



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

¡NOSOTR@S TAMBIÉN PODEMOS SER YOUTUBERS!

GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL

Autora: LAURA HERRÁEZ BENITO

Tutor: JOSE MIGUEL GUTIÉRREZ PEQUEÑO

CURSO 2019/2020



Resumen

Existe una gran conexión entre las personas y las nuevas tecnologías que van surgiendo a lo largo de los años. El objetivo de este trabajo de fin de grado es acercar esa conexión a uno de los grupos de edades que menos manejan el uso de internet, las personas mayores. Para ello se ha realizado un proyecto para informar acerca de las nuevas tecnologías y aprender en manejo de una de ellas, YouTube, mezclando un nuevo aprendizaje con una pasión como es la literatura para este grupo de personas del “club de lectura”.

Palabras clave: educación social, educación de adultos, redes sociales, youtube

Abstract

There is a great connection between people and the new technologies that emerge over the years. Thus, the goal of this final dissertation is to bring this connection to one of the age groups that handles internet use the least, the elderly. To do this, a project has been carried out to inform about the new technologies and learn how to use one of them, YouTube, mixing new learning with a passion such as literature for this group of people in the “book club”.

Keywords: social education, adult education, social media, YouTube.

ÍNDICE.

1.- Justificación.....	3
1.1 Vinculación con las competencias del Grado	
2.- Introducción.....	5
3.- Objetivos.....	6
4.- Marco teórico	
4.1 La importancia de la tecnología en la sociedad.....	6
4.2 Alfabetización mediática.....	11
4.3 Las personas mayores y las tecnologías.....	14
5.- Parte práctica	
5.1 Metodología.....	17
5.2 Temporalización.....	18
5.3 Sesiones	
5.3.1 Sesión 1.....	20
5.3.2 Sesión 2.....	25
5.3.3 Sesión 3.....	28
5.3.4 Sesión 4.....	30
6.-Evaluación del proyecto.....	32
7.- Conclusiones.....	32
8.-Bibliografía.....	34

1.- JUSTIFICACIÓN

El punto de partida para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) han sido las prácticas que he desarrollado en la Universidad Popular de Palencia (UPP) con un colectivo de personas mayores que acuden a una actividad denominada “Club de Lectura”. Las participantes son en su mayoría mujeres mayores de 50 años, en las que he podido observar que no están acostumbradas a la utilización de las redes sociales, sin que haya sido capaz de averiguar las causas en profundidad durante mi breve estancia en la UPP, debido a la suspensión de las prácticas por la pandemia del Covid-19.

La idea de este proyecto viene de la intención de proporcionar a estas personas los conocimientos necesarios para que puedan usar las nuevas tecnologías en su beneficio, sin temerlas. Utilizando para ello un entorno en el que se sientan a gusto, como es la lectura en el caso de nuestro colectivo.

Algunas de las claves que incitaron este proyecto fueron en primer lugar, comprobar que siempre compraban los libros en papel por ayudar al autor en ventas y desconocimiento de otro tipo de formatos: En segundo lugar, descubrir el uso desordenado del grupo de *WhatsApp* formado por todos los componentes del taller que tenían la aplicación instalada en sus *smartphones*. Esto dio lugar a la primera cuestión, germen del futuro proyecto: “¿Cuál es el motivo de que no tengan un dispositivo móvil?”.

Las competencias digitales de las nuevas tecnologías no se simplifican en el manejo del dispositivo y las aplicaciones, sino también al conocimiento de su uso para el trabajo, ocio, comunicaciones y la seguridad de sus datos. Pudiendo usar todo lo aprendido en este proyecto para acciones tan simples como descargar documentos o libros y comentar, criticar o subir contenido a la red.

Todo ello, comenzado desde lo más básico, las competencias digitales, cómo afecta eso a la sociedad y qué problemas puede causar en la misma sociedad, hasta llegar donde ellos mismo quieran, pues a través de las tecnologías que irán descubriendo, ellos mismos podrán aprender de manera autodidacta y analizando lo que es verdadera información y que es falso.

1.1 Vinculación con las competencias del Grado

En la elaboración de este TFG hemos tenido en cuenta algunas de las competencias que hemos adquirido en las asignaturas que hemos cursado durante los cuatro años del Grado. Entre ellas queremos destacar:

Competencias generales:

G2. Planificación y organización: es la capacidad de determinar eficazmente los fines, metas, objetivos y prioridades de la tarea a desempeñar organizando actividades, los plazos y los recursos necesarios y controlando los procesos establecidos.

G5. Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional: es la capacidad de utilizar las TIC como una herramienta para la expresión y la comunicación, para el acceso a fuentes de información, como medio de archivo de datos y documentos, para tareas de presentación, para el aprendizaje, la investigación y el trabajo cooperativo.

G15. Creatividad: Capacidad para modificar las cosas o pensarlas desde diferentes perspectivas, ofreciendo soluciones nuevas y diferentes ante problemas y situaciones convencionales.

G18. Apertura hacia el aprendizaje a lo largo de la vida: Capacidad para buscar y compartir información a lo largo de la vida con el fin de favorecer su desarrollo personal, modificando de forma flexible y continua los esquemas mentales propios para comprender y transformar la realidad.

Competencias específicas:

E37. Producir medios y recursos para la intervención socioeducativa.

E39. Colaborar y asesorar en la elaboración de programas socioeducativos en los medios y las redes de comunicación e información (radio, televisión, prensa, internet, etc)

E40. Utilizar y evaluar las nuevas tecnologías con fines formativos.

2.- INTRODUCCIÓN

La globalización está creando muchas transformaciones, estamos pasando de una sociedad a otra a una vertiginosa rapidez. De la sociedad 1.0 basada en la práctica de la sociedad preindustrial e industrial hemos pasado a las grandes transformaciones que suceden en la actualidad a través de las nuevas tecnologías (sociedad 2.0).

La sociedad 2.0 necesitaba interpretar la información de la sociedad industrial, y utilizando los nuevos avances tecnológicos (muchos surgidos de internet), convirtió la sociedad en una interconexión entre las personas y una conciencia global. Internet es un símbolo de conciencia global de esta interconexión, que utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC) no solo para compartir ideas, sino que también ha generado nuevas interpretaciones y significados sociales construidos a lo largo de los años (de hablar por cartas y detalladamente a escribir con un mensaje con no más de 140 caracteres).

Estas nuevas TIC están creando continuos debates sobre si estas tecnologías favorecen o son un inconveniente para las generaciones futuras ¿podremos aguantar sentados una película completa? (Cobo & W. Morave, Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación, 2011)

Las TIC se encuentran disponibles para toda la sociedad, aunque no todas pueden acceder a ellas, creando un sistema de poder: info-ricos e info-pobres, creando una gran brecha digital. Lo que ha hecho que en los países de alta renta, las tecnologías hayan facilitado a sus ciudadanos ampliar sus capacidades y desarrollar nuevas competencias, pero sigue habiendo muchas personas sin poder acceder a las TIC.

Estas asimetrías han sucedido desde siempre, cuando en la edad media los monjes eran los únicos que transmitían el conocimiento, y solo a aquellas personas que tenían las competencias de poder leer un libro podían acceder a esos conocimientos. (Cobo, 2019)

Con las nuevas tecnologías, los hábitos de vida se han ido modificando, para ver cómo se han adaptado las personas tenemos que ver cómo ha evolucionado la forma de realizar las actividades con las TIC. Una de las bases de esa evolución es Internet, útil para realizar compras, mensajería instantánea (con aplicaciones como *WhatsApps*), plataformas (Netflix, HBO, Movistar +) para visualizar contenido visual en vez de por la tele, escuchar

música en *Youtube* o *Spotify*, sin necesidad de ninguna tecnología más que el móvil o el ordenador, ya que estos dispositivos se han ido modificando para que puedan realizarse cada vez más actividades con ellos. (Informe Telefónica, 2019)

La mayoría de la población entre los 25 y los 34 utiliza las TIC para esas actividades, aunque su uso disminuye según aumenta la edad de los individuos. Hay que readaptar algunos usos de las tecnologías y transformar algunos hábitos para que todas las personas se encuentren en las mismas condiciones y disminuir la brecha digital, comenzando a enseñar los usos que las tecnologías pueden tener y sus beneficios.

3.- OBJETIVOS

Objetivo general

- Acercar el uso de Internet a las personas mayores que participan en la Universidad Popular de Palencia

Objetivos específicos

- Reflexionar sobre las nuevas tecnologías de la comunicación
- Aprender las competencias digitales básicas para la sociedad actual
- Conocer y utilizar la plataforma de comunicación “YouTube”

4.- MARCO TEÓRICO

4.1.- LA IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN NUESTRA SOCIEDAD

La sociedad ha pasado por diferentes revoluciones tecnológicas: la agrícola, la industrial y la de la información. La primera se dio por la utilización de la fuerza de los animales, la rotación de los cultivos y la automatización de la agricultura. La segunda por el desarrollo de las industrias textiles y de acero, junto a la aparición de la electricidad.

La actual, la de la información, tiene como elemento básico el desarrollo tecnológico, no desarrollándose de manera aislada sino como una interconexión, una sociedad dentro de la red como la llaman algunos. Esta revolución se caracteriza por la globalización, el incremento del consumo por internet, cambios en las relaciones sociales, investigaciones

ligadas a impacto tecnológico, flexibilización del trabajo e inestabilidad laboral, aparición de nuevos sectores laborales y todas las acciones giren en torno a las nuevas tecnologías.

Como consecuencia de ello, el mundo se convirtió en un lugar globalizado y continuamente interconectado, permitiendo comunicarnos a grandes distancias, cambios de mecanismos de poder y una sociedad que busca la rentabilidad inmediata a nivel cultural, económico, político y social. (Osuna, Almenara, & Tena, Las personas mayores y las nuevas tecnogías: Una acción en la sociedad de la información, 2002)

Cuando las tecnologías pasaron de la mecanización a la automatización y se familiarizo su uso al entretenimiento, electrodomésticos, educación...las tecnologías pasaron a formar parte de los recursos que disponemos para pensar, actuar, socializar, ya no era solo un servicio mecánico.

La tecnología y la sociedad, a día de hoy están muy unidas, no somos capaces de visualizar una vida social que no esté relacionada con las tecnologías. ¿A qué se debe esto? La tecnología opera de manera independiente de la política, la moral o las sociedades, creando sus propias normas de funcionamiento, creando así las propias normas de las futuras sociedades en base al desarrollo de las innovaciones tecnológicas.

La conclusión sacada de esta idea es que lo importante no es como se utiliza la tecnología, sino en que se convierte al final, después de darle los usos que se le da, usos que pueden variar en función de la sociedad e ideologías que la desarrollen.

L. Mumford (1934), concibe lo tecnológico como un conjunto de relaciones, habilidades y conocimientos, que tienen un gran poder de influencia y de transmisión de información. Esas tecnologías están creado una nueva sociedad donde nos podemos sentir intimidados por un desconocido en el bus, pero sentimos curiosidad por un desconocido en las redes sociales. (Lopez A. J., 2006)

Esos cambios que se están dando en la sociedad actual, esas modificaciones de nuestras actitudes, pensamientos, lógicas y relaciones, todas ellas surgen del re-descubrimiento de otras nuevas tecnologías. (Aguaded & Rordriguez, 2018)

Las sociedades están en continuo cambio, lo podemos comparar con la llegada del automóvil a finales del siglo XIX, la sociedad cambio y paso a ser más autónoma,

independiente e individual, al igual que se creó una red de poder en el que aquellos que podían permitirse un automóvil tenían un mayor status en la sociedad.

Lo mismo está ocurriendo con las nuevas tecnologías, cambiando modelo de coche con alto poder como Ferrari por un móvil bien visto en sociedad como el *Iphone*. Los diferentes usos que se les da a los móviles y diseños dicen mucho de una persona, ya que se han convertido en una parte importante de la vida cotidiana de millones de personas, como principales medio de comunicación. (Lopez, Arnau, Rivera, & Diaz, 2018)

Todo ello efecto de la globalización, esa generalización de información científica, cultural, estadística y económica, a través de medios como teléfonos, ordenadores portátiles, dinero de plástico..., que general una alta innovación cultural, aunque también una reorganización de muchas instituciones, familias, trabajo, tradición... El uso de internet ha creado otros riesgos globales como el incremento de las desigualdades sociales y económicas o la re-estructuración de la economía y las tradiciones.

Las tradiciones se inventan y se adaptan través de la repetición continua de un hecho, provocando que seguramente en un futuro la familia no sea una conexión social tan importante como en la actualidad, lo que no implica que sea algo negativo, sino algo distinto, una evolución, como en su momento fue el paso de una institución familiar con un matrimonio decidido por los mayores, heterosexual y dominado por los varones adultos, a la actualidad, una familia nuclear biparental, con mayor igualdad legal, mas oportunidades de empleo para las mujeres y una sexualidad basada en la intimidad y comunicación y no en la reproducción. (Iranzo, 2000)

El teléfono móvil se ha regulado en nuestras vidas, siendo una herramienta al alcance de todo el mundo, que fomenta su uso de manera individualizada y creando dependencia y desigualdades al mismo tiempo. Un exceso de dependencia de estas tecnologías puede provocar problemas físicos y sociales como el trastorno del sueño o dificultad a la hora de relacionarse con las personas. (Lopez, Arnau, Rivera, & Diaz, 2018)

Antony Giddens (2000) explica que la adicción surge para vencer la ansiedad ante el futuro, hablamos de la adicción a sustancias, al juego, al trabajo, al sexo a las tecnologías... todas ellas surgen del mismo motivo. Las personas cada vez somos más adictas a las tecnologías, debemos usarlas de manera responsable. (Iranzo, 2000)

Localizándonos en España, el nivel de integración de internet se mide en tres ámbitos: el mundo de los negocios, la administración pública y los ciudadanos. Los tres ámbitos están relacionados entre sí, ya que las empresas ofrecen a los ciudadanos realizar compras, lo que hace que los servicios públicos decidan permitir sus servicios desde el ámbito digital también.

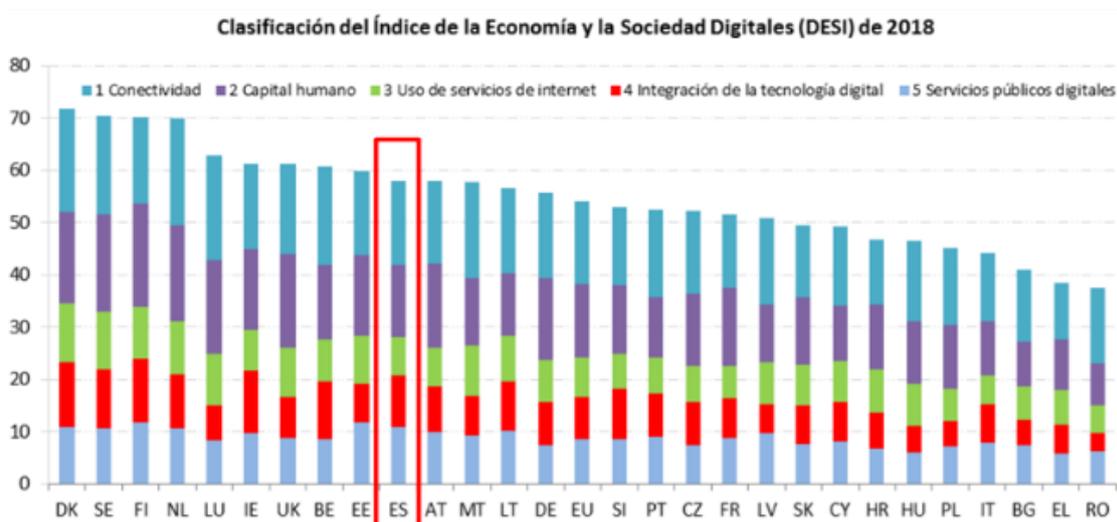
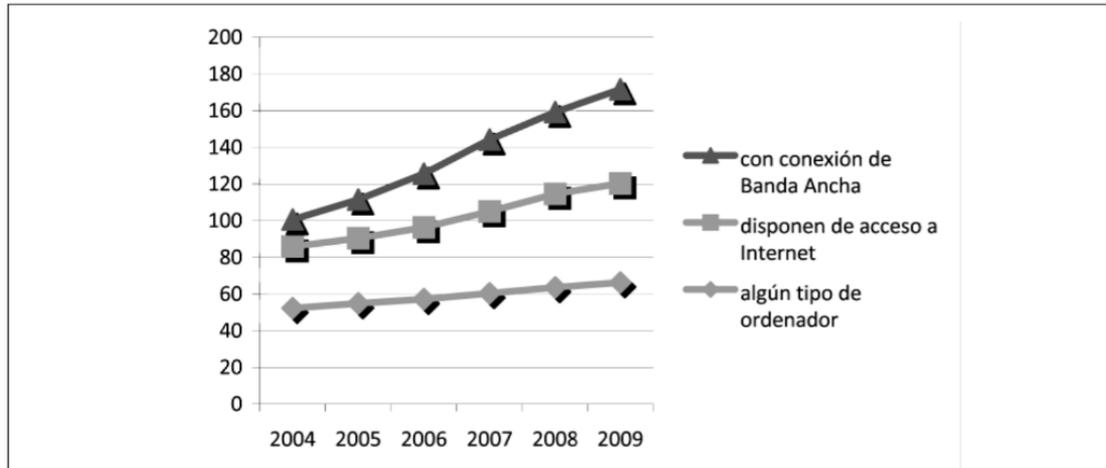


Tabla 1. Fuente: Índice de la Economía y la Sociedad Digitales (DESI) 2018.

Según esta gráfica, España se encuentra entre los países de la unión europea que más ha progresado en digitalización en los últimos 10 años, ocupando el puesto número 10 según el Índice de la Economía y la Sociedad Digitales (DESI) 2018, y se encuentra en uno de las posiciones más altas en administración electrónica. Europa se esta digitalizando a un ritmo elevado, pero no tan rápido como los líderes mundiales como Estados Unidos, Suecia, los Países Bajos o Reino Unido.

El ámbito que a nosotros nos interesa, son los ciudadanos. El perfil de los usuarios de internet, según los datos de la “Encuesta sobre Equipamiento y Uso de las TIC en los Hogares” (INE, 2009), al menos un miembro de la familia entre los 16 y los 74 tiene un ordenador personal. Con los años ha ido aumentando, como se puede ver en la gráfica y desde 2009 hasta la actualidad el aumento es mayor.

Gráfico 1: Ordenadores, conexión a Internet y tipo de conexión en los hogares españoles, 2009



Fuente: Encuesta sobre Equipamiento y Uso de las TIC en los Hogares”, Instituto Nacional de Estadística, 2009.

El uso de internet es una actividad habitual para la mayoría de las personas, desde su uso como medio de comunicación a través de correos, llamadas o chat, búsqueda de información, compra-venta de productos o servicios y educación.

La comunicación a través de las redes, a través de redes sociales o correos electrónicos, es el uso que más le dan los jóvenes a internet, los estudiantes utilizan más los correos electrónicos y los chat, mientras que los adultos que trabajan optan más por el video-llamada. Los jóvenes son quienes más usan internet, con lo cual, hay una relación directa entre las familias que disponen de más dispositivos tecnológicos, y las familias que están formadas por mas miembros jóvenes. (Sádaba, 2010)

Porcentaje de usuarios de TIC por comunidades autónomas. Año 2017

	Han utilizado Internet en los 3 últimos meses	Usuarios frecuentes de Internet	Han comprado por Internet en los 3 últimos meses
Total	84,6	80,0	40,0
Andalucía	83,9	78,2	36,0
Aragón	86,8	82,4	45,3
Asturias, Principado de	82,3	77,0	40,8
Baleares, Illes	88,5	85,7	47,9
Canarias	83,5	80,3	31,2
Cantabria	82,7	77,3	46,3
Castilla y León	81,3	76,9	35,4
Castilla - La Mancha	78,3	73,3	37,3
Cataluña	85,7	81,8	45,5
Comunitat Valenciana	84,0	80,4	36,6
Extremadura	80,2	76,0	34,3
Galicia	79,4	72,1	32,1
Madrid, Comunidad de	90,0	85,5	48,3
Murcia, Región de	84,5	81,1	32,1
Navarra, Comunidad Foral de	86,7	82,1	48,7
País Vasco	85,7	81,8	43,3
Rioja, La	82,0	75,8	39,3
Ceuta	81,4	81,4	30,1
Melilla	88,0	82,5	45,8

Tabla 2. Encuesta Equipamiento y uso de tecnología de información y comunicación en los hogares Fuente: Instituto nacional de estadística 2017

También varía de la zona de España en la que nos encontremos, según la encuesta sobre Equipamiento y uso de tecnología de información y comunicación en los hogares (2017), sitúa a Madrid como la región con más usuarios de internet (90%), siguiéndoles Baleares (88,5 %), Aragón (86,8 %), Navarra (86,7 %),

Cataluña(85,7 %), País Vasco (85,7 %).

En España, según el estudio de la AIMC (2009b) el móvil en el año 2009 era el tercer dispositivo más habitual para conectarse a la red, usándolo en la actualidad para absolutamente todo.

En los últimos años, internet ha conseguido hacerse un hueco en la población española, no solo a nivel laboral o académico, sino también personal y administrativo. Y en la red podemos encontrar una gran diversidad de personas y edad, no hay que negar que lo más habitual es que se encuentren conectados jóvenes que otros grupos de edad, pero la verdadera fractura digital en el caso de España se da en personas mayores de 65 años y cuídanos de clase social baja que no tienen un perfil de usuario en la red. (Sádaba, 2010)

4.2.- ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA

La UNESCO (2013) define la alfabetización digital como: “las competencias básicas (de conocimiento, habilidades y actitudinales) que permiten a los/as ciudadanos/as una participación eficaz en los medios y en otros proveedores de información de manera que puedan desarrollar un pensamiento crítico y aprendizajes significativos a lo largo de todo el ciclo vital que les permita socializar y convertirse en ciudadanos activos.”

Es decir, aquellas competencias comunicativas y culturales que requieren de la participación de los medios digitales, como es el caso de las redes sociales. (Cope y Kalantzis, 2000). También podemos hablar de alfabetización televisiva, alfabetización informativa, alfabetización transmedia... dependiendo de la herramienta que se use. (Lopez, Arnau, Rivera, & Diaz, 2018)

Teóricamente existen tres niveles en el desarrollo de la alfabetización digital: la competencia digital, el uso digital y la transformación digital. Dentro de la competencia digital se incluye buscar información en la web, procesar esa información, comunicarse vía correo electrónico, manipulación de imágenes, crear presentaciones, saber manejar los juegos en los dispositivos.

El uso digital se centra más en el día a día de las personas, y de si usan adecuadamente las competencias digitales nombradas anteriormente, en un entorno laboral o personal. Si damos un paso más, vamos hacia la transformación digital, es decir, que esos usos que se

les ha dado en el día a día a las competencias digitales, permitan la innovación y creatividad, y den como resultado progresos futuros. (Alcalá, 2014)

Hay estudios que demuestran que el nivel de competencia mediática de la ciudadanía es bajo, sobre todo en los adultos y las personas de la tercera edad. Solo los jóvenes tienen altas capacidades mediáticas, aunque se detectan grandes carencias en otras dimensiones como la social. (Ferrés, et al., 2011; Agueded et al., 2011)

Existen seis dimensiones que componen las competencias mediáticas, que son: la tecnológica, los lenguajes, los procesos de recepción o interacción, los procesos de producción y difusión, la ideología y los valores y la estética.

Ninguna de esas competencias mediáticas son enseñadas en las escuelas, pues las tecnologías solo se usa académicamente de manera instrumental y tecnológica, en vez de usar las tecnologías como una competencia comunicativa para facilitar el aprendizaje a través de las redes. Se prefiere estar anclados en las competencias lingüísticas, limitando la tecnología a una herramienta donde buscar información sin enseñar cómo interpretarla (es decir las dimensiones de la ideología y los valores). (Aguaded & Rordriguez, 2018)

Centrándonos en la alfabetización digital, Sefton-Green, Nixos y Erstad (2009), distinguen dos grandes perspectivas, la perspectiva “arriba-abajo” y la perspectiva “abajo arriba”.

La perspectiva “arriba- abajo” plantea que son necesarias las competencias digitales para participar y adaptarse a los nuevos entornos sociales, se centra en la incompatibilidad entre el aprendizaje informal y el aprendizaje formal reglado.

Por el contrario, la perspectiva “abajo- arriba”, se centra en las diferencias sociales que tienen lugar fuera de la educación formal, dando gran importancia a las dimensiones emocionales e intelectuales de la alfabetización digital.

Ambas posturas tienen en común los grandes impedimentos institucionales para que la alfabetización digital se introduzca dentro de la educación formal. Ya que a lo largo de las últimas dos décadas, ha prevalecido la idea de que los efectos negativos de las tecnologías digitales pueden ser compensados por los positivos, y con ello la posibilidad

del aprendizaje y obtención de nuevas habilidades digitales. (Lopez, Arnau, Rivera, & Diaz, 2018)

Algunos de los efectos positivos son un acceso ilimitado para todo el mundo y en cualquier momento, mayor divulgación del conocimiento y las investigaciones, el uso de las tecnologías para usar una metodología de participación-colaboración por parte de los profesores con los alumnos...

Si bien todas estas ventajas se pueden usar en el ámbito educativo nos ayudan a realizar diferentes actividades de manera innovadora, la escuela rechaza estas tecnologías replanteándose si tener más información es lo mismo que estar más informados. (Osuna, Almenara & Tena, 2002)

Los progresos en la educación avanzan muy lento, durante 2009, se realizó un esfuerzo por modernizar el ámbito de la educación, dotando a los alumnos de 5º de primaria de un ordenador portátil, y equipar todas las aulas de centros educativos, públicos y concertados, con pizarras digitales y ordenadores, formando a los docentes para adaptarse a estas nuevas tecnologías. (Sádaba, 2010)

Queda añadir que la alfabetización digital no es solo una mera herramienta que se tiene que saber usar, sino un nuevo entorno y contexto, como fue en su día el paso del vinilo por el CD. Este nuevo entorno facilita a las personas desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.

No es nada raro que todas estas competencias digitales se hayan desplazado a los aprendizajes informales, es decir, aquellas que son fruto de las interacciones con otras personas y contextos. Y comienzan a ser claves en los procesos de estratificación social. Ya que vivimos en una sociedad de continua transformación y por ello de una continua necesidad de aprendizaje digital, los tiempos cambian y las formas de valorar a las personas también, desde el ámbito social, hasta el laboral.

La aparición de nuevas tecnologías, equivale a la aparición de nuevos códigos y lenguajes, que supone la adquisición de nuevos dominios alfabéticos, darles nuevos significados a los códigos ya conocidos y adaptarse al nuevo orden informáticos: voz, texto, imagen...

Siendo una de las partes clave de las brecha digitales, las posibilidades que tienes unas personas u otras de acceder y conocer ciertas tecnologías. Las tecnologías también tienen partes negativas, como ese distanciamiento entre los diferentes pueblos, la marginación de aquellos colectivos sin recursos para unirse a las nuevas tecnologías. Creando dos grandes categorías, “infopobres” e “inforicos”. (Osuna, Almenara & Tena, 2002)

4.3.- LAS PERSONAS MAYORES Y LA TECNOLOGÍA

Uno de los estereotipos de la sociedad actual es la asociación del uso de las tecnologías a la gente joven, sin negar que todas las nuevas tecnologías con inicialmente usadas por gente joven en su mayoría. Eso no quiere decir que las tecnologías no están hechas para las personas del resto de edades: niños, adultos o mayores, no hay nada que no diga que internet este reservada para personas de una determinada edad.

Cada vez nos encontramos con más entornos tecnológicos para las personas mayores. Según una encuesta realizada por el periódico “El País”, uno de los internautas que respondió al cuestionario tenía 86 años.

La relación de las personas mayores y las tecnologías no se tiene que centrar solo en la realización de actividades de manera más rápida, sino también a nivel técnico, económico, cultural, sociológico, cultural y político. Por ello en este esquema podemos ver las opciones que mas posibilidades ofrecen a este colectivo las tecnologías: medio de interacción social, cultura, ocio, ayuda, actividad laboral y formación(Osuna, Almenara & Tena, 2002)

El objetivo principal de la alfabetización digital en las personas mayores es su inclusión en la sociedad de la información para que tengan una buena calidad de vida cuando sean mayores, una vida más plena y participativa en la sociedad. (Alcalá, 2014)

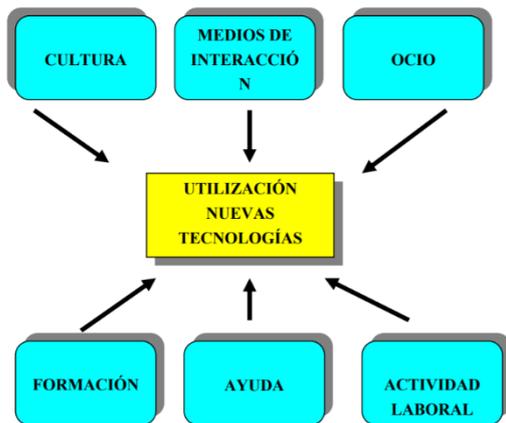


Tabla 3. Uso de la tecnología Fuente: Elaboración propia

Una de las posibilidades más significativas de las nuevas tecnologías es la ayuda que les puede prestar para superar uno de los mayores miedos de estas personas: la soledad. Facilitando las tecnologías su autonomía personal y social y permitiéndoles poder comunicarse con quienes necesiten de manera rápida, independientemente de su movilidad y el lugar en el que se encuentre. Las tecnologías pueden ser muy útiles para este

colectivo como instrumento de ayuda, de asistencia sanitaria, de primeros auxilios, todo a través de videoconferencia o por teléfono móvil

Estas circunstancias se ven favorecidas por el hecho de que la tecnología cada vez es más fácil de interaccionar con ella y cada vez son más interactivas, añadido a que con el paso del tiempo esa extrañeza y miedo que despertabas las nuevas tecnologías se han ido perdiendo dando paso a una presencia casi continua en nuestra sociedad, internet se ha convertido en algo normalizado dentro de nuestra cultura y lo usamos de manera natural. (Osuna, Almenara & Tena, 2002)

Según el informe Informe «Las personas mayores en España» publicado por el IMSERSO en 2008 destacaba (Barrio & al., 2009) que sólo un 50,5% de las personas entre 65 y 74 años se conectaban al ordenador diariamente, un 31,5% semanalmente; 8,3% mensualmente y un 9,8% no todos los meses. Los usos que le daban a Internet eran para buscar información (79,9%), recibir o enviar correos (78,7%) y otros usos (62,7%). Mientras que otras acciones muy útiles para ellos como buscar información sobre temas de salud (37,9%), Obtener información de páginas web de la Administración (30,1%), comprar (20,2%) o Descargar formularios oficiales (16,8%). (Alcalá, 2014)

Para lograr naturalizar las tecnologías, las personas mayores tendrían que aprender a dominar el dispositivo electrónico, pero también adquirir las destrezas para buscar la información y valorar de manera crítica la información que encuentren. También es realmente importante descodificar el mensaje, los signos y símbolos y sus significados.

Algo que pueden realizar sin ningún tipo de problemas, siempre y cuando tengan una intencionalidad de aprender y aplicar lo aprendido, ya que resulta imposible adquirir cualquier conocimiento sin voluntad para adquirirlo. (Osuna, Almenara & Tena, 2002)

Según los datos publicados por el IMSERSO y el CSIC en el Informe titulado «Un perfil de las personas mayores en España, 2012. Indicadores estadísticos básicos» (Abe llán & Ayala, 2012) sobre la adquisición de conocimientos tecnológicos vemos que un 75,5% han sido autodidactas, un 60,6% han aprendido a través de personas de su entorno social y un 30,9% en cursos de aprendizaje en centros de educación para adultos. (Alcalá, 2014)

A la hora de analizar las posibles relaciones entre las nuevas tecnologías y la formación en ellas, la sociedad está invirtiendo mucho en el aprendizaje a lo largo de la vida, evitando la limitación de aprendizajes hasta cierta edad y proporcionándoles a estas personas acercarse más a aquellos conocimientos que les resultan interesantes y tienen intención de aprenderlos, tanto a nivel social, como a nivel laboral.

La formación independiente del nivel educativo, como el caso del aprendizaje a lo largo de la vida, es más individualizada, más flexible horariamente y accesible, se puede realizar a distancia y se centra en las demandas realizadas por los propios alumnos. Girando la educación entorno al estudiante y no entorno al profesor.

Al ser una formación, que se sale de los límites reglados y tradicionales, fomentara la introducción de nuevos medios e ideas con lo que interactuar para facilitar el aprendizaje, como las nuevas tecnologías.

Estas nuevas tecnologías pueden permitir a las personas mayores buscar, interpretar información, interactuar entre ellos, relacionarse intergeneracionalmente, aprender sin límite de edad, lo límites se encuentran donde la personas quiera ponerlos. (Osuna, Almenara & Tena, 2002)

La localidad de Palencia dispone de un centro de aprendizaje a lo largo de la vida, la Universidad Popular de Palencia (UPP), que además contiene programas relacionados con las TIC, cultura y sociedad, literatura, aprendizaje de lenguas, arte historia y arqueología, creatividad artística, escuela de música, salud y bienestar, ciencias y medio ambiente y promoción laboral.

La UPP es una asociación sin ánimo de lucro, con capacidad jurídica propia. Esta asociación se extiende a la ciudad de Palencia y a toda la provincia, nacida en 1984.

La UPP es por lo tanto, un centro de educación y cultura que se financia con subvenciones. Y tiene como meta, llegar a personas jóvenes, adultas y mayores que quieren ampliar sus conocimientos y contrastar sus puntos de vista.

Sus fines son el desarrollo y promoción ciudadana de la cultura, potenciando la creación e implantación del desarrollo desde todo tipo de actividades culturales. Siempre adaptándose a los nuevos contextos que se iban dando a lo largo de los años.

Esto se consigue a través de programas de integración de discapacitados, programas socioeducativos para la inserción de reclusos, planes de prevención de las drogodependencias, programas de empleo e y de integración de jóvenes.

Dentro de los cursos y talleres sobre literatura, se encuentra el “club de lectura”, unido más al ámbito literario que al tecnológico, pero igualmente curioso de ver el resultado de este proyecto con esa mezcla.

5.- PARTE PRÁCTICA.

PROYECTO: ¡NOSOTR@S TAMBIÉN PODEMOS SER YOUTUBERS!

5.1.- METODOLOGÍA

La metodología que se llevara a cabo es colaborativa y por descubrimiento, con personas mayores de 50 años.

El aprendizaje colaborativo es aquel en el que los educadores proponen un tema o problema y cada alumno decide cómo abordarlo, facilitando la inclusión de todos los alumnos de distintas religiones y costumbres a las TIC que aprenderemos a usar.

Características:

- Piensan y general “feedback” entre ellos, promoviendo la reflexión
- Colaboración entre los compañeros ofreciendo ayuda si otro compañero la necesita

El aprendizaje por descubrimiento, es aquel en el que una persona en vez de aprender los contenidos de manera pasiva, descubre y reordena los conceptos para instruirlos en su esquema cognitivo.

La idea principal de este aprendizaje es que las personas podemos adquirir habilidades de manera más sencilla cuando tenemos que resolver problemas relacionados con eso por nuestra cuenta.

La informática cada vez está más presente en nuestras vidas, pero cambia muy rápidamente, por ello para aprender a utilizarlas es necesario familiarizarse con ellas de manera práctica.

Por ellos no tendría mucho sentido realizar una clase teórica sobre el uso de las de las redes sociales o diferentes herramientas electrónicas sin ofrecer a los estudiantes un espacio de tiempo para experimentar con ellas y descubrir y aprender más a través de la investigación que cada uno realice por su cuenta, una vez que las bases están claras.

Se pretende que el aprendizaje de las TIC sea significativo, ya que todos los aprendizajes recogidos en las distintas sesiones, lo relacionen con los conocimientos previos que traían de las tecnologías y sus usos. Haciendo que lo vivencien con actividades y produciéndose realmente dicho aprendizaje.

5.2.- TEMPORALIZACIÓN

La propuesta se llevara a cabo durante 4 sesiones. Dicha propuesta se puede adaptar a distintos colectivos dependiendo de la edad y de la aplicación que deseemos que aprendan a manejar mejor.

Cada sesión se realizara una vez a la semana con una duración de dos horas cada sesión.

Cuadro 1.- Cronograma

SESIONES	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Sesión 1. La sociedad digital	2 horas			

Sesión 2. Competencias digitales básicas		2 horas		
Sesión 3. YouTube para el club de lectura			2 horas	
Sesión 4. Las youtuber debaten				2 horas

Fuente: elaboración propia

Cuadro 2.- Resumen de actividades

Sesiones	Descripción	Objetivos
Sesión 1. La sociedad digital	Clase magistral sobre que son las redes sociales y cuales con las más importantes.	Acercar el uso de internet a las personas mayores Reflexionar sobre las nuevas tecnologías de la comunicación
Sesión 2. Competencias digitales básicas	Clase magistral sobre que son las competencias magistrales y como realizar un video de calidad.	Acercar el uso de internet a las personas mayores Aprender las competencias digitales básicas para la sociedad actual
Sesión 3. YouTube para el club de lectura	Actividad para aprender cómo se crea un canal de YouTube y subir un video a un canal de YouTube.	Acercar el uso de internet a las personas mayores Conocer y utilizar la plataforma de comunicacion de "Youtube"
Sesión 4. Las youtuber debaten	Visualización del resultado final del canal y refelxionar sobre los medios de comunicación entre todos.	Acercar el uso de internet a las personas mayores Reflexionar sobre las nuevas tecnologías de la comunicación Conocer y utilizar la plataforma de deomunicacion de "Youtube"

Fuente: elaboración propia

5.3.- SESIONES

El proyecto tiene 4 sesiones de 2 horas cada una. El lugar donde se realizara las distintas sesiones será el aula donde realizan todos los lunes el “club de lectura”.

Sesión 1. LA SOCIEDAD DIGITAL (Objetivo específico 1)

Durante la primera sesión, que se impartirá en el aula que la UPP nos cederá, donde se explicara que son las redes sociales, cuales son las más importantes y para que se usa cada una.

Los contenidos que trabajaremos serán:

1- ¿Qué son las TIC? Viviendo con las TIC
2- De la sociedad 1.0 a la sociedad 3.0
3- Nómadas del Conocimiento (knowmad)
4- ¿Qué son las redes sociales?

1- ¿Qué son las TIC? Viviendo con las TIC

Las TIC son distintas tecnologías, que se crean para facilitar la vida de las personas, como por ejemplo internet, como una herramienta para buscar información y comunicarnos con otras personas.

Las TIC tiene ventajas e inconvenientes.

Algunas de las ventajas son:

- poner interaccionar con otras personas independientemente de la parte del mundo en la que se encuentren
- poder acceder a multitud de información y conocimiento
- ahorrar tiempo y costes informatizando la información (más fácil de buscar y sin coste de papel)
- beneficios en la educación.

Si no usamos las TIC adecuadamente puede tener muchas desventajas como:

- el auto-aislamientos, solo relacionándose con las personas a través de las tecnologías y no cara a cara
- perdida de la identidad y la privacidad, de ver tantas opiniones, no ser capaz de tener una propia y perder tu privacidad ya que todo el mundo sabrá cosas de ti que subes a las redes

- sobre información, leer demasiadas cosas, que te hace no saber que es verdad y que no

Actualmente, hay muchísimos dispositivos conectados a internet, y cada vez son más. Lo que hace que usemos más las TICS para más acciones, hablar entre nosotros, comprar, hacer transacciones del banco... ¿hasta qué punto han mejorado las cosas, o las está limitando a un número más reducido de personas?

2- De la sociedad 1.0 a la sociedad 3.0

Para entender mejor los cambios que ha habido en la sociedad, es necesario ver que son la sociedad 1.0, sociedad 2.0 y la sociedad 3.0 y lo que representan.

La sociedad 1.0, refleja una sociedad con unas normas y unos valores que se daban en la sociedad industrial (finales del siglo XX).

- El sustento económico salía de las empresas familiares
- los niños estudiaban y aprendían en casa
- los niños y mayores tenían una relación intergeneracional constante, beneficiándose mutuamente y aprendiendo el uno del otro.
- Las relaciones eran jerárquicas

La sociedad 2.0 son los cambios sociales que se dan actualmente en la sociedad, sobre todo producidos por las TIC, la globalización, las redes sociales e internet.

Está generando una serie de cambios:

- Una conciencia global con las redes sociales, la información llega a través de internet a todas partes del mundo, haciendo que las personas conectadas a las TIC acabe adquiriendo unos valores semejantes.
- Nuevas interpretaciones, las TIC facilitan poder acceder a la información, y esa información puede ser reinterpretada por cada persona que lo lea
- Intercambio de ideas gracias a las redes sociales (YouTube, blogs), haciendo que cualquiera que entre pueda disponer de esa información y dialogar y debatir sobre la información en la propia plataforma.
- Adaptación de las acciones, las nuevas tecnologías traen consigo tener que saber funcionarlas y adaptarse a las plataformas, como escribir un texto de no más de 140 caracteres en la plataforma de twitter

Por último, la sociedad 3.0 se refiere a nuestro futuro más inmediato, donde se pronostican grandes avances tecnológicos a una gran velocidad.

Estos avances incluyen:

- Un cambio social y tecnológico acelerado
- Continuación de la globalización
- Continuación de la distribución del conocimiento por todo el mundo
- Aumenten las relaciones horizontales
- La innovación realizada por knowmads

El cambio tecnológico, favorece el cambio social. Y los responsables de eso son los jóvenes.

3.- Nómadas del Conocimiento (knowmad)

Knowmad, es alguien innovador, imaginativo, creativo, capaz de trabajar con cualquier persona, lugar o momento. Una persona que entiende que el trabajo se está convirtiendo cada vez más flexible y deben tener una mentalidad abierta.

Los jóvenes de las sociedades futuras, la sociedad 3.0 de la que hablábamos antes, tienen que aprender a trabajar y moverse por cualquier situación y con cualquier tecnología.

Esos mismos jóvenes son los que traerán el cambio a nuestra sociedad.

La forma de pensar de esos jóvenes, de estos knowmad, se parece mucho a la manera de pensar de una persona emprendedora, pero con más habilidades. A parte de ser jóvenes creativos e innovadores, también trabajan en las redes con cualquier persona y desde cualquier sitio, están 100% digitalizados podríamos decir.

4- ¿Qué son las redes sociales?

Las redes sociales son plataformas creadas con la función de facilitar como nos podemos relacionar con otras personas, en función de nuestros intereses

Principales redes sociales

Las redes sociales son importantes, no solo para las empresas y para las personas. Sino también para la sociedad.

Hay muchas redes sociales, pero las más importantes son: Facebook, Instagram,



LinkedIn, Youtube, Twitter, Snapchat, Pinterest, WhatsApp.

Facebook:

Tiene más de 2 mil millones de usuarios. Esta plataforma se ha ido actualizando en función de las necesidades de los propios usuarios. Manteniéndose en la cima.

Es una buena forma de conseguir clientes en cualquier empresa. Una empresa que no tiene cuenta en Facebook, hoy en día no existe casi para la sociedad. Gran parte de las marcas y personas conectadas están ahí.

Algunas de las funciones de Facebook, encontrar amigos e interactuar con ellos. Contarles cosas tuyas a través de “tu estado de ánimo” y “cosas que te han pasado”. Compartir páginas web, fotos, noticias...

Como si fuese un blog.

Se suele usar más para buscar noticias.

Instagram:

Su lanzamiento fue en 2010 y cuenta con más de 800 millones de usuarios

Es una red social de fotografías. Actualizándose a lo largo del tiempo e incluyendo videos e Instagram Stories (fotos o videos de máximo 15 segundos, que se eliminan tras 24 horas).

Algunas de las funciones de Instagram son saber a cerca de la vida de las personas a las que sigues, a través de fotos que suba a su perfil o bien a través de sus Instagram Stories.

Las personas que tienen muchos seguidores suelen utilizar su cuenta en esta red social para ganar dinero. Ya que las marcas, les pagan por hacer promoción de los productos.

Se suele usar más para conocer la vida de los demás, cotillear y hacer “postureo”.

LinkedIn:

Fue creada en 2002, y cuenta con más de 500 millones de usuarios.

Es una red para buscar empleo y poder contratar a trabajadores. Siendo una conexión profesional.

Se suele usar para buscar un puesto profesional. Y una forma de que una empresa o una marca, pueda encontrar un buen candidato para el puesto.

YouTube:

Cuenta con más de 1.300 millones de usuarios. Fundado en 2005 y comprada por google en 2006.

A día de hoy, es casi imposible no ver un video al día en esta red social. Esta red social, permite divulgar masivamente videos.

Se suele usar para ver videos, y también para subirles.

Actualmente hay personas que viven solo de subir videos a esta red social. Y ha preado a varios “youtubers”. Eso se debe a la monetización de los videos.

Twitter:

Cuenta con más de 330 millones de usuarios.

Se la cuele decir como la red social donde los usuarios pueden compartir su rutina y sus opiniones. Suele ser uno de los escenarios de grandes debates políticos y polémicas.

WhatsApp:

Cuenta con más de 1.5000 usuarios. Y es tal vez la red de mensajería más popular actualmente.

Se suele usar para comunicarse con otras personas, a través del intercambio de mensajes de texto, audios y fotos.

A su vez te permite crear grupos para poder comunicarte con un grupo de personas y hablar todas por un mismo sitio.

Pinterest:

Cuenta con más 175 millones de usuarios. No es una red social como tal, podríamos decir más que es una red de imágenes.

Se suele usar para buscar imágenes, aunque también permite al usuario subir sus propias fotos. Las fotos que se suben a esta plataforma no son tan personales como instagram, sino más sobre temas generales. Como tatuajes, paisajes, animales...

Snapchat:

Cuenta con más de 300 millones de usuarios.

Se creó en 2011, pero tuvo su boom en 2014 y 2015.

La aplicación se basa en la publicación de contenido visual en forma de videos y fotos. Con una duración de 24 horas.

Tras la introducción de Instagram Stories, que te permitía hacer lo mismo, pero pudiendo realizar otras acciones sin necesidad de salir de aplicación. Fue el principio de su declive. Actualmente se suele usar para grabar videos o hacer fotos con distintos filtros, que no se encuentran en la plataforma de instagram.

Recursos materiales

- un aula cedido por la UPP
- un ordenador unido a un proyector
- un proyector
- Un educador social

Evaluación inicial (en la sesión 1)

Una vez que ya conocen lo que es el mundo de las TICS, es necesario saber cuánto de conectados se encuentran nuestro alumnos. Para ello, vamos a realizar una evaluación inicial.

Esta evaluación inicial contara con una serie de preguntas. Se nombraran distintas actividades que tengan que ver con TICS, y ellos deberán de poner aproximadamente cuando tiempo invierten en ello al día.

Preguntas	Horas
1- ¿Cuántas horas pasas con el móvil?	
2- ¿Cuántas horas pasas con el ordenador?	
3- ¿Cuántas horas pasas viendo los programas de la tele?	
4- ¿Cuántas horas pasas viendo una serie?	
5- ¿Cuántas horas pasas hablando con tus amigos y familiares en persona?	
6- ¿Cuántas horas pasas hablando con tus amigos y familias a través del móvil?	
7- ¿Cuántas horas pasas metido en Facebook?	

Sesión 2. COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS (Objetivo específico 2)

Durante la segunda sesión, que se impartirá en el aula que la UPP nos cederá, donde se explicara que son las competencias mediáticas y aprenderemos cómo realizar un video de buena calidad para subir a las redes.

Los temas a tratar serán:

1- ¿Qué son las competencias mediáticas?
--

2- ¿Cuáles son las claves para grabar un vídeo de buena calidad?
--

1-¿Qué son las competencias mediáticas?

Son un conjunto de habilidades que desarrollamos para poder utilizar los medios, las tecnologías y las TIC.

Las competencias mediáticas se dividen en:

- Lenguaje. Con las nuevas tecnologías, hay nuevas formas de expresarse y de interpretar las cosas. Una serie de códigos que van variando a lo largo del tiempo. Por ejemplo, escribir con más mayúsculas significa que lo que estás diciendo lo dices en un tono alterado o gritando, o la introducción de los emoticonos a nuestra manera de comunicarnos.
- Tecnologías. Saber cuáles son los aparatos electrónicos que podemos usar y como se usan, para darles un uso adecuado y beneficioso para ti, ya que no todos los aparatos electrónicos se usan para las mismas funciones.
- Producción y difusión. En las redes sociales, la gente sube el contenido que ellos quieren, bien pueden ser fotos, videos... depende de la plataforma que usen. Pero es muy importante saber cómo crear un buen contenido (como grabar un buen video o como editar bien una foto), y sobre todo saber cuáles son los mejores medios para compartirles de manera segura.
- Interacción. Con las nuevas tecnologías podemos comunicarnos entre nosotros de manera más fácil. Pero es necesario evaluar de manera racional que es lo que ponemos y como lo ponemos.
- Ideología. Las nuevas tecnologías nos permiten publicar lo que pensamos, lo que sentimos y opinar, por eso es importante ser críticos a la hora de leer la información y no creernos todo lo que veamos, y tener cuidado con lo que publicamos nosotros.
- Estética. El mundo tecnológico cambia y también la duración de las cosas. Vivimos en un mundo donde nos cansamos más rápidamente de las cosas y buscamos continuamente la innovación y la creatividad para que la gente se fije

en el contenido que subimos. Pues si es muy largo aburrido la gente no lo vera. Esto se aplica tanto a fotos, como texto, como videos.

2-¿Cuáles son las claves para grabar un video de buena calidad?

Es muy importante grabar el video o la foto en horizontal, esto permite que puedan salir más cosas en pantalla, además a la hora usarlo para una película, editar el video... es más práctico hacerlo de esta manera.

Puede parecer algo obvio, pero con los instastories de Instagram, los tick toks no estamos acostumbrando a grabar en vertical.

También es importante grabar el video en un lugar donde no haya mucho ruido, ya que esto puede hacer que lo tu estés hablando no se escuche con claridad una vez finalizado el video. Y con cuidado de no tapar el micrófono (cuyo primer paso es localizarlo).

Como hemos dicho, el lugar es muy importante para que se pueda escuchar bien, pero también por la presencia que pueda ver. Dependiendo de para que sea el video, que tenga un fondo acorde con el tema del video es muy importante. Por ejemplo, si es un video para el trabajo un fondo blanco, si es sobre películas un fondo de películas, posters puede ayudar...

Parece que con esto estaría, pero primero tenemos que saber que vamos a decir en el video y queremos transmitir con él. Para ello lo que tenemos que hacer es pensar sobre el tema del video y comenzar hacer un guion de lo que vamos hablar.

Recursos materiales

- un aula cedido por la UPP
- un ordenador unido a un proyector
- un proyector

Evaluación (sesión 2)

Para saber si han aprendido lo enseñado en la segunda sesión, se les pedirá a los alumnos que se graben un video hablando sobre un libro y haciendo una reseña.

Podrán usar las ideas y consejos que se han dado en la clase si lo desean.

Por ultimo pedirles que para el próximo día traigan cada uno un ordenador portátil.

Sesión 3. YOUTUBE PARA EL CLUB DE LECTURA (Objetivo específico 3)

Durante esta sesión, aprenderemos todos los pasos a seguir para crear una cuenta de YouTube y como subir un video a youtube.

Los temas a tratar serán:

1- Como crear una cuenta de YouTube
2- Como subir un video a YouTube

1- Como crear una cuenta de youtube

Cada alumno con su propio ordenador irá siguiendo los pasos que el educador ira indicando y mostrando en la diapositiva (diapositiva que el profesor deberá crear), creando todos a la vez la cuenta de YouTube, cada uno en su propio ordenador.

Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Lo primero es ir a “Youtube.com”, hacer click en el enlace “registrarse” o “iniciar sesión”, que se encuentra arriba a la derecha de la pantalla. Y completas los datos y pasos que te va diciendo.
2. Debes poner una dirección de correo electrónico y una contraseña. El correo electrónico debe ser una cuenta de Gmail.
3. Rellena los apartados de “reingresa contraseña” y “nombre del usuario”
4. En la lista desplegable de “ubicación”, hay que seleccionar el país en el que vives.
5. Después seleccionar cuál es tu género y fecha de nacimiento (la fecha de nacimiento es importante ya que los menores de 13 años no se pueden registrar en ninguna cuenta)
6. El siguiente paso es escribir los caracteres de “verificación de palabras” (letras y números del cuadro de color), con esto YouTube quiere confirmar que eres un ser humano y no un ordenador que crea registros falsos.
7. Ahora hay que marcar o desmarcar la casilla que semana que “otros pueden encontrar en youtube si tienen tu dirección de correo electrónico”, dándote esto cierto control sobre quien ve tus videos.
8. Luego debes pulsar la “casilla de términos de uso” y la política de privacidad
9. Y el último paso es hacer clic en la opción de “crear cuenta” y completar los datos. Si dejas algún hueco en blanco o el nombre de usuario ya está elegido por otra

persona, te saldrá una advertencia tija que te advierte que esos datos deben corregirse.

10. Y por último comenzar a iniciar sesión en el portal.

Una vez que ya saben los pasos a seguir para crear un canal, les mostrare el canal de YouTube que abre creado previamente yo en casa, escribiendo en la pizarra el correo y la contraseña, para que puedan entrar cada uno desde su ordenador y suba al canal el video que realizaron de deberes el anterior día.

2- ¿Cómo subir un video a YouTube?

Una vez grabado el video y editado, que tenían que realizar de deberes en la anterior sesión, subirán el video al canal que hemos creado anteriormente.

Para ello de nuevo prestaran atención al power en el que el educador ira mostrando cada uno de los pasos a seguir, y cada uno desde su ordenador, lo irán subiendo todos al mismo tiempo.

Estos son los pasos a seguir:

- 1- Lo primero es saber en el que formato esta el video, youtube admite .MOV, .MPEG4, .MP4, .AVI, .WMV, .MPEGPS, .FLV, 3GPP, WebM, DNxHR, ProRes, CineForm, HEVC (h265).
Si tu archivo no es compatible, lo puedes convertir a cualquiera de estos formatos
- 2- Despues debemos iniciar la cuenta de youtube con el correo y la contraseña.
- 3- Hacemos click arriba a la derecha junto al icono de notificaciones y clicamos en “subir video”
- 4- Luego pulsamos “selecciona los archivos que quieres subir” y marcas el archivo, o bien pues arrastrarlo y soltarlo en la ventana.
- 5- Es importante poner un nombre a tu video para que la gente sea de que trata tu contenido.

Recursos materiales:

- un aula cedido por la UPP
- un ordenador unido a un proyector
- un proyector
- un ordenador para csda alumno (en su defecto se puede pedir a los alumnos que lleven un portátil a la clase)

Evaluación

Para saber si los alumnos han aprendido todo lo enseñado en esta tercera sesión, no centraremos en observar quienes han llegado al final de cada actividad, y la dificultad que han tenido para hacerlo, al igual que realizaremos observaciones sobre cómo han resuelto los problemas que tenía, si se han ayudado entre sí, han pedido ayuda al profesor o han investigado por su cuenta hasta resolverlo

Sesión 4. LAS YOUTUBERS DEBATEN (Objetivo específico 1, 2 y 3)

Durante esta sesión, nos reuniremos todos los asistentes del taller y desde un ordenador conectado a un proyector. Visualizaremos el resultado final del canal. Reproduciendo cada uno de los videos que han subido, para que podamos verlos todos.

Los temas a tratar serán:

1- Reproducción de los videos del canal

2- Reflexión de todo lo aprendido

1- Reproducción de los videos del canal

Desde el ordenador del profesor, unido a un proyector, se entrara a la cuenta de YouTube que el educador creo para toda la clase. Desde ahí se visualizarán cada uno de los videos que los alumnos subieron en la anterior sesión siguiendo los pasos necesarios.

Se comentara al final de cada video que piensa el autor del video y que opina el resto de compañeros del video.

2- Reflexión de lo aprendido

Una vez que se hayan reproducido todos los videos, se les preguntara una serie de preguntas para que reflexiones sobre los contenidos que se han dado a los largo de las sesiones.

Dejándoles un poco de tiempo para que contesten a las preguntas y luego comentando las respuestas que ha contestado cada uno en alto y entre todos.

Las preguntas son las siguientes:

Preguntas	Respuestas
1- ¿Cuál ha sido vuestra impresión al veros en video?	
2- A través de las redes sociales. ¿estamos creando personas sociales, asociales, o las tecnologías no están influyendo en eso?	
3- ¿pueden las redes sociales aislar a las personas que no estén conectadas? ¿creéis que las redes sociales quitan mucho tiempo de ocio?	
4- ¿creéis que la identidad digital va por separado de la real?	
5- ¿en que creéis que YouTube puede ayudar a las personas? ¿os parece mejor o peor?	

Recursos materiales

- un aula cedido por la UPP
- un ordenador unido a un proyector
- un proyector
- un ordenador para da alumno (en su defecto se puede pedir a los alumnos que lleven un portátil a la clase)

Evaluación final

Utilizaremos las respuestas que nos han dado en esta última sesión para comprobar si se han cumplidos los objetivos que teníamos planteados:

- 1- Reflexionar sobre las nuevas tecnologías de la comunicación
- 2- Aprender las competencias digitales básicas para la sociedad actual
- 3- Conocer y utilizar la plataforma de comunicación “YouTube”

Asimismo, comprobaremos si la evaluación inicial les sirvió para reflexionar cuanto tiempo pasan con las nuevas tecnologías, los usos que les dan y si es un uso responsable. Y con la actividad de la sesión 3 comprobaremos si se saben manejar por la plataforma de YouTube.

6.-EVALUACIÓN DEL PROYECTO

El método de evaluación utilizado (entrevistas, reuniones o reportes) es a través de reportes que se realizaran al final de cada sesión, donde se tendrán en cuenta el interés que mostraban los alumnos, su participación en la clase, las noticias que se tengan sobre la aplicación de lo aprendido en su día a día y la confianza que tienen los alumnos en el proyecto de que van a lograr todos los objetivos.

No podemos afirmar si ha sido eficaz o no, ya que una vez que el proyecto termina no hay opción a saber si han comenzado a usar la red social YouTube o alguna semejante en su día a día.

Creo que tiene un impacto positivo, ya que conocer acerca de las redes sociales y los usos que se le puede dar, es el paso del conocimiento necesario para que ellos mismos por su cuenta, una vez acabado el proyecto decidan introduciéndose en ese mundo.

Es viable económicamente, ya que los materiales necesarios eran casi nulos y todos ellos sin ningún coste, ya que vienen dentro del aula necesaria, únicamente que en la próxima realización del proyecto no podamos contar con una aula con las instalaciones correctas: un ordenador unido a un proyector, y tengamos que encontrar o traer nosotros los materiales.

7.- CONCLUSIONES

El objetivo general del proyecto era acercar el uso de internet a las personas mayores que participan en la Universidad Popular de Palencia, un objetivo totalmente posible, ya que una vez que saben cómo funcionan las nuevas tecnologías y los usos que se les puede dar, junto con la facilidades que ofrecen es un tema que investigaran por su cuenta o al menos preguntaran a algún familiar.

Además, aunque no estén habituados a realizar actividades con las tecnologías, las costumbres cambian, las costumbres son una repetición de actos, y si realizan una acción con una tecnología durante un espacio de tiempo largo, sabrá manejarlo perfectamente.

No tenemos los resultados finales de cómo habría finalizado el proyecto, ni saber que se podría mejorar y que parte es la que más ha funcionado. Tal vez lo podría haber llevado

a cabo y saber estos resultados con algo más de tiempo de las prácticas, canceladas tras solo dos meses por la pandemia del covid-19.

Aunque no tengamos los resultados de la practica real, podemos estimar cual habría sido el resultado. Simplemente con el hecho de realizar este proyecto ya hemos acercado el uso de internet a las personas mayores, a través de información teórica, con ejemplos que pueden realizar ellos en casa si quieren saber más del tema y sobre todo ayuda a entender las tecnologías y los usos que se les da actualmente. Cumpliendo así el objetivo general.

El proyecto está formado por 4 sesiones que podrían realizarse en cualquier aula con ordenadores, incluso en el propio centro de la UPP, pidiendo permiso de utilizar una de las aulas, o la propia aula que utilizan para el taller de “club de lectura”.

A través de la primera y última sesión, donde pudimos informarlos sobre la sociedad digital en una y reflexionar sobre todo lo aprendido en la otra, respectivamente, cumpliendo así el primer objetivo. Añadiendo además una reflexión personal sobre el uso que cada uno le da a las tecnologías de manera individual a través de la evaluación inicial.

Las personas mayores tienen la misma capacidad que cualquier ser humano del planeta de reflexionar, incluso más, porque a diferencia de los jóvenes, estas personas viajan con experiencias y sabiduría a sus espaldas, y han sido las personas que más cambios han vivido en la sociedad, permitiéndoles ser incluso más capaces para reflexionar que lo jóvenes o los adultos. Cumpliendo así con el objetivo específico de “reflexionar sobre las nuevas tecnologías”.

La segunda sesión estuvo destinada un objetivo específico concreto, el de “aprender las competencias digitales básicas para la sociedad actual”, conociendo las herramientas básicas para realizar un video de buena calidad y además poniéndolo en prácticas realizando ellos uno, añadiendo la creatividad que cada uno de los asistentes podían tener.

Seguramente el video que presenten les habrá costado mucho realizarlo, y habrán sido ayudados por algún familiar. Sabrán realizar algunas acciones y otras, pero el conocer una o dos e ir aprendiendo poco a poco el resto es el proceso que toda las personas siguen para aprender, y como en todo aprendizaje, cada persona aprende a su ritmo, lo que no quiere decir que no sea capaz, sino que algunos ámbitos sean más costosos que otros, incluso aprender competencias digitales personas mayores.

Ese video se usó para subir a la plataforma de YouTube en la tercera sesión, cumpliendo así el último objetivo específico de “conocer y utilizar la plataforma de comunicación de YouTube”. Para ello hizo falta informar de que era YouTube, para que se suele usar, y aprender a manejarlo antes de aprender a subir contenido a la plataforma. Una vez que se aprende a manejar esa plataforma, la mayoría de ellas siguen los mismos patrones y acabarán manejando todas de manera intuitiva.

A grandes rasgos, todos los objetivos que se propusieron se cumplen y sirven para que se interesen por conocer todos los usos que se les puede dar a las redes sociales y adentrarse sin miedo a ellas y experimentar.

8.-BIBLIOGRAFÍA

Aguaded, I., & Rordriguez, L. M. (2018). *Competencias mediaticas en medios digitales*.

Alcalá, L. A. (2014). Diseño de programas de inclusión para alfabetización mediática de personas mayores. *Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*.

Cobo, C. (2019). *Acepto las condiciones. Usos y abusos de las tecnologías*.

Cobo, C., & W. Morave, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*.

Iranzo, J. M. (2000). *Anthony Giddens. Un mundo desbocado, los efectos de la globalización en la vidas*.

Lopez, A. G., Arnau, A. G., Rivera, J. d., & Diaz, C. (2018). *Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales*.

Lopez, A. J. (2006). *Jovenes y cultura Messenger*.

Osuna, J. B., Almenara, J. C., & Tena, R. R. (2002). Las personas mayores y las nuevas tecnologías: Una acción en la sociedad de la información. *Innovación educativa*.

Osuna, J. B., Almenara, J. C., & Tena, R. R. (2002). Las personas mayores y las nuevas tecnologías: Una acción en la sociedad de la información. *Innovación Educativa*.

Sádaba, C. (2010). El perfil del usuario de internet en España. *Psychosocial Intervention*.

Telefonica, F. (2019). *Sociedad digital en España 2018*.