aportes para un campo en construcción*. Rosario: Homo Sapiens. Flacso Argentina.
- Trech, M. (2020) “La tarea del tutor: acompañando a la par, mirando más allá”. Sesión 2 del módulo Moderación de ambientes en línea. En: *Carrera de Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías*. PENT. FLACSO Argentina
- Tobon, B.; Tobon, S. Veytia-Bucheli, M. Escudero, A. (2018) Hacia un nuevo concepto: Plataformas Virtuales Socio Formativas (PVS). En *Revista Espacios*. 38(45).

Abstract: This proposal is part of the Specialization in Education and New Technologies program at FLACSO Argentina as the final graduation project. Its purpose is to promote digital inclusion for older adults through digital literacy and the promotion of digital rights. This is achieved through a diverse range of workshops based on online education environments.

Keywords: Digital literacy - online education - research - graduation project - information and communication technologies.

Resumo: A proposta faz parte da Especialização em Educação e Novas Tecnologias da FLACSO Argentina como projeto final de graduação. Visa a inclusão digital dos idosos com o objetivo de realizar a literacia digital e promover os direitos digitais. É realizado por meio de uma proposta variada por meio de oficinas baseadas em ambientes de educação online.

Palavras chave: Alfabetização digital - educação online - pesquisa - projeto de graduação - tecnologias de informação e comunicação.

(*) **Guzmán, Fabio.** Profesor de Educación Secundaria en Historia - IES N°5 José Eugenio Tello. Especialista en Historia Contemporánea (en curso) - Universidad Torcuato Di Tella. Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías - FLACSO. Actualización Académica en Metodologías Innovadoras y Aula Invertida - INET-ENFOCO. Docente - Diseñador Didáctico Digital.