

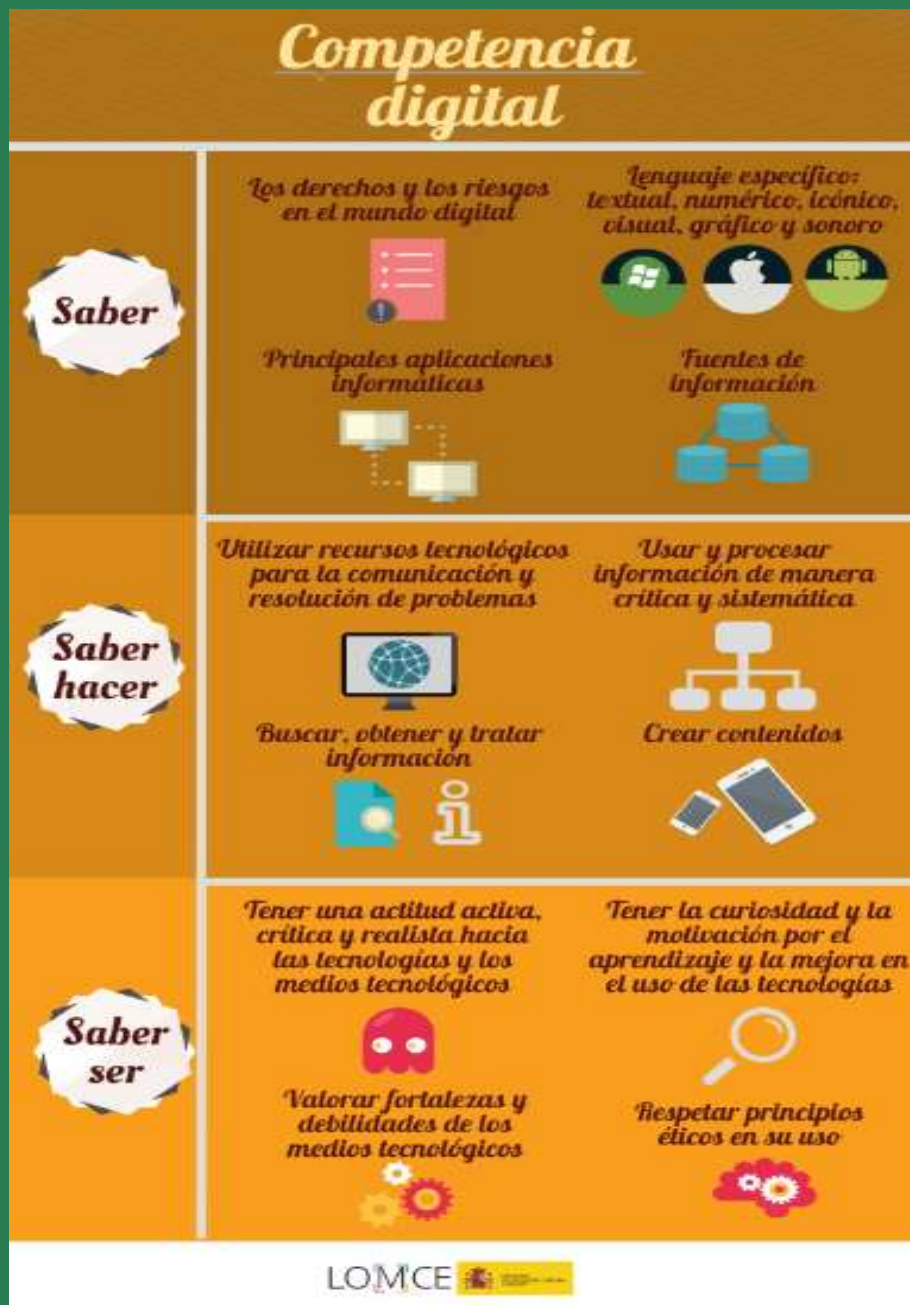
ALFABETIZACIÓN Y/O MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL PARA PERSONAS MAYORES EN EL MEDIO RURAL .

CIUDAD DE ALAGÓN

(Zaragoza)

Julio 2021

GUILLERMO GARCÍA ROUGE



¿QUÉ ES LA COMPETENCIA DIGITAL?

(LOMCE, Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, 2013)

La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de

decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información; y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Igualmente, precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales. La persona ha de ser capaz de hacer un uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos

La adquisición de esta competencia requiere además actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías, su apropiación y adaptación a los propios fines y la capacidad de interaccionar socialmente en torno a ellas. Se trata de desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso. Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

PROPUESTA FORMATIVA

Forma de participación: PRESENCIAL en un principio, pudiendo pasar a ser en línea.

Destinatarios y nivel al que se dirige: Formación orientada fundamentalmente a adultos mayores de 50 años o personas con dificultades/inquietudes en las materias propuestas.

Lugar de celebración. Instalaciones del Ayuntamiento dotadas de equipos informáticos, a determinar, en función de las necesidades de la actividad, pudiendo pasar a ser en línea, en una segunda fase, si los alumnos disponen del material necesario y han adquirido los conocimientos necesarios a tal efecto.

Fecha de inicio y de finalización de la actividad, horario concreto, duración en horas.

Duración: Curso escolar 4 horas semanales repartidas en dos días.

Plazas: Máximo de 15 personas. Se adaptaría a las circunstancias y condiciones coyunturales.

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad inmersa en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. La velocidad es vertiginosa, con actualizaciones cada poco tiempo y un sinfín de ofertas de consumo de productos tecnológicos. Este hecho ha traído consigo una serie de cambios a los que algunos colectivos aún no han tenido la oportunidad de adaptarse, situándose así en una posición de desigualdad. Debemos tener muy presente la **brecha digital existente con nuestros mayores, especialmente el de aquellas que viven en el medio rural**.

La longevidad está cada vez más presente en nuestra sociedad, ya que existe un fuerte aumento generalizado de esta población debido a numerosos factores, como son el retraso de la mortalidad y el descenso de la natalidad. Las proyecciones sociodemográficas para el 2050 sitúan a España entre los países más octogenarios del mundo.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación son consideradas una de las más importantes de participación de nuestras personas mayores en la sociedad actual, posibilitando el acceso a la información junto a la interacción social, educativa o cultural, por lo que hay que tener presente la brecha digital que se abre entre aquellas personas con acceso eficiente a las TIC (MACÍAS; MANRESA, 2013).

Las personas mayores pueden mejorar su calidad de vida con el uso cotidiano de las tecnologías digitales, facilitando la comunicación, revitalizando relaciones interpersonales, mejorando el desarrollo personal y la autonomía. Tan importante es, además, aprender el uso técnico como un “buen uso” desde un punto de vista práctico, resolución de actividades cotidianas (pedir cita médica telemáticamente, por ejemplo) saber elegir y seleccionar contenidos, discriminar información engañosa, maliciosa y que puede llevar a engaños, timos y fraudes. En definitiva, saber interpretar de manera crítica los contenidos multimedia a los que ahora tenemos acceso, así como tener la posibilidad de producir y transmitir los propios.

Esta acción formativa persigue ofrecer a las personas mayores o con dificultades, la posibilidad de iniciarse o mejorar sus competencias, adquirir las destrezas necesarias para su inclusión digital como instrumento clave para

conseguir mayores oportunidades de participación en esta sociedad y promoviendo un envejecimiento activo.

Según la Comisión Europea (2007) “las TIC pueden ayudar a las personas de edad avanzada a disfrutar de una mejor calidad de vida y de mejor salud y a vivir de forma autónoma durante más tiempo” (p.3), así como ayudar a reducir el aislamiento social, uno de los problemas más patentes entre las personas mayores, especialmente entre las que viven en el medio rural alejadas de sus familiares.

CONTENIDOS

Los contenidos se dividirán en ocho bloques:

INTRODUCCIÓN

- La lógica digital, visión General
 - Hardware
 - Software
 - Sistemas Operativos
 - Programas
 - Firmware

BLOQUE I: Elementos básicos del Hardware.

- CPU
- Periféricos de entrada
- Periféricos de Salida

BLOQUE II: Elementos del sistema operativo.

- El escritorio y sus elementos:
 - Iconos.
 - Botón inicio.
 - Papelera de reciclaje.

BLOQUE III: Internet.

- Buscadores, el buscador Google
- Solicitar citas médicas, comprar por internet.
- Búsqueda de páginas web, lectura diarios digitales.

- Darse de ALTA en banca online, hacer transferencias, consultar extractos.
- Youtube, Vimeo: Música, tutoriales...
- Plataformas: netflix, hbo.

BLOQUE IV: Ofimática y procesadores de texto

- Concepto, introducción y ejemplos
- Procesadores de texto: Word, write.

BLOQUE V: El correo electrónico.

- Gestores de Correo Electrónico, Outlook express, mozilla thunderbird, aplicación nativa Windows...
- Carpeta de entrada.
- Reconocer correos maliciosos.
- Crear una cuenta de correo.
- Carpeta de enviados.
- Carpeta de borradores.
- Adjuntar archivos
- Listas de difusión
- Reglas de filtrado

BLOQUE VI: Redes sociales.

- Concepto de red social.
- Facebook.
- Instagram.
- Twitter.

BLOQUE VII: Videoconferencias

- Software de videoconferencias
- Zoom, google meet, skype.
- Funcionamiento

BLOQUE VIII: Repaso general

Los alumnos serán quienes guíen este bloque con el fin de afianzar sus conocimientos, resolver eventuales dudas o profundizar en algún aspecto.

METODOLOGÍA.

Conveniente que haya un ordenador por persona para que cada uno pueda ir a su ritmo y aprender mejor.

En un primer momento se realizará una identificación de saberes y conocimientos previos del grupo referentes al uso y conocimientos de las TIC, un cuestionario con preguntas básicas sobre el ordenador e Internet.

Se empleará un método de trabajo teórico-práctico. Las sesiones comenzarán con una breve explicación teórica por parte del educador, y continuarán con ejercicios prácticos en el ordenador para afianzar los conocimientos explicados. Para las explicaciones, el educador se apoyará en la utilización de un proyector y una pantalla, que colocará en una de las paredes, para que todos los participantes puedan ver con claridad cómo se hacen cada uno de los pasos, y a continuación poder realizarlos en su ordenador. Es decir, el método que se va a emplear será el siguiente: el educador, a través de su ordenador, explicará paso por paso como se hace cada una de las actividades propuestas.

Mientras, los participantes deberán prestar atención a las explicaciones, y posteriormente, deberán intentar hacerlo en sus ordenadores. En todo momento contarán con la ayuda del educador, que repetirá las instrucciones de cómo se hace tantas veces como sea necesario y resolverá las dudas o problemas que puedan surgir.

Asimismo, para completar las explicaciones de los bloques, el educador entregará material adicional a cada uno de los participantes con el fin de facilitarles el aprendizaje y el seguimiento de las clases.

El ritmo de la clase no lo marcará el educador sino los propios participantes, por ser ellos los verdaderos protagonistas en este proceso de aprendizaje. Es decir, no se tratará de llevar la programación del proyecto de una manera estricta, sino de adaptarse a las necesidades, demandas y expectativas de los destinatarios, porque no hay que olvidar que no todas las personas aprenden al mismo tiempo ni a la misma velocidad.

Por ello, para el logro de dichas actividades se empleará una metodología activa, participativa e integradora, con el fin de que los participantes intervengan en su proceso de aprendizaje y sean ellos los que tomen sus propias decisiones.

TEMPORALIZACIÓN

La acción formativa tendrá lugar dos días por semana de dos horas de duración con una pausa de 15 minutos.

- . Curso iniciación: 350 horas.
- . Curso avanzado: 700 horas.

RECURSOS

- Sala amplia y luminosa con equipos informáticos
- Ordenador y proyector
- Material de oficina: bolígrafos, folios...

Profesor: Guillermo García Rougé

- Técnico Superior en Admón. de sistemas,
- Técnico Especialista en Informática de Gestión,
- Desarrollador Web
- Posicionador Seo