



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

TRABAJO FIN DE GRADO:

**CURSO ALFABETIZACIÓN DIGITAL CON PERSPECTIVA DE GÉNERO
DE PERSONAS ADULTAS Y MAYORES
EN EL ÁMBITO DE LA UNIVERSIDAD POPULAR DE PALENCIA**

Titulación: Grado en Educación Social

AUTORA: Virginia de la Torre Gómez

TUTOR: Eduardo Fernández Rodríguez

Palencia, 2021



RESUMEN:

Las personas de la tercera edad han tenido que amoldarse a los cambios de la sociedad, en especial al tema que nos incumbe, las Tecnologías de la Información y Comunicación. Se han visto en algún momento de su vida excluidas socialmente al no haber adquirido las competencias alfabetizadoras suficientes. En especial las mujeres, que han sido las que han estado en sus hogares, cuidando a sus hijos y haciendo las tareas domésticas; por lo que han tenido menos posibilidades de salir al mundo laboral y relacionarse con dispositivos tecnológicos.

Pero esto cambia con proyectos como el expuesto a continuación, que de la mano de la Universidad Popular de Palencia se realizará un curso de alfabetización digital donde aprenderán a utilizar un ordenador desde cero, hasta poder compartir experiencias y relaciones sociales, siempre dando visibilidad a la perspectiva de género.

PALABRAS CLAVE: Alfabetización digital, Aprendizaje permanente, Género y Tic, Educación Social

ÍNDICE:

1. Introducción.....	pág4
2. Objetivos.....	pág5
3. Justificación y Competencias asociadas a la Educación Social.....	pág5-6
4. Fundamentación teórica.....	pág7-26
4.1. Nuevas alfabetizaciones digitales en el marco de la sociedad líquida	
4.2. Ciudadanía digital y habilidades para el siglo XXI	
4.2.1. Brecha digital y tercera edad	
4.2.2. Brecha digital y mujeres	
4.3. Aprendizaje permanente a lo largo de la vida, alfabetización y ciudadanía	
4.3.1. El aprendizaje a lo Largo de la Vida y la Educación Permanente	
4.3.2. Alfabetización y ciudadanía en el marco de la Educación Permanente	
4.4. Hacia un modelo integral y global de alfabetización digital	
5. Propuesta de intervención.....	pág27-34
5.1. Introducción	
5.2. Objetivos	
5.3. Temporalización	
5.4. Metodología	
5.5. Sesiones	
5.6. Evaluación	
6. Conclusiones.....	pág35
7. Referencias bibliográficas.....	pág36-41

1.- INTRODUCCIÓN

Las personas de la tercera edad, y de forma destacable las mujeres, han vivido con el cambio continuo de las nuevas tecnologías, o también llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), y en su mayoría no han sabido hacer frente a éstas. Las personas de la tercera edad tienen miedo a las TIC ya que se muestran desventajas en su uso como, por ejemplo, la dispersión de la información, el desorden de contenido, el acceso prematuro a la red, la menor privacidad, menor responsabilidad, incapacidad de discernir si las fuentes son confiables o no.

Pero no se dan cuenta de la necesidad de la utilización de las TIC en la vida cotidiana, en su buen uso, que hace que los usuarios tengan mayor velocidad en la información, capacidad y distribución de esta misma, conexión globalizada, nuevas formas de consumo de bienes y servicios, prácticas de enseñanza y aprendizaje, etc. Este proyecto se centra en la ciudad de Palencia, en la Universidad Popular de Palencia (UPP), debido a que, gracias a mis dos años de prácticas en él, he podido darme cuenta de las virtudes del Área de Educación del Centro que éste aporta a la sociedad, en su mayor parte a las personas de la tercera edad, así como las necesidades que aún faltan por conseguir.

Como apunta Sangrà (2010, pág.5) el Área de Educación de toda aquella institución de enseñanza y aprendizaje es “una modalidad que puede representar el todo o una parte del modelo educativo en el que se aplica, que explota los medios y los dispositivos electrónicos para facilitar el acceso, la evolución y la mejora de la calidad de la educación y la formación”.

Este trabajo se divide en dos partes, por un lado, los objetivos principales del proyecto, las competencias asociadas a la Educación Social y la fundamentación teórica. Y una segunda parte donde se encuentra la propuesta de intervención, así como sus objetivos, metodología y evaluación. Todo ello apoyado en una bibliografía.

En todo el desarrollo del trabajo se apuesta por una visión social y una participación activa y grupal de los participantes del proyecto y del Centro, por ello a lo largo de éste se tendrá en cuenta la importancia de la figura de un Educador/a Social.

2.- OBJETIVOS

- Revisar documentación sobre aspectos del ámbito de las Tecnologías de la Información y Comunicación.
- Observar y explicar la importancia de la alfabetización digital en la sociedad, en especial en las mujeres.
- Demostrar las competencias adquiridas en el grado de Educación Social, así como las adquiridas en los dos años de periodo de prácticas.
- Elaborar una propuesta socioeducativa en la Universidad Popular de Palencia.

3.- JUSTIFICACIÓN Y COMPETENCIAS ASOCIADAS A LA EDUCACIÓN SOCIAL

La educación social es una disciplina de la pedagogía que pretende realizar una intervención de forma social a través de estrategias y contenidos educativos con el objetivo de promover el bienestar social y mejorar la calidad de vida de las personas.

Según la Asociación Estatal de Educación Social (2007) la Educación Social se define como:

Profesión de carácter pedagógico, que promueve contextos educativos y acciones mediadoras y formativas, que son ámbito de competencia profesional del educador social, posibilitando; a) La incorporación del sujeto de la educación a la diversidad de las redes sociales, entendida como el desarrollo de la sociabilidad y la circulación social y b) La promoción cultural y social, entendida como apertura a nuevas posibilidades de la adquisición de bienes culturales, que amplíen las perspectivas educativas, laborales, de ocio y participación social. (p. 12).

Tomando como referente la Guía del Grado de Educación Social de la Universidad de Valladolid (2018), seleccionaremos las competencias específicas directamente relacionadas con los ámbitos de actuación del envejecimiento, de género y de las Tecnologías de la Información y Comunicación, y explicaremos su relación con respecto al proyecto presentado:

E6. Diseñar y desarrollar procesos de participación social y desarrollo comunitario.

El proyecto se centra en la mejora tanto alfabetizadora digital que puedan llegar a conseguir los participantes, como en una mejora en las relaciones interpersonales. Esto se debe a que las personas adultas y mayores tienen pocas posibilidades de formarse con respecto a la tecnología y haciendo uso de los lazos sociales que les puedan unir como participantes del mismo proyecto, así como la relación entre personas de la misma edad. Por ello, este proyecto desarrolla la participación social y el desarrollo comunitario entorno a un Centro.

E27. Diseñar, utilizar y evaluar los medios didácticos en la intervención socioeducativa.

Se desarrollarán una serie de medios formativos, siempre de la mano de la tecnología, para el aprendizaje a lo largo de la vida de los asistentes. No con ello, se evaluarán las ideas principales de las que parten, la satisfacción y el progreso de éstos ante las diferentes sesiones propuestas. Se llevará a cabo una evaluación inicial, procesual y final para valorar los aspectos anteriormente nombrados.

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

A través del curso que se intenta llevar a cabo, el aprendizaje de los asistentes con relación a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), deriva una educación permanente de personas adultas y mayores para evitar el estancamiento y exclusión de éstos en la sociedad y en el conocimiento personal actual a la época en la que viven. Se utilizarán las TIC para formarles en diferentes aplicaciones y usos de los dispositivos móviles, en este caso ordenadores especialmente, así como dar visibilidad a la perspectiva de género.

4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. Nuevas alfabetizaciones digitales en el marco de la sociedad líquida

La palabra “alfabetización”, que parece haberse formulado por primera vez a finales del siglo XIX, se ha generalizado en los tiempos recientes. Se la utiliza en una acepción original generalmente ambigua y sin consenso, pero también se la emplea con un sentido metafórico en muy diversas expresiones tales como “alfabetización tecnológica”, “alfabetización musical” “alfabetización científica” (Braslavsky, 2003).

Prefiriendo el uso plural de “alfabetizaciones”, enumera varias definiciones que se refieren a habilidades de leer, niveles de lectura y escritura, niveles de comprensión, dimensiones funcionales sociales y culturales, la extensión del término para nuevas competencias y más aún, como estrategia de liberación en la “capacidad de leer el mundo”, como lo propone Paulo Freire. (Braslavsky, 2003).

Se podría aceptar que la escritura, como método de aprendizaje principal desde el inicio de la comprensión de conocimientos, aproximadamente 3000 años a.C., culminó su propia expansión –aunque siempre inacabada–, en la cultura de la modernidad asociada a la revolución industrial, y que las nuevas tecnologías de la comunicación han conquistado su hegemonía en la cultura globalizada de la “era electrónica”, en la posmodernidad.

Como bien dice Braslavsky (2003), “No es extraño que se ponga en tela de juicio la hegemonía que ha tenido la alfabetización por medio de la escritura impresa en la escuela, que en épocas remotas nació para ponerse al servicio de la cultura escrita”.

El interés por el cambio en las vías de conocimiento, producción y enseñanza han hecho que, con el paso de los tiempos, la tecnología crezca de manera explosiva en la última década. De ahí que debamos tener una alfabetización tecnológica y/o informática para poder comprender con mayor exactitud los cambios producidos por la introducción de dicha tecnología en nuestras vidas y sociedades.

Si realizamos un recorrido por la historia de nuestra cultura, hasta el siglo XIX la alfabetización tradicional giró casi exclusivamente en torno a la adquisición de

competencias que permitieran a las personas descodificar los códigos de la escritura impresa y realizar los cálculos indispensables para el día a día. (Area, 2012).

Con la llegada de la radio a finales del siglo XIX la información pasa a ser transmitida también a través del sonido, permitiendo así, la comunicación oral uno a muchos por primera vez, pues la comunicación uno a muchos hasta el momento únicamente podía ser entendida de forma escrita.

Pero quizá, el cambio más significativo en la cultura occidental que transforma completamente las formas y necesidades alfabetizadoras de ésta es la llegada de la fotografía primero (1839), el cine después (hermanos Lumiere, 1895) y la televisión por último (años 30 del siglo XX). Es decir, la comunicación de información a través de las imágenes, haciendo ahora necesario una alfabetización que fuera más allá de la lectoescritura, ya que ahora se comienza a hacer necesario también saber leer y escribir a través de imágenes, estáticas o en movimiento. Se hace necesario saber descodificar información que llega a través de otros soportes que no son el escrito (Cassany, 2012).

La llegada del tercer milenio con su histórica revolución digital dará lugar a la creación de nuevos lenguajes, nuevas formas de comunicar y nuevos entornos de comunicación que requerirán nuevas destrezas y por ende nuevas alfabetizaciones para la participación plena del ciudadano en la sociedad y la cultura del siglo XXI. (Area, 2012).

En el marco de la sociedad digital en la que nos movemos hoy, el concepto clásico de alfabetización (vinculado sobre todo con la lectoescritura) debe ampliarse abarcando e incluyendo nuevas fuentes de acceso a la información, así como el dominio de las competencias de decodificación y comprensión de sistemas y formas simbólicas multimedias de representación del conocimiento.

Los hipertextos, los gráficos en 3D, los mundos virtuales, los videoclips, las simulaciones, la comunicación en tiempo real y simultánea entre varios sujetos a través de un ordenador, las comunidades humanas virtuales o las redes sociales, la videoconferencia, los mensajes y correos escritos a través de telefonía móvil o de Internet, la navegación a través de la WWW, las presentaciones multimedia, entre otras, forman un caleidoscopio de códigos expresivos y acciones comunicativas que amplían las

posibilidades expresivas de la cultura analógica extendiendo el marco desde que el abordar los procesos alfabetizadores (Cassany, 2002).

Hoy en día, en esta segunda década del Siglo XXI, un sujeto culto –es decir, alfabetizado en las nuevas formas culturales–, además de leer y escribir textos impresos, debe ser capaz también de interactuar con un sistema de menús u opciones mediante un teclado, un ratón o una pantalla táctil, saber navegar a través de documentos hipertextuales sin perderse, conocer los mecanismos y procedimientos para grabar imágenes, procesarlas y difundirlas en un sitio web, poseer las destrezas para buscar y encontrar en la Red aquel dato o información que necesita para resolver un problema, saber discriminar y otorgar significado a las numerosas informaciones que llegan diariamente por múltiples medios, escribir un documento y enviarlo por correo electrónico o por SMS, participar en un foro expresando su opinión, y, en fin, subir fotos, vídeos o presentaciones para compartirlos con otras personas en una red social, etc. (Area, 2012).

La cultura del siglo XXI es multimodal, se expresa, produce y distribuye a través de múltiples tipos de soportes (papel o pantalla), mediante diversas tecnologías (libros, televisión, ordenadores, móviles, Internet, DVD...) y emplea distintos formatos y lenguajes representacionales (texto escrito, gráficos, lenguaje audiovisual, hipertextos...)

Para hacer frente a esta revolución tecno-comunicacional, hemos de repensar los espacios de aprendizaje y, por ende, los aprendizajes necesarios para desenvolvemos libremente como ciudadanos en un escenario de sobreinformación. Estas demandas inciden en concebir la alfabetización desde una perspectiva sociocultural a partir de conceptos como literacidad crítica, pluriliteracidad, multiliteracidad (Cassany, 2006; Lanskear & Knobel, 2010; Vargas, 2015) en los que se pone el acento:

- en los rasgos cognitivos, pragmáticos, culturales y biográficos;
- en el manejo de los códigos y géneros de la escritura digital;
- en el conocimiento de la función que cumplen los discursos en Internet;
- en los roles asumidos por lectores y autores en la red;
- en los valores sociales asociados con las prácticas comunicativas desplegadas;
- en las formas de pensamiento y cosmovisiones generadas en el entorno digital.

4.2. Ciudadanía digital y habilidades para el siglo XXI

Como plantea Rendueles (2016), en su origen el concepto de ciudadanía digital hacía referencia a la habilidad para participar en la sociedad online y estaba definida sencillamente por el uso frecuente de Internet (Mossberger et al., 2008), aunque casi inmediatamente se planteó que, de hecho, el ámbito digital transformaba las condiciones de ejercicio de la democracia, con importantes efectos positivos en términos de participación y bienestar social (Mossberger & Tolbert, 2010).

Dicho de otro modo, la tecnología, estaría modulando las condiciones de acceso a la ciudadanía en el siglo XXI. Por lo que más que de ciudadanía digital cabría hablar de tecnologías de la ciudadanía contemporánea:

- las tecnologías de la comunicación forman parte de nuestra realidad social y se han incorporado a nuestras vidas cotidianas, incluyendo los procesos de comunicación, movilización y participación política
- plantea la posibilidad de una experiencia política aumentada –por analogía con la noción de «realidad aumentada»– o, al menos, una alternativa vigorizante al proceso de desafección política característico de las sociedades de masas ultraconsumistas
- la tecnología de la comunicación contemporánea no se limitaría a enriquecer el bagaje político precedente, sino que induciría un cambio sustancial en las condiciones de posibilidad y las formas de legitimación de la intervención política democrática

La ciudadanía digital sería, así, la expresión de un conjunto de transformaciones en las dinámicas de representación, participación y deliberación en las sociedades contemporáneas que, de alguna manera, guardan una conexión íntima con la arquitectura distribuida y colaborativa de Internet y los *social media*.

Las habilidades para el siglo XXI surgen al tomar en cuenta que las sociedades en las que vivimos están transformándose y en tal sentido debemos prepararnos para la vida incorporando nuevas formas de hacer, pensar y vivir en sociedad. Al mismo tiempo, se puede decir que la educación está en un proceso de cambio, y, en consecuencia, también necesita reacomodarse en función de las necesidades de los estudiantes y las sociedades (Gottlieb, 2018).



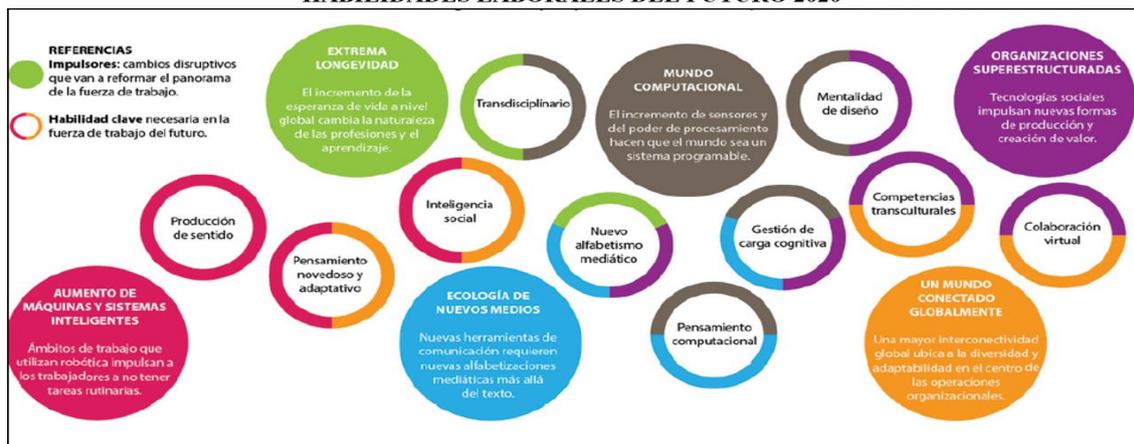
Fuente: *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (ATC21s) (traducido al castellano).

Actualmente estamos viviendo una triple revolución: la expansión de la digitalización, la expansión de Internet y la expansión de la movilidad (Jubany i Vila, 2018). Aunque los recursos están desigualmente repartidos, cada día nos es más fácil acceder a todo tipo de información, conectar con personas de todo el mundo y hacerlo a través de dispositivos móviles.

Hablamos entonces de sujetos que obligan a evolucionar los modelos pedagógicos tradicionales en nuestras instituciones educativas formales hacia formas de aprendizaje que hagan uso de una pluralidad de espacios invisibles para construir conocimientos prácticos y valiosos a nivel personal y social. Los sujetos de educación hoy nos miran y nos oyen, nos quieren y desconciertan desde esas nuevas formas de habitar que son ya menos de la escuela y más de la pandilla y los amigos, el mundo de la moda y la publicidad, las redes sociales y el consumo cultural (Martín Barbero, 2012).

En un contexto donde las tecnologías digitales toman cada vez mayor lugar en las sociedades actuales, habilidades como la creación, innovación, comunicación, colaboración, entre otras, se vuelven más necesarias. A su vez, dichas habilidades están profundamente vinculadas al desarrollo de competencias digitales tales como evaluación de información y contenidos, protección de datos y privacidad, gestión de la identidad digital, etcétera (Kluzer & Pujol, 2018)

HABILIDADES LABORALES DEL FUTURO 2020



Fuente: *Institute for the Future*, 2011

Hoy se habla de una economía del conocimiento (Ananiadou & Claro, 2009), los sectores de la economía que utilizan la tecnología, la información y el conocimiento para crear valor. El cambio tecnológico, la innovación y la producción de conocimiento son los motores de estas actividades. Las ocupaciones que priman en este tipo de economía son aquellas que integran habilidades como la selección de información, comunicación, análisis, creación y colaboración con otros.

HABILIDADES PARA EL S. XXI-6 C's DE LA EDUCACIÓN



Fuente: Fullan & Scott, *Education + Plus*, 2014 (imagen creada por Red Global de Aprendizajes)

Jubani i Vila (2018, pp. 37-38), partiendo de las oportunidades crecientes de esta revolución comunicativa, pero también de las dificultades y tensiones inherentes al ecosistema digital, plantea tres ideas claves respecto de las que reflexionar, debatir y tomar posición si queremos ser soberanos en los usos de las tecnologías y en la construcción de nuestro futuro: aprender a aprender a lo largo de la vida, aprendizaje social y personalizado, desarrollar la capacidad crítica.

1.- APRENDER A APRENDER A LO LARGO DE LA VIDA

Caso real de fractura digital 1: Personas mayores que no están alfabetizadas digitalmente con la excusa de la edad, la falta de tiempo o de interés. Tienen dificultades a la hora de renovar u obtener documentos oficiales de identificación o ejecutar transacciones bancarias que requieren conocimientos tecnológicos. Muchas veces necesitan el apoyo de la familia. Cada vez más estos tipos de trámites servirán para obtener ayudas y recursos que tengan que ver con la salud, como expedientes clínicos o citas médicas, lo que puede marcar una brecha con repercusiones cada vez más evidentes.

2.- EL APRENDIZAJE SOCIAL Y PERSONALIZADO

Caso real de fractura digital 2: Marca la diferencia entre las personas que hacen un buen uso y las que no saben aprovechar las oportunidades que ofrecen las redes ni generan una identidad digital positiva. Algunos ejemplos a partir de prácticas que pueden llevar a cabo bares o cafés de una ciudad que usan las redes sociales de forma activa son:

- Difusión de actos, de productos, de elaboraciones que realizan en su establecimiento.
- Tejer redes de clientes con promociones para la fidelización y concursos periódicos.
- Conocer la opinión de los clientes en tiempo real para mejorar su oferta.
- Aprendizajes de otros locales, desde la decoración a cómo diseñar una carta equilibrada y saludable.

3.- DESARROLLAR LA CAPACIDAD CRÍTICA

Caso real de fractura digital 3: Dos jóvenes que realizan compras en los videojuegos en línea. Juegan con sus amigos los sábados por la tarde y las partidas ofrecen la posibilidad del pago por regalos de los avatares, gratificaciones o estímulos que mejoran la experiencia lúdica. Uno de los dos ha gastado todo su dinero en vestidos y armaduras virtuales. Debemos tener cuidado con las recomendaciones de los influencers porque aunque sean jóvenes y sus consejos parezcan espontáneos, muchos cobran por medio de las empresas y no son nada objetivos.

Sampedro (2018) dentro del proyecto dietética digital, desarrolla propuestas de autodefensa frente a los tiempos de sobreabundancia y saturación producidos por una industria como la de Internet que, genera un modelo de negocio donde megacorporaciones como Google, Apple, Facebook y Amazon, usan las tecnologías digitales y redes comerciales, corporativas o publicitarias como medio para extraer valor de los datos generados por los usuarios

Se propone una especie de dieta digital, frente a un modelo socioeconómico (aumento de la tasa de beneficio a través de la cultura de participación en la Red) pero también psicopatológico (conformación de la identidad-marca como moneda de prestigio social que fomentan valores como el individualismo, el exhibicionismo, la autopromoción y la autopornificación, cuando no el aumento meteórico de la soledad, la ansiedad, el estrés o la depresión). Para ello, es importante generar una serie de buenas prácticas en el uso de las plataformas digitales:

- Primera regla: ponerse límites. Las redes comerciales ocuparán toda nuestra atención si no lo hacemos.
- Segunda regla: utilizar las tecnologías digitales fijándonos un objetivo fuera de las pantallas y en clave colectiva.
- Tercera regla: aprender de quienes en nuestro entorno cercano saben más de estas cuestiones, para que nos enseñen prácticas y herramientas alternativas que nos permitan utilizar las tecnologías digitales con mayor autonomía y para aquello que realmente nos beneficie.

EJES DE TRABAJO PARA EL DESARROLLO DE UNA DIETÉTICA DIGITAL

Información y conocimiento	Relaciones sociales	Identidad personal
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es verdad y mentira en la tele y las redes digitales? • ¿La comunicación digital es interactiva, directa y transparente? • ¿Quiénes se transforman en famosos televisivos e influyentes digitales? • ¿Cómo logran el “éxito”? ¿En qué consiste realmente ese éxito? • ¿Cómo seleccionar y verificar lo visto y compartido en nuestras pantallas? • ¿Qué nos puede aportar el código informático abierto y libre? • ¿Cómo aplicarlo? 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo construimos o destruimos relaciones con las/os otras, a través de la tele y las redes digitales? • En casa-familia. • En el grupo de amistades. • En las relaciones afectivas y sexuales. • En el grupo de estudio • En el trabajo • En el ocio... 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué contenidos consumo y creo con la tecnología digital? • ¿Cómo manifiesto quién soy, mis objetivos y valores? • ¿Cómo construyo y creo nuevas relaciones? • ¿Qué expreso sobre mis orígenes? • ¿Qué puedo hacer para expresar mejor de dónde vengo, cómo soy, qué pienso, cómo actúo?

Fuente: elaboración propia a partir de Sampedro, www.dieteticadigital.net, 2018

4.2.1. Brecha digital y tercera edad

Las tecnologías y, en particular, la informática, no sólo han participado en los cambios geopolíticos y económicos, sino que también han producido y producen cambios culturales tan profundos que ponen en duda el futuro de la escuela misma y del maestro. La brecha digital es probablemente uno de los primeros conceptos con que se inicia la reflexión alrededor del tema del impacto social de las tecnologías de información y comunicación (TIC).

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OECD) (2001) definió la brecha digital como “el desfase o división entre individuos, hogares, áreas económicas y geográficas con diferentes niveles socioeconómicos con relación tanto a sus oportunidades de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, como al uso de Internet para una amplia variedad de actividades”.

Desde entonces se percibe que estas tecnologías van a producir diferencias en las oportunidades de desarrollo de las poblaciones y que se establecerá una distancia entre aquellas que tienen o no tienen acceso a las mismas.

Cuando alrededor del año 1978 en los países ricos se dio el auge del desarrollo informático, se discutía sobre el impacto de esta tecnología en el desarrollo. Con este propósito la UNESCO crea un organismo intergubernamental de informática (IBI) cuyo propósito es crear las condiciones para que los países pobres logran su crecimiento informático y con eso se redujera la brecha con los países ricos. (Camacho, 2005).

Pero no solo se da la brecha digital en los países pobres o en vías de desarrollo, sino que también sucede en algunos sectores de la población de los países ricos que se ven afectados por la exclusión social o la pobreza. Esta población suele tener características específicas como son la falta de recursos económicos, el analfabetismo, la edad, tener adicciones, no tener trabajo, no tener acceso a la protección social, etc.

Para mostrar que este sector de la población existe hoy en día, nombraré una serie de personas afectadas que se encuentran en riesgo y/o exclusión social: personas con discapacidad, personas “sin techo”, inmigrantes, la tercera edad, las mujeres, los desempleados de larga duración, los enfermos de SIDA, drogodependientes, los que ejercen la prostitución, alcohólicos, ex presidiarios, etc.

Sin embargo, en este trabajo nos centraremos en ver la realidad de las personas de la tercera edad. Personas que han nacido en otra época, con referencia a la actual, y que por ello no tienen el mismo conocimiento sobre la actualidad que les rodea, concretamente hablamos sobre las TIC.

La forma de estar en contacto con otras personas ha cambiado debido a las redes sociales. De Oleo-Moreta y Baena dicen que “para pensar en una red social, se puede pensar en una forma de interacción abierta, que proporciona un intercambio dinámico entre personas, grupos o comunidades” (2012: 133).

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE), desde el año 2014 al 2019, ha crecido el número de personas de 65 años y más, en las estadísticas españolas, que demuestran que este sector poblacional tiene mayor riesgo de pobreza y/o exclusión social. Pero esto no es todo, si nos fijamos en la siguiente imagen, podemos observar cómo las mujeres de la tercera edad tienen mayor probabilidad de riesgo de pobreza o exclusión, con un 15,8% del total de la población según edad y sexo, frente a los hombres con un 15,7% del total de la población según edad y sexo.

Resultados nacionales						
Riesgo de pobreza o exclusión social (estrategia Europa 2020) (renta año anterior a la entrevista)						
Riesgo de pobreza o exclusión social y de sus componentes por edad y sexo.						
Unidades: %						
	2019	2018	2017	2016	2015	2014
Hombres						
Menores de 16 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	28,2	27,7	30,6	32,3	34,0	35,4
De 16 a 29 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	23,7	30,5	33,2	37,1	39,1	36,8
De 30 a 44 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	24,2	23,3	24,6	26,7	28,7	30,5
De 45 a 64 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	25,3	27,5	27,5	29,9	30,8	30,7
65 y más años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	15,7	16,3	14,5	13,8	12,2	11,4
Mujeres						
Menores de 16 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	32,1	29,9	31,5	31,0	32,3	35,3
De 16 a 29 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	33,8	37,2	36,5	38,1	37,2	36,0
De 30 a 44 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	25,2	25,5	25,5	27,4	28,3	30,2
De 45 a 64 años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	27,0	27,8	28,6	31,1	31,1	31,3
65 y más años						
Tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE)	15,8	18,7	17,8	14,9	14,8	14,0

Siguiendo el mismo análisis, podemos observar en la posterior imagen, a través de la búsqueda del INE, cómo el porcentaje, en los últimos 3 meses del año 2020, de las personas de tercera edad disminuye frente al resto de población respecto a los distintos usos que se pueden realizar con las TIC.

Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares 2020					
Resultados nacionales. Resumen (personas de 16 a 74 años)					
Resumen de datos de Personas por nacionalidad, características demográficas y tipo de uso de TIC					
Unidades: Número de personas (16 a 74 años) y porcentajes horizontales					
	Personas que han utilizado el teléfono móvil en los últimos 3 meses	Personas que han utilizado Internet en los últimos 3 meses	Personas que han utilizado Internet al menos una vez por semana en los últimos 3 meses	Personas que han utilizado Internet diariamente (al menos 5 días a la semana)	Personas que han comprado a través de Internet en los últimos 3 meses
Nacionalidad española					
Edad: De 16 a 24 años	99,7	99,7	99,7	97,8	64,4
Edad: De 25 a 34 años	99,8	99,6	99,3	96,8	78,0
Edad: De 35 a 44 años	99,8	99,1	98,3	92,9	71,7
Edad: De 45 a 54 años	99,6	97,3	95,6	85,6	58,0
Edad: De 55 a 64 años	98,8	89,5	85,4	72,0	38,2
Edad: De 65 a 74 años	94,1	67,9	62,4	47,9	18,3

Por ello, podríamos concretar de forma concisa que el envejecimiento de las personas hace que se incluyan entre los distintos sectores poblacionales de riesgo de pobreza y/o exclusión social.

4.2.2. Brecha digital y mujeres

También, como hemos citado anteriormente, las mujeres se encuentran en riesgo y/o exclusión social. Esto sucede desde hace años. Hasta bien entrada la época de la Ilustración, filósofos y grandes pensadores del momento como fue Kant, alentaban a los hombres a emplear su capacidad racional para alcanzar la tan deseada autonomía, manteniendo a las mujeres en un estado de dependencia con respecto a los varones, privándoles de la libertad.

Como bien indica Velasco (2017), “el pensamiento mayoritario reproduce punto por punto el prejuicio de la inferioridad de las mujeres y mantiene el argumento de las naturalezas diferentes y complementarias de los sexos”.

Tras el argumento de las naturales diferentes y complementarias de los sexos se oculta el término “Alteridad”. Este término aparece por la idea de hacer relativo, y no absoluto, el reconocimiento de la reciprocidad de las relaciones entre los hombres y las mujeres. De Beauvoir en 1990 a través del análisis que realiza sobre las estructuras elementales del parentesco de Claude Lévi-Strauss, observa que la reciprocidad que éste quiere mostrar por escrito en sus artículos realmente no existe. Se exige en las relaciones con las otras conciencias, pero no se aplica la noción del Otro a la mujer.

“La mujer sería, por lo tanto, pura Alteridad, y el hombre sería el único esencial”. (Velasco, 2017).

Demostramos estos hechos en relación a las TIC, de la mano del estudio realizado por Castaño, Martín & Vazquez-Cupeiro (2009), donde los hombres aventajan a las mujeres en intensidad de utilización, tanto del ordenador como de Internet, y sobre todo en los usos lúdicos y económicos. Las mujeres, por su parte, dominan los usos de contenido más social, como son los relacionados con el empleo, la salud y la formación.

	Mujeres	Hombres	grado de e-igualdad
Info-intensidad	0,607	0,675	0,899
E-intensidad	0,555	0,629	0,881
Usos genéricos	0,816	0,820	0,995
Usos com. AA.PP.	0,280	0,295	0,949
Usos ocio	0,404	0,500	0,809
Usos comercio y banca	0,139	0,190	0,717
Usos bienestar social	0,397	0,321	0,807
Índices SIGTIC	0,457	0,490	0,865

Estos resultados, en la medida en que muestran la posición relativa de un sexo respecto del otro, son representativos del grado de e-inclusión o de forma más rigurosa, como ya se ha dicho, del grado de e-igualdad.

4.3. Aprendizaje permanente a lo largo de la vida, alfabetización y ciudadanía

4.3.1. El Aprendizaje a lo Largo de la Vida y la Educación Permanente

Las personas mayores y adultas tienen la necesidad de continuar desarrollando su persona, sus capacidades, sus aficiones, buscando sentirse bien. La sociedad actual ha sido capaz de crear espacios que faciliten momentos de formación permanente. Las personas adultas “entran” al sistema educativo formal y no formal por varios motivos, como reemplazar la enseñanza primaria o secundaria que no tuvieron o que abandonaron, adquirir habilidades básicas de educación, adquirir formación y conocimientos profesionales con miras a adaptarse a las nuevas condiciones del mercado de trabajo, cambiar de carrera, desarrollo profesional permanente o participar plenamente en la vida social y en los procesos democráticos.

Según Sarrate y Pérez (2005), “la educación desempeña su función integradora dentro del marco de la Educación Permanente, ya que el ser humano se encuentra en un proceso continuo de educación y formación que se extiende a lo largo de toda la vida”.

El concepto de aprendizaje a lo largo de la vida (ALV) ha estado presente en la historia de la educación por casi un siglo. Se trata de observar las necesidades, aspiraciones y demandas de los ciudadanos y poder situarlas en el centro de las políticas,

programas y métodos educativos para enfrentarse a un mundo en constante cambio. (Vargas, 2014).

Ha ido progresando evolutivamente y los podemos definir como una parte esencial para la construcción de la persona que vive en grupo y comunidad. Cuando hablamos de educación, generalmente la asociamos con la educación formal o reglada, aquella impartida por ejemplo en los centros educativos, institutos, etc. La educación se mide en su capacidad de inclusión e integración social de los individuos. (Ortega, 2009).

En conclusión, el aprendizaje permanente, es un proceso que dura toda la vida y que tiene que incidir en todos los aspectos de la persona, no solamente la formación orientada al mundo laboral. Pero centrándonos más en la cuestión de este momento, la Educación de personas adultas y mayores, hemos de valorar diferentes aspectos importantes, como es el caso de las virtudes de un educador y los principios para conseguir una educación democrática. Antoni Santiesteban (2006) relata que “la educación para la ciudadanía es una competencia escolar de primer orden, estableciéndose una instrucción cívica” (p.81).

La práctica del docente ha de contener diferentes virtudes que Freire (1989) considera importantes para llevar a cabo lo nombrado anteriormente de forma exitosa. El educador/a deberá impartir con coherencia el contenido de sus clases, relacionando lo que se dice con lo que se hace, desarrollando una pedagogía de la pregunta que evite la de la contestación. El educador/a deberá vivir un proceso de cambio de perspectiva y concienciación respetando el momento que se vive sin verse afectado por otras opiniones o actuaciones, y sin influir él/ella en otras, conociendo el contexto para saber cómo trabajar con las personas implicadas. Y, por último, el educador/a no deberá prescindir de la práctica y la teoría como una unidad sin que una sobresalga de la otra, igual que deberá aprender a trabajar la tensión entre la paciencia y la impaciencia, evitando que se rompa su unión.

	VIRTUD	DESCRIPCIÓN	Aspectos a observar
1.	Coherencia	Relación entre lo que se dice y lo que se hace. Necesidad de evitar este distanciamiento.	Tener en cuenta si hay relación entre lo que dice y hace el profesor en sus clases.
2.	Tensión entre el silencio y la palabra	Necesario para desarrollar una pedagogía de la pregunta, así evitamos la pedagogía de la contestación.	Observar si se produce un diálogo. La participación del alumnado en cuanto a los silencios y la palabra del profesor sin que llegue a forzar dicha participación.
3.	Tensión entre subjetividad y objetividad	Proceso de cambio de perspectiva y concienciación. Yo me transformo al transformar.	Ver si explica las teorías desde distintas perspectivas, no centrándose solamente en una.
4.	Aquí y ahora de educador/a y educando/a	Conocer y respetar el momento que se vive. Aprender lo que eres en el momento el que estás y saber que puedes alcanzar algo más	Ver si el profesor da las clases en base a los conocimientos que tiene cada alumno, no dando por hecho que tienen una base de conocimientos.
5.	Espontaneidad /manipulación	Saber en el momento lo que quieres sin verte influido por otras opiniones o actuaciones y no influir en otros	Evaluar la actuación del profesor en cuanto a temas imprevistos que salen en clase.
6.	Vincular teoría y práctica	No prescindir de la práctica y de la teoría como una unidad sin que una sobresalga de la otra.	Ver si en las clases las prácticas y las teorías se dan de manera relacional.
7.	Paciencia e impaciencia	Aprender a trabajar la tensión entre las dos posturas evitando que se rompa dicha unión.	Ver las interacciones de los alumnos y el profesor y la solución de los conflictos.

Por otro lado, los principios para conseguir una educación democrática de personas adultas según Flecha (2004), han de ser los siguientes. Debe existir un diálogo igualitario donde tanto profesor como alumno puedan aportar sus experiencias o conocimientos a través del diálogo, generando de esta manera un ámbito de inteligencia y habilidades. Tanto el educador como los educandos aprenden más allá del mundo en el que se vive generando nuevos saberes, compartiendo contenidos a partir de las relaciones entre ambos, profundizando en los aspectos que afectan a las personas y al proyecto, buscando coherencia, respetando las diferentes opiniones acerca de un tema, y sobre todo, buscando una radicalización democrática para que todas las personas tengan acceso a la educación, sin ningún tipo de discriminación. En cuanto a la cohesión social, las principales aportaciones de la educación son una mayor confianza, más cooperación cívica y niveles más bajos de criminalidad.

	PRINCIPIO	DESCRIPCIÓN	Aspectos a observar
1.	Diálogo igualitario	Tanto alumno como profesor puedan aportar sus experiencias/ conocimientos de manera igualitaria	Observar el grado de comunicación en las clases-
2.	Inteligencia Cultural	Todo aquel ámbito que te genera inteligencia o habilidades que adquieres con tu experiencia	Ver si el educador relaciona la teoría con sus experiencias personales
3.	Dimensión instrumental	Compartir conocimientos mediante el diálogo y suplir a un segundo plano el tema académico	Tener en cuenta si el educador no se rige solamente por la teoría
4.	Transformación	Tanto el educador como los educandos aprenden más allá del mundo en el que se vive generando nuevos saberes.	Realizando una evaluación continua de los conocimientos iniciales a los nuevos.
5.	Creación de sentido	Compartir los contenidos a partir del tipo de relaciones entre profesorado y personas participantes. Las personas implicadas profundizan en los aspectos que afectan a las personas y al proyecto buscando coherencia.	Ver si en la clase, el discurso empieza a centrarse en experiencias y relatos de vida tanto del profesor como de los participantes.
6.	Vincular teoría y práctica	Conexión o unión de práctica y teoría, sin que una se despeje de la otra	Ver si existe dicha conexión en las clases
7.	Igualdad de Diferencias	Respetar diferentes opiniones a un tema	Se puede observar cuando varios usuarios tienen discrepancias en alguno de los temas haciéndose visible si existe el respeto y que todos tienen razón.
8.	Solidaridad	Buscar una radicalización democrática para que todas las personas tengan acceso a la educación, sin ningún tipo de discriminación.	Se observa si en clase no hay discriminaciones de ningún tipo y hay un ambiente igualitario y participativo.

Además, la participación individual en la educación constituye un factor revelador de la participación en la vida pública, porque “cuantos más estudiantes participen en la educación, más dispuestos estarán, en general, para jugar un papel positivo en la vida pública” (EAEA, 2016, p.05). La educación de adultos nos lleva, además, a un aumento de la tolerancia racial y una mayor probabilidad de votar. Preston (2004) analizó el impacto de la educación de adultos en la vida cívica de los participantes y en la formación de valores, sobre todo la tolerancia. Al mismo tiempo, la formación en valores puede ser influenciada por el aprendizaje. Por ejemplo, los cambios en la tolerancia, la comprensión y el respeto fueron corroborados por los encuestados. El compromiso cívico y social, como resultado del aprendizaje ha sido analizado por la OCDE (2007).

Asimismo, de la mano de la Educación de personas adultas y mayores, se crea el concepto de Envejecimiento Activo, definido por la Organización Mundial de la Salud (WHO) (2002) como “el proceso de optimización de las oportunidades en salud, participación y seguridad, con el fin de mejorar la calidad de vida conforme las personas envejecen”.

Según estudios realizados por el Instituto de Mayores y Servicios Sociales (IMSERSO, 2008), sobre la participación social de las personas mayores, indica que estas personas tienen una buena disposición a participar en actividades sociales e incluso muchas de ellas, después de la jubilación empiezan una carrera universitaria, se inscriben en actividades de ocio, deporte, voluntariado, etc. Se puede decir que tienen una motivación y también cuentan con habilidades y competencias y, sobre todo, experiencia para seguir formándose y estar al día, es decir, no mantenerse al margen de la sociedad en la que viven. (González y Martínez, 2017).

De igual forma, se ha demostrado que es especialmente en la vejez donde las TIC ofrecen relevantes oportunidades para la mejora de procesos psicológicos (Aldana, García-Gómez & Jacobo, 2012), aspectos sociales (Martínez-Rodríguez, Díaz-Pérez & Sánchez-Caballero, 2006) y cuestiones particularmente relacionadas con la dependencia (Llorente, Viñarás y Sánchez, 2013).

Como señalan Blázquez y Martínez (1995: 447), “la organización de los recursos tecnológicos en los centros posee mayor importancia de lo que pudiera parecer. Muchas veces se frustra su utilización, su inserción y explotación en la intervención curricular por no contar con esta importante condición”.

Por tanto, como conclusión a los diversos temas abordados, podemos decir que la Educación de personas adultas y mayores y el Envejecimiento Activo son esenciales para progresar hacia una Europa unida, próspera y pacífica que sea capaz de hacer frente a los retos del futuro de una manera positiva. Necesitamos crear un espacio capaz de ayudar a estas personas en aspectos tales como la autonomía y la alegría de aprender, la participación ciudadana activa y democrática, habilidades en la vida cotidiana, cohesión social, equidad, igualdad, empleo, digitalización, sostenibilidad, etc.

La garantía de envejecer bien va a depender de la capacidad de adaptación a los cambios que conlleva el envejecimiento. Porque esa adaptación es factor protector ante la pérdida y disminución de recursos personales que todo proceso de envejecer produce en el funcionamiento físico, cognitivo y emocional. (Limón, 2018).

4.3.2. Alfabetización y ciudadanía en el marco de la Educación Permanente

Este nuevo siglo, que ya ha entrado en su segunda década, ha sido etiquetado como la era o sociedad de la información (Castells, 1997), entre otras razones, porque los sujetos de las sociedades desarrolladas estamos inmersos en un medio ambiente informacional que nos inunda desde nuestro nacimiento de forma diaria.

La información en sus múltiples formas (oral, textual, hipertextual, audiovisual, icónica, auditiva) es la materia prima de nuestra existencia moderna. La civilización actual se diferencia de las precedentes en que la socialización de cada individuo requiere de éste el dominio de los códigos y formas simbólicas que le permitan entender la ingente cantidad de información que recibe y, a su vez, estar en condiciones de producir y difundir información en distintos formatos.

Nunca, en ningún período histórico anterior, fue tan necesaria la educación o formación de los individuos para integrarse socialmente. Su promoción laboral, sus valores y actitudes ante la vida, sus prácticas culturales y de ocio, sus vínculos y relaciones afectivas con los demás, su comportamiento democrático con los que le rodean y con la sociedad, etc., estarán condicionados por la cantidad y calidad de la formación recibida.

La cultura del siglo XXI es multimediática, es decir, se construye a través de múltiples y variadas formas simbólicas y se difunde mediante tecnologías diversas. Pero, sobre todo, es líquida, es decir, inaprensible, variable, intercambiable, interactiva, de consumo inmediato, en permanente transformación. Frente a la solidez de las certezas de la cultura decimonónica, el presente posmoderno nos ha traído un tiempo de relativismo y mutabilidad del conocimiento, de modas efímeras de las ideas, valores y costumbres, de permisividad de las diferencias, de incertidumbre sobre el futuro mediato.

Por ello, uno de los retos de la alfabetización digital es formar, cualificar a los sujetos como usuarios inteligentes de la información para que sepan distinguir lo relevante de lo superfluo y extraer sus propias conclusiones mediante el desarrollo de esquemas interpretativos, de herramientas intelectuales que les permitan contrastar y analizar críticamente la información, reconocer los códigos y lenguajes de los distintos

saberes y aprender a utilizarlos para expresar sus propias ideas y argumentaciones, para realizar juicios éticos y seguir aprendiendo a lo largo de toda su vida.

Debemos asumir que la alfabetización en la cultura digital o líquida de la Web 2.0 es algo más complejo que el mero aprendizaje del uso de las herramientas de software social (blogs, wikis, redes y demás recursos del cloud computing).

La alfabetización debe representar la adquisición de las competencias intelectuales necesarias para interactuar tanto con la cultura existente como para recrearla de un modo crítico y emancipador y, en consecuencia, como un derecho y una necesidad de los ciudadanos de la sociedad informacional.

En definitiva, la alfabetización tiene como meta sustantiva facilitar el proceso de la construcción del individuo como ciudadano culto y democrático y de su socialización en los ecosistemas comunicacionales digitales. De este modo, los objetivos de la alfabetización digital deberían dirigirse a que los niños, los jóvenes y los adultos:

- Logren las competencias de dominio de los mecanismos y de las formas de comunicación de las distintas herramientas digitales.
- Adquieran criterios de valor que les permitan discriminar y seleccionar aquellos productos, informaciones o contenidos de mayor calidad cultural.
- Sepan sacar a la luz los intereses económicos, políticos e ideológicos que están detrás de toda empresa, proyecto y producto mediático.
- Sean capaces de comunicarse y colaborar en redes sociales.
- Tengan las habilidades para expresarse y crear productos en distintos lenguajes expresivos.
- Tomen conciencia crítica del papel de las tecnologías en nuestra vida cotidiana, económica y social

4.4. Hacia un modelo integral y global de alfabetización digital

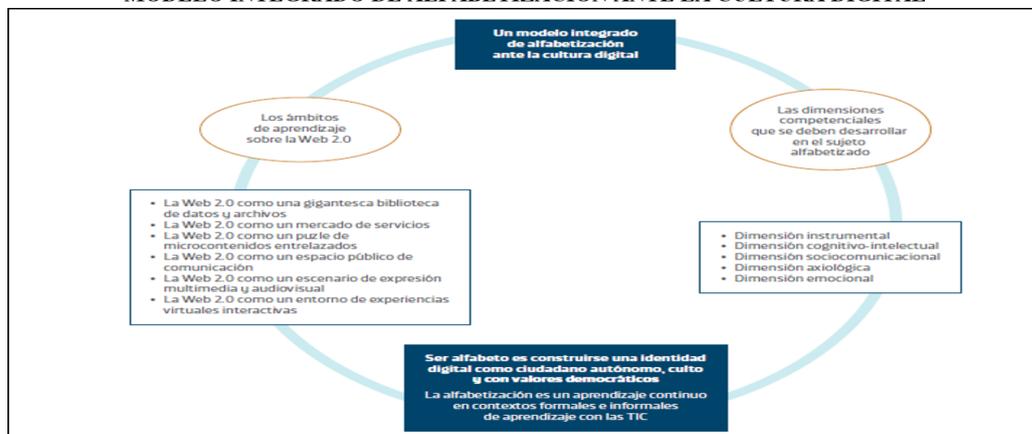
Area & Pessoa (2012) proponen un nuevo modelo integral de alfabetización para la formación de la ciudadanía de la sociedad digital, y cuya finalidad será la de desarrollar la identidad digital como ciudadanos capaces de generar acciones en tanto personas autónomas, críticas y con valores democráticos.

En el modelo se trata de conjugar, por una parte, las dimensiones de aprendizaje sobre los diferentes escenarios que representan a la web 2.0, con las competencias y habilidades que se desarrollan en todos los procesos alfabetizadores.

Así pues, el modelo integrado de alfabetización ante la sociedad digital conjugaría dos ejes principales:

- Un primer eje en el cual se presentan las dimensiones o ámbitos de aprendizaje que los planes de alfabetización debieran propiciar;
- Un segundo eje en el cual se especifican las competencias que sería necesario desarrollar.

MODELO INTEGRADO DE ALFABETIZACIÓN ANTE LA CULTURA DIGITAL



Fuente: [Area](#) & Ribeiro Pessoa, *De lo sólido a lo líquido, las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la web 2.0*, 2012

El primer elemento o pilar de este modelo de alfabetización se refiere a qué es lo que debe saber hacer un sujeto alfabetizado con relación al uso de la Web 2.0. Estos ámbitos o dimensiones representan los «contenidos» de la alfabetización, ya que la formación plena e integrada de un ciudadano del siglo XXI requiere que éste sepa actuar y participar de forma activa en los múltiples planos que se entrecruzan en la Web 2.0:

ÁMBITOS ALFABETIZADORES ANTE LAS NUEVAS FORMAS CULTURALES DIGITALES

<i>Aprender a usar la Web 2.0 como biblioteca universal</i>	Surge como respuesta a la complejidad del acceso a las nuevas fuentes bibliográficas distribuidas en bases de datos digitales. Se pretenden desarrollar las competencias y habilidades para saber buscar información en función de un propósito dado, localizarla, seleccionarla, analizarla y reconstruirla. Es la alfabetización informacional.
<i>Aprender a usar la Web 2.0 como mercado global</i>	Tiene que ver con la formación crítica del consumidor y del ciudadano. La compra de productos o la realización de gestiones administrativas on-line requiere no solo tener las habilidades de adquisición y pago, sino también formarse como trabajador y consumidor consciente de sus derechos y responsabilidades en la Red.
<i>Aprender a usar la Web 2.0 como puzzle de microcontenidos relacionados</i>	Se dirige a la capacitación del sujeto como individuo que sabe navegar de forma consciente por la Red de un documento o unidad informativa a otra, que es capaz de reinterpretar y construir su propia narrativa de significados a partir de unidades básicas de contenidos que, aparentemente, están separados, pero a los que el sujeto les otorga un discurso. En definitiva, que domina las formas hipertextuales de organización de la información tanto como consumidor como productor de mensajes culturales.
<i>Aprender a usar la Web 2.0 como plaza pública de comunicación e interacción</i>	Se refiere a la capacidad de participar de forma plena en comunidades o grupos humanos interconectados a través de redes de telecomunicaciones y, en consecuencia, desarrollar comportamientos sociales basados en la colaboración e intercambio de información compartida.
<i>Aprender a usar la Web 2.0 como lugar de expresión multimedia y audiovisual</i>	Se desarrolla con la finalidad de formar al alumnado como sujeto con capacidad para analizar y producir textos en formato multimedia y lenguaje audiovisual. Persigue formar a los sujetos tanto para el consumo crítico de los productos audiovisuales, como para su producción, publicación y difusión a través de los entornos digitales. Es la alfabetización multimedia o audiovisual.
<i>Aprender a usar la Web 2.0 como entorno de experiencias virtuales interactivas</i>	Supone disponer de las habilidades para interaccionar en entornos virtuales tridimensionales de realidad inmersiva, simulada o aumentada. Requiere adquirir habilidades de interacción no solo con la máquina, sino también con la información y con otros humanos en tiempo real o diferido para tomar decisiones inteligentes.

Fuente: Area, *La alfabetización en la sociedad digital*, 2012

El segundo elemento o pilar de este modelo teórico de la alfabetización se refiere a la identificación de las dimensiones competenciales del aprendizaje del sujeto. De este modo, el modelo educativo integral y globalizador para la alfabetización en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación requiere el desarrollo de cinco ámbitos o dimensiones competenciales que se desarrollan simultáneamente en el sujeto que aprende:

DIMENSIONES COMPETENCIALES IMPLICADAS EN LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

<i>Dimensión instrumental</i>	Relativa al dominio técnico de cada tecnología y de sus procedimientos lógicos de uso. Es decir, adquirir el conocimiento práctico y las habilidades para el uso del hardware (montar, instalar y utilizar los distintos periféricos y aparatos informáticos) y del software o programas informáticos (bien del sistema operativo, de aplicaciones, de navegación por Internet, de comunicación, etc.).
<i>Dimensión cognitivo-intelectual</i>	Relativa a la adquisición de los conocimientos y habilidades cognitivas específicas que permitan buscar, seleccionar, analizar, interpretar y recrear la cantidad de información a la que se accede a través de las NN. TT., así como comunicarse con otras personas mediante los recursos digitales. Utilizar de forma inteligente la información para acceder a la misma, otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla personalmente
<i>Dimensión sociocomunicacional</i>	Relativa al desarrollo de un conjunto de habilidades relacionadas con la creación de textos (hipertextuales, audiovisuales, icónicos, tridimensionales, etc.), difundirlos a través de diversos lenguajes y poder establecer comunicaciones fluidas con otros sujetos a través de las tecnologías. Asimismo, supone adquirir y desarrollar normas de comportamiento que impliquen una actitud social positiva hacia los demás (trabajo colaborativo, el respeto y la empatía en redes sociales).
<i>Dimensión axiológica</i>	Relativa a la toma de conciencia de que las Tecnologías de la Información y la Comunicación no son asepticas ni neutrales desde un punto de vista social, sino que inciden significativamente en el entorno cultural y político de nuestra sociedad. También la adquisición de valores éticos y democráticos en cuanto al uso de la información y de la tecnología, evitando conductas de comunicación socialmente negativas
<i>Dimensión emocional</i>	Relativa al conjunto de afectos, sentimientos y pulsiones emocionales provocadas por la experiencia en los entornos digitales. Estas tienen lugar bien con las acciones desarrolladas en escenarios virtuales (como pueden ser los videojuegos) o bien con la comunicación interpersonal en redes sociales. La alfabetización de esta dimensión tiene que ver con el aprendizaje del control de emociones negativas, con el desarrollo de la empatía y con la construcción de una identidad digital caracterizada por el equilibrio afectivo-personal en el uso de las TIC

Fuente: Area, *La alfabetización en la sociedad digital*, 2012

5.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN:

5.1. Introducción.

Las personas mayores y adultas tienen la necesidad de continuar desarrollando su persona, sus capacidades, sus aficiones, buscando sentirse bien. Por ello, la sociedad ha sido capaz de crear espacios que facilitan momentos de formación permanente. Las personas adultas “entran” al sistema educativo formal y no formal por varios motivos, como reemplazar la enseñanza primaria o secundaria que no tuvieron o que abandonaron, adquirir habilidades básicas de educación, como la lectura, escritura, historia..., adquirir formación y conocimientos profesionales con miras a adaptarse a las nuevas condiciones del mercado de trabajo, para cambiar de carrera, para el desarrollo profesional permanente, y, participar plenamente en la vida social y en los procesos democráticos. Estos están presentes en todas las etapas de la vida, sin importar el nivel cultural, la etnia, raza, etc.

En la ciudad de Palencia encontramos la Universidad Popular (UPP) que nace en 1984 como resultado del interés de personas y organizaciones sociales que pretenden acercar a Palencia un Proyecto de Educación Permanente para personas adultas, “donde se muestre la ilusión y entusiasmo por plataformas sociales de participación democrática” (Puente, 1983, p.35) y permita el acceso de los ciudadanos y ciudadanas a nuevos campos del conocimiento y habilidades que faciliten una mejor comprensión de lo que sucede en el mundo. Tienen un programa de Cursos y Talleres agrupados en tres grandes áreas: educativa, cultural y de salud. Casi 80 educadores y educadoras (profesores y monitores) se ocupan hoy de la tarea educativa, que atiende a más de 8.000 personas.

La oportunidad formativa que proporciona la UPP se dirige a todos los sectores de edad de la población de la provincia de Palencia; tercera edad, adultos, infancia, jóvenes... trabajando de igual forma con personas que tengan cualquier grado de discapacidad o necesidad. Pero centrándonos en el proyecto que corresponde, la tercera edad es la que nos llama la atención por la falta de formación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Estas personas han vivido un cambio rápido y constante en el uso de las TIC, habiendo nacido el alumnado aproximadamente entre los años 1940 y los 1950. Han visto desde sus propios ojos cómo de ver las noticias o información en los periódicos, oírlos en

la radio o verlas en la televisión, hoy en día la información se obtiene con mayor facilidad a través de la red, llamada Internet. Al no tener formación al respecto, se arriesgan a ser excluidos.

Por tanto, de la mano de la UPP encontramos los Centros de Acción Social (CEAS), dependientes del Ayuntamiento de la ciudad, dotados de equipos técnicos y de medios para facilitar el acceso de la población a los Servicios Sociales. Se distribuyen por 4 Áreas de la ciudad. El CEAS 1 es el Centro Municipal “La Puebla”. El CEAS 2 es el Centro Municipal José María Fernández (Barrio Allende El Río, Barrio San Pablo y Santa Marina, y el Barrio de San Antonio). El CEAS 3 es el Centro Municipal Miguel de Unamuno (Campo de la Juventud, Virgen del Carmen, Santiago y Avenida Madrid). El CEAS 4 es el Centro Municipal San Juanillo (Barrio del Cristo, Barrio San Juanillo, Barrio Ave María y Barrio Pan y Guindas).

5.2. Objetivos.

- Desarrollar competencias digitales a nivel alfabetizador.
- Concienciar al alumnado del potencial de la utilización de las TIC en su vida cotidiana.
- Fortalecer las actividades ya creadas en la UPP.
- Impulsar la cohesión personal y social entre los participantes.

5.3. Temporalización.

El proyecto que se quiere llevar a cabo tendrá una duración de 2 meses, dos días a la semana. Las intervenciones respecto a cada competencia (instrumental, socio-comunicacional, emocional, cognitivo-intelectual, y, axiológico) durarán aproximadamente 1 hora. Dichas intervenciones serán aleatorias, sin seguir el orden establecido por actividad y competencia, alternando las posteriormente expuestas. El proyecto lleva a cabo un total de 15 actividades/sesiones, pudiendo incluir otras muchas.

5.4. Metodología.

A lo largo del proceso, se ha recopilado diferente información para poder comprender el marco teórico del que partía, así como para ser capaz de entender las diferentes situaciones que me iba a encontrar. Además, realicé dos años de prácticas en la Universidad Popular de Palencia para conocer mejor el centro, al profesorado y

alumnado de las diferentes clases y las deficiencias de la UPP. De esta manera, tuve la oportunidad de poder ver un punto de vista más real y menos teórico.

Durante el proyecto voy a realizar una metodología participativa a nivel educativo y formativo, con el uso de una serie de actividades, enfocando unas competencias a destacar de cada una de ellas para ampliar el sentido del proyecto junto con el alumnado de la Universidad Popular de Palencia, donde éstos son los protagonistas de dicha formación y/o educación.

5.5. Sesiones.

TÍTULO	“Desde 0”
DESCRIPCIÓN	<i>Encender el ordenador, conocer la función y el manejo del ratón, y, observar el lugar de cada letra o número del teclado. Iniciar un ordenador por completo.</i>
COMPETENCIA	Instrumental
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Escribir en Word”
DESCRIPCIÓN	<i>Manejo del teclado para su correcta escritura. Se les proporcionarán dos folios, uno con un texto corto de nivel principiante y otro con un texto largo de nivel superior, que tendrán que transcribir en el Word.</i>
COMPETENCIA	Instrumental
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Internet”
DESCRIPCIÓN	<i>Utilización del buscador de la red, así como la búsqueda de información en ésta.</i>
COMPETENCIA	Instrumental
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Cita médica”
DESCRIPCIÓN	<i>Se les enseñará a pedir cita de forma electrónica para evitar el posible colapso y largas colas en el centro de salud.</i>
COMPETENCIA	Socio-comunicacional
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Banco”
DESCRIPCIÓN	- <i>Se les enseñará a descargarse la aplicación del banco en su teléfono móvil (si disponen de tal), así como la utilización de dicha app a través de la red.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> - Se les enseñará a enviar dinero a través de Bizum o de cuenta bancaria. - Se les enseñará a observar y buscar sus movimientos bancarios, así como los ingresos que reciban.
COMPETENCIA	Socio-comunicacional
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Compra”
DESCRIPCIÓN	Se les enseñará a hacer la compra por internet a través de distintos supermercados online.
COMPETENCIA	Socio-comunicacional
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Mi familia”
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los participantes deberán traer una fotografía de su familia, para que, en esta intervención, a través de un blog creado anteriormente por el profesorado y facilitado a los participantes, describan dicha imagen con mayor detalle posible. - Consiste en mostrar y recordar a través de la escritura en la red, un momento emotivo que hayan seleccionado los participantes, para que otros puedan ver el porqué de su elección y sentirse “cerca” el uno del otro. Pudiendo así, comentar en las publicaciones de otros participantes, habiendo entonces interacción.
COMPETENCIA	Emocional
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Mis viajes”
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los participantes deberán traer una fotografía de un viaje que hayan realizado a lo largo de su vida, para que, en esta intervención, a través de un blog creado anteriormente por el profesorado y facilitado a los participantes, describan dicha imagen con mayor detalle posible. - Consiste en mostrar y recordar a través de la escritura en la red, un momento emotivo que hayan seleccionado los participantes, para que otros puedan ver el porqué de su elección y sentirse “cerca” el uno del otro. Pudiendo así, comentar en las publicaciones de otros participantes, habiendo entonces interacción.
COMPETENCIA	Emocional
DURACIÓN	1h

TÍTULO	“Mi juventud”
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Los participantes deberán traer una fotografía de su juventud, para que, en esta intervención, a través de un blog creado anteriormente por el profesorado y facilitado a los participantes, describan dicha imagen con mayor detalle posible.</i> - <i>Consiste en mostrar y recordar a través de la escritura en la red, un momento emotivo que hayan seleccionado los participantes, para que otros puedan ver el porqué de su elección y sentirse “cerca” el uno del otro. Pudiendo así, comentar en las publicaciones de otros participantes, habiendo entonces interacción.</i>
COMPETENCIA	Emocional
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Club de lectura”
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Los participantes deberán compartir el título de una lectura que les haya llamado la atención recientemente.</i> - <i>La lectura podrá ser de cualquier tipo de género literario, pero han de ser escritas por mujeres para darlas visibilidad.</i> - <i>Posteriormente se colgará la información recopilada en un blog creado por el profesorado y facilitado a los participantes, para que desde sus casas puedan encontrar los libros comentados.</i>
COMPETENCIA	Cognitivo-intelectual
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“Desayunos de la actualidad”
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Los participantes deberán compartir noticias de la actualidad que les haya llamado la atención, recogidas de internet.</i> - <i>Las noticias podrán ser de cualquier género, ámbito o medio. Habiendo finalmente un debate sobre los temas tratados.</i>
COMPETENCIA	Cognitivo-intelectual
DURACIÓN	1h
TÍTULO	“El juego de la memoria”
DESCRIPCIÓN	<i>Se les facilitará, a través de internet o del blog creado por el profesorado, una serie de juegos para ejercitar la memoria. Ejemplos: sopa de letras, crucigrama, encontrar las diferencias, acertijos, cultura general, etc.</i>
COMPETENCIA	Cognitivo-intelectual
DURACIÓN	1h

TÍTULO	
“Las mujeres en el mundo rural”	
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>El profesorado junto con la colaboración de mujeres ganaderas o agricultoras, intervendrán a través de vídeos cortos, explicando su experiencia personal y su salida laboral en el día a día.</i> - <i>Los participantes, una vez hayan visto los vídeos de las mujeres, podrán interactuar con éstas haciendo las preguntas que ellos consideren oportunas y que les sirva para su educación.</i>
COMPETENCIA	Axiológica
DURACIÓN	1h
TÍTULO	
“Las mujeres en el ejército”	
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>El profesorado junto con la colaboración de mujeres del ejército, intervendrán a través de vídeos cortos, explicando su experiencia personal, estrategias militares y su salida laboral en el día a día.</i> - <i>Los participantes, una vez hayan visto los vídeos de las mujeres, podrán interactuar con éstas haciendo las preguntas que ellos consideren oportunas y que les sirva para su educación.</i>
COMPETENCIA	Axiológica
DURACIÓN	1h
TÍTULO	
“Las mujeres en el tercer mundo”	
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>El profesorado junto con la colaboración de mujeres de distinta etnia o cultura, intervendrán a través de vídeos cortos, explicando sus vivencias personales y su cambio de vida al salir de su entorno.</i> - <i>Los participantes, una vez hayan visto los vídeos de las mujeres, podrán interactuar con éstas haciendo las preguntas que ellos consideren oportunas y que les sirva para su educación.</i>
COMPETENCIA	Axiológica
DURACIÓN	1h

5.6. Evaluación.

Según Tyler (1950) y Joint Committee (1988) podemos definir la evaluación como un proceso sistemático que indica qué objetivos de los marcados inicialmente en el proyecto se han llegado a cumplir y cuáles no. Responde a valorar la naturaleza de los hechos de manera objetiva.

En este proyecto se realizará una evaluación inicial, durante el periodo previo a las actividades, que indique distintos términos a valorar antes de su desarrollo. Una evaluación procesual en la que podremos observar el incremento o descenso de personas asistentes a las diversas actividades. Y una evaluación final que nos mostrará si se han llegado a cumplimentar los objetivos inicialmente propuestos en el proyecto.

a) Evaluación inicial

La evaluación inicial va a ser común para todas las actividades que se van a desarrollar en este proyecto, por lo que se realizará previamente al desarrollo de la primera actividad para ver o medir qué expectativas tienen los participantes inicialmente, si han tenido experiencias anteriormente parecidas a las que les ofrece este proyecto, el grado de alfabetización digital...

Esta evaluación se va a realizar a partir de una entrevista a los participantes, que consistirá en cinco preguntas que tendrán que responder. Dichas preguntas van a estar encaminadas acerca de sus experiencias y relaciones con actividades virtuales y alfabetización digital. Son preguntas básicas, que dan opciones a respuestas abiertas, de esta manera podrán argumentar sus distintos puntos de vista.

1. *¿Cuánto tiempo lleva acudiendo a la UPP?*
2. *¿Sabe qué es la alfabetización digital?*
3. *¿Participa o ha participado en actividades relacionadas con las Tecnologías de la Información y Comunicación?*
4. *¿Encuentra necesarios los cursos sobre la digitalización para su vida cotidiana?*
5. *¿Le parece interesante el planteamiento del proyecto? ¿Por qué?*

b) Evaluación procesual

Se realizará una lista de control para cada actividad, comprobando así si ha habido el mismo número de gente en todas las actividades, si ha ido decreciendo o aumentando el aforo a medida que vamos desarrollando el proyecto.

Nº PARTICIPANTES	
ACTIVIDAD 1	
ACTIVIDAD 2	
ACTIVIDAD 3	
ACTIVIDAD 4	
ACTIVIDAD 5	
ACTIVIDAD 6	
ACTIVIDAD 7	
ACTIVIDAD 8	
ACTIVIDAD 9	
ACTIVIDAD 10	
ACTIVIDAD 11	
ACTIVIDAD 12	
ACTIVIDAD 13	
ACTIVIDAD 14	
ACTIVIDAD 15	

c) Evaluación final.

La evaluación final como indica la palabra y hemos señalado anteriormente, se va a realizar a través de una entrevista donde se pretende observar, una vez hechas todas y cada una de las actividades, cómo ha transcurrido el proyecto y si se han llegado a cumplir los objetivos generales propuestos.

- 1. ¿Le han gustado las actividades? Marque del 1 al 10 (siendo “1” poco. “5” regular y “10” mucho)? Y diga el porqué de ello (opcional).*
- 2. ¿Cree que el curso le ha llevado a una mejora con relación a las Tecnologías de la Información y Comunicación?*
- 3. ¿Han surgido dificultades? Si la respuesta es afirmativa citen cuáles y si se han resuelto adecuadamente.*
- 4. ¿Creen que podrían llevarse a cabo más actividades de alfabetización digital como las propuestas en este proyecto?*

6.- CONCLUSIONES

La educación básica supone que todas las personas tengan oportunidad, individual y colectivamente, de realizar su potencial. En especial las personas de la tercera edad, que una vez que salen de la formación obligatoria, si tienen posibilidad de ésta, desisten del aprendizaje formal a lo largo de su vida. Por ello, la Universidad Popular de Palencia es un Centro que apoya la Educación y la Cultura para todos los colectivos sociales, pero en especial ponen su meta en los adultos y mayores.

La figura del educador o educadora social es de gran importancia en el ámbito de la educación permanente, ya que, como recoge el Código Deontológico de los Educadores Sociales (2007), “es un profesional de la educación que tiene como función básica la creación de una relación educativa que facilite a la persona ser sujeto y protagonista de su propia vida. Por esto en sus acciones socioeducativas debe procurar siempre su aproximación directa hacia las personas con las que trabaja, favoreciendo en ellas aquellos procesos educativos que les permitan un crecimiento personal positivo y una integración crítica en la comunidad a la que pertenecen”.

Aprovecho este espacio para agradecer la formación que he recibido a lo largo de los cuatro años de carrera universitaria en el Grado de Educación Social. Finalizo mi experiencia tanto en la Universidad como estudiante, así como en la Universidad Popular de Palencia como alumna en prácticas. Termino saliendo más reforzada de mis inicios como estudiante, como persona y como futura profesional de Educación Social, aprendiendo la elaboración, diseño y evaluación de materiales. Verme como futura educadora social con relación al sector poblacional de la tercera edad, es la identidad profesional que he podido adquirir y que quiero llevar a cabo.

7.- BIBLIOGRAFÍA

- Aldana González, G., & García Gómez, L., & Jacobo Mata, A. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como alternativa para la estimulación de los procesos cognitivos en la vejez. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, (14), 153-166.
- Ananiadou, K. & Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries. *OECD Education Working Papers*, 41. Paris: OECD Publishing.
- Area, M. (2012). La Alfabetización en la Sociedad Digital. En Fundación Telefónica (Ed.), *Informe 20. Alfabetización Digital y Competencias Informacionales*. Barcelona: Ariel.
- Area, M. & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar. Revista científica de Comunicación y Educación*, 38, 13-20.
- Bates, T., & Sangrà i Morer, A. (2012). La gestión de la tecnología en la educación superior: Estrategias para transformar la enseñanza y el aprendizaje. Octaedro-Universitat de Barcelona. Institut de Ciències de l'Educació.
- Benavides, F., & Pedró, F. (2007). *Políticas educativas sobre nuevas tecnologías en los países iberoamericanos*. *Revista iberoamericana de educación*, 45, 19-69.
- Blázquez, F.; y Martínez, F. (1995). Dimensión organizativa de los medios: los Centros de Recursos. En J. L. Rodríguez Dieguez; y O. Sáenz (Dirs.), *Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación* (pp. 343-362). Alcoy: Marfil.
- Braslavsky, B. (2003). *¿Qué se entiende por alfabetización?* *Lectura y vida*, 24(2), 1-17.
- Camacho, K. (2005). *La brecha digital. Palabras en juego: enfoques multiculturales sobre las sociedades de la información*. 61-71.
- Capdevila, M. L. S., & Puya, M. (2005). *Educación de personas adultas situación actual y propuestas de futuro*. *Revista de educación*, 336, 41-57.
- Cassany, D. (2002). Acta del XIII Congreso Internacional de la Asociación de Lingüística y Filosofía de América Latina. *La Alfabetización Digital*. (p. 3-21). Costa Rica: Víctor

Ml. Sánchez Corrales (editor). Recuperado de:
https://www.academia.edu/2976089/La_alfabetizaci%C3%B3n_digital

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.

Cassany, D. (2012). *En Línea. Leer y Escribir en la Red*. Barcelona: Anagrama.

Castaño, C., Martín, J., Vázquez, S., & Martínez, J. L. (2009). *La brecha digital de género. Amantes y distantes*. UCM informes.

Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.

De Beauvoir, S., & de Lamas, M. E. (1990). *Las estructuras elementales del parentesco de Claude Levi Strauss*. Debate Feminista, 1, 294-302.

De Olea, C.; Rodríguez, L. (2012). Mayores y redes sociales en España: evaluación de la usabilidad en el proceso de registro. *Ventana Informática*, 26, 129-140.

Del-Arco, J., & San-Segundo, J.M. (2011). *Los mayores ante las TIC: Accesibilidad y asequibilidad*. Madrid: Fundación Vodafone España. Recuperado de:
<http://goo.gl/mwj6AO>

Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares 2020. Recuperado de:
https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t25/p450/base_2011/a2020/&file=01004.px#!tabs-tabla

España. Real Decreto 1420/1991 del 30 de Agosto, por el que se establece el título universitario oficial de Diplomado en Educación Social y las directrices generales propias de los planes de estudios conducentes a la obtención de aquél. Boletín Oficial del Estado, núm. 243, de 10 de Octubre de 1991.

Esteban, J. O. (2009). *Retos y perspectivas de los nuevos educadores y educadoras de personas adultas*. Revista Electrónica de Educación y Formación Continua de Adultos.

- European Association for the education of adults (EAEA) (2016). *Manifiesto 2019 para la educación de adultos en el siglo XXI: el poder y la satisfacción de aprender*. Bruselas.
- Flecha, Ramón (2004). La Pedagogía de la Autonomía de Freire y la Educación Democrática de personas adultas. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18(2), 27-43.
- Freire, P. (1989). *Virtudes del educador*. Obra de Paulo Freire; Série Folhetos.
- García, E. G., & Heredia, N. M. (2017). *Personas mayores y TIC: oportunidades para estar conectados*. RES: Revista de Educación Social, (24), 1098-1098.
- García, J. R. F. (2004). *La Pedagogía de la Autonomía de Freire y la Educación Democrática de personas adultas*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, (50), 27-44.
- González García, E., & Martínez Heredia, N. (2017). Personas mayores y TIC: oportunidades para estar conectados. [RES: Revista de Educación Social](#), 24, 1098-1098.
- Gottlieb, C. (2018). Habilidades para el siglo XXI. *+Aprendizajes*, 1(1), 8-11.
- Guerrero Arias, P. (2002). *La cultura. Estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*. Quito: Abya Yala.
- IMSERSO (2008). *La participación social de los adultos mayores*. Colección estudios Serie personas mayores. Madrid: Ministerio de Educación, Política Social y Deporte
- Joint Committee on Standards for Educational Evaluation. (1988). James R. Sanders (Presidente), *Estándares para la evaluación de programas*. Bilbao: Ediciones Mensajero, ICE Universidad de Deusto.
- Jubany i Vila, J. (9 de Abril de 2021). Tres ideas clave sobre ciudadanía digital para el siglo XXI. Recuperado de: <https://eclipsi.wordpress.com/2018/10/09/tres-ideas-clave-sobre-ciudadania-digital-y-habilidades-para-el-siglo-xxi/>
- Kluzer, S. & Pujol Priego, L. (2018). *DigComp into action: Get inspired, make it happen. A user guide to the European Digital Competence Framework*. Sevilla: Joint Research Centre.

- Lankshear, C. & Knobel, M. (2008). *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Madrid: Morata
- Limón Mendizábal, MRL (2018). Envejecimiento activo: un cambio de paradigma sobre el envejecimiento y la vejez. *Aula Abierta*, 47 (1), 45-54.
- Llorente-Barroso, C., Viñarás-Abad, M., & Sánchez-Valle, M. (2015). Internet and the elderly: Enhancing active ageing. [Mayores e Internet: La Red como fuente de oportunidades para un envejecimiento activo]. *Comunicar*, 45, 29-36.
- Martín Barbero, J. (2012). Ciudad educativa: de una sociedad con sistema educativo a una sociedad de saberes compartidos. En R. Díaz y J. Freire (Eds.) *Educación Expandida*. Sevilla: ZEMOS 98.
- Martínez-Rodríguez, T., Díaz-Pérez, B., & Sánchez-Caballero, C. (Coords.) (2006). *Los centros sociales de personas mayores como espacios de promoción del envejecimiento activo y la participación social*. Oviedo: Consejería de Vivienda y Bienestar Social, Gobierno del Principado de Asturias.
- Mendizábal, M. R. L. (2018). *Envejecimiento activo: un cambio de paradigma sobre el envejecimiento y la vejez*. *Aula abierta*, 47(1), 45-54.
- Moreta, C. D. O., & Baena, L. R. (2012). Mayores y redes sociales en España: evaluación de la usabilidad en el proceso de registro [Elders and social networks in Spain: usability evaluation of sign in process]. *Ventana Informática*, 26, 129-140.
- Mossberger, K., & Tolbert, C. J. (2010). Digital Democracy. In *The Oxford Handbook of American Elections and Political Behavior*.
- Mossberger, K., Kaplan, D., & Gilbert, M. A. (2008). Going online without easy access: A tale of three cities. *Journal of Urban Affairs*, 30(5), 469-488.
- OECD (2001). *Understanding the Digital Divide*. París: Organisation for Economic Cooperation and Development.
- Ortega Navas, M.C (2009). La educación emocional. Un factor determinante de la salud, en Perea, R. (dir.). *Promoción y educación para la salud* (pp. 27-45). Madrid: Díaz de Santos.

- Pérez, C. (1986). *Las nuevas tecnologías: una visión de conjunto*. Estudios internacionales, 420-459.
- Puente, J. M. (1983). Tres años de Universidades Populares (1980-1983). Cuadernos de Pedagogía, 105, 35-37.
- Rendueles, C. (2016). La ciudadanía digital. ¿Ágora aumentada o individualismo post-materialista? *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. 15(2). 15-24
- Riesgo de pobreza o exclusión social (estrategia Europa 2020). Recuperado de: <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=10005#!tabs-tabla>
- Sampedro, V. (2018). *Dietética digital. Para adelgazar al gran hermano*. Madrid: Icaria editorial.
- San Antonio, D. A. (2005). Reseña de " Código deontológico del educador y la educadora social" de la Asociación Estatal de Educación Social (ASEDES). *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (6), 295-297.
- Santisteban, A., & Pagés, J. (2007). *La educación democrática de la ciudadanía: una propuesta conceptual. Las competencias profesionales para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales ante el reto europeo y la globalización*. Bilbao, Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales, 353-367.
- Sarrate Capdevila, M. L., Pérez de Guzmán, V. (2005). Educación de las personas adultas. Situación actual y propuestas de futuro, *Revista de Educación*, 336, 41-57.
- Schuller, T., Preston, J., Hammond, C., Brassett-Grundy, A., & Bynner, J. (2004). *The benefits of learning: The impact of education on health, family life and social capital*. Routledge.
- Tyler, R. (1950). *Basic principle of curriculum and instruction*. Chicago: Chicago University.
- Universidad de Valladolid. (2019). Guía del grado de Educación Social de la Universidad de Valladolid. Recuperado de: https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativa/grados/documentos/edsocva_competencias.pdf

- Vargas, A. (2015). Literacidad crítica y literacidades digitales: ¿una relación necesaria? (Una aproximación a un marco teórico para la lectura crítica). *Folios*, 42, 139-160. <https://doi.org/10.17227/01234870.42folios139.160>
- Vargas, A. C. (2014). *Los múltiples propósitos del aprendizaje a lo largo de la vida*. Pautas para una conceptualización. *Decisio*, 39, 3-10.
- Velasco, Angélica. (2017). *Violencias contra las mujeres y violencias contra los animales: ¿Coincidencias casuales o vínculo profundo?*, *Revista Latinoamericana de Estudios Críticos contra los animales*, 4(2), 136-162.
- WHO (2002). Active Ageing. A Policy Framework. A contribution of the World Health Organization to the Second United Nations World Assembly on Ageing, Madrid, Spain, April 2002. Geneva, Switzerland: World Health Organization. Recuperado de: http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/67215/1/WHO_NMH_NPH_02.8.pdf