

Alfabetización tecnológica en el portal para migrantes: Colimenses sin Fronteras

Ricardo Acosta-Díaz
Ma. Alejandra Rocha Silva
Juan Contreras-Castillo
{arocha, acosta, juancont}@ucol.mx
Universidad de Colima
Colima, Colima, 28030, México

La tecnología aplicada a la educación puede tener un valor agregado tratándose de inmigrantes mexicanos en Estados Unidos, dado que México se encuentra en una clara desventaja en el sentido de infraestructura de telecomunicaciones frente a Estados Unidos, lo que propicia que los inmigrantes no tengan una cultura tecnológica, lo que les dificulta sus procesos de comunicación tanto dentro de la comunidad receptora como con la comunidad de origen y en muchas ocasiones excluyéndolos de un mercado laboral mejor remunerado en el país receptor, debido a la falta de programas de capacitación en ambos países. Además, los migrantes tampoco cuenta con suficientes espacios públicos para el acceso a la tecnología en los Estados Unidos, en gran medida, porque una la mayoría de residentes posee los elementos para acceder a ella desde su casa, escuela u oficina y los espacios públicos no son muy populares y por otra parte, los inmigrantes no hacen uso de esos pocos espacios, debido a su situación ilegal, al desconocimiento de la ubicación o por carecer de las habilidades necesarias.

Contrariamente, en México, han ido en aumento los lugares públicos en los cuales se puede tener acceso a una computadora conectada a Internet. Según la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) en el 2005¹ los lugares de acceso a Internet, por orden de importancia son:

1. La casa (40%)
2. El cibercafé (30%)
3. Trabajo/oficina (20%)
4. Escuela/Universidad/C. Estudios (10%)

El cibercafé, que está en el segundo lugar, es un lugar público en el que por un costo determinado en función del tiempo, puedes tener acceso a la red y a otros servicios complementarios. Estos lugares han ido en aumento en la mayoría de las ciudades mexicanas, pero incluso han aparecido en las zonas rurales, lo cual ya habla de la necesidad social de los mismos.

Otra situación a destacar es el acceso a través de las instituciones educativas, ya que en las estadísticas no se resalta si estas son públicas y privadas, sin embargo, la mayoría de la población que tiene la oportunidad de estudiar lo hace en instituciones públicas lo que ya habla de una situación económica complicada – son gratuitas en su nivel básico y en el nivel medio y superior tienen costos mínimos-. Este sector de la población se ve favorecido no sólo con el acceso a

través de dichas instituciones, sino que también con la capacitación continua que proporciona.

Es en este marco en el que dos de los integrantes del equipo del proyecto Colimenses sin Frontera, hemos vivido la experiencia de trabajar en un proyecto de tecnología comunitarias² en lo que conceptualmente se llama alfabetización digital o realfabetización (Gutiérrez Martín, 2003) en Ixtlahuacán, el único municipio del estado de Colima con marginación relativa (CONAPO, 2000³) y con mayores problemas de comunicación, que lo que lleva a ser la segunda comunidad con mayor índice de expulsión de emigrantes, en el estado de Colima – después de Cuahtémoc- a Estados Unidos (Foro Estatal sobre Atención a Migrantes. Manzanillo, Colima. 27 y 28 de noviembre de 2000).

La experiencia se llevó a cabo en el Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA) de esta localidad. Los CCA son centros de aprendizaje en donde los participantes, a través de la tecnología informática, acceden a programas educativos e interactúan con tutores que los asesoran de manera permanente lo que les da la oportunidad de integrarse a la sociedad del conocimiento

(http://www.cca.org.mx/portallcca/info_gral/como.htm). Y tienen como marco el proyecto de E-México (<http://www.e-mexico.gob.mx/>).

El grupo se conformó con 6 integrantes en el Centro Comunitario de Aprendizaje, por lo que 5 de ellos ya habían tenido un acercamiento a las computadoras e incluso navegaban en Internet. Sin embargo, el trabajo realizado a lo largo del primer semestre del 2006, nos aportó mucha información acerca de su relación con la tecnología, pero sobre todo acerca de sus necesidades de comunicación en un marco de respeto a sus valores culturales. El objetivo era el rescate del patrimonio fotográfico de las familias de Ixtlahuacán como una parte de la historia gráfica de la comunidad. Lo cual era una estrategia para trabajar con la tecnología y que aprendieran que con ella pueden hacer cosas en beneficio de su propia comunidad.

Esta experiencia da la pauta para una propuesta que promueva la reutilización de espacios que ya cuentan con infraestructura tecnológica dentro de las comunidades, como los antes mencionados u otros similares como son los Centros Comunitarios Digitales

¹ Fuente: IpsosBimsa. Estudio General de Medios (EGM) Abril 2004 –Marzo 2005)

² Enrédate, proyecto de la Dra. Ana Isabel Zermeño Flores, de la Universidad de Colima y con financiamiento de SEDESOL.

³ <http://148.235.70.104/periodico/peri/18062005/sup01/15061802.pdf>.

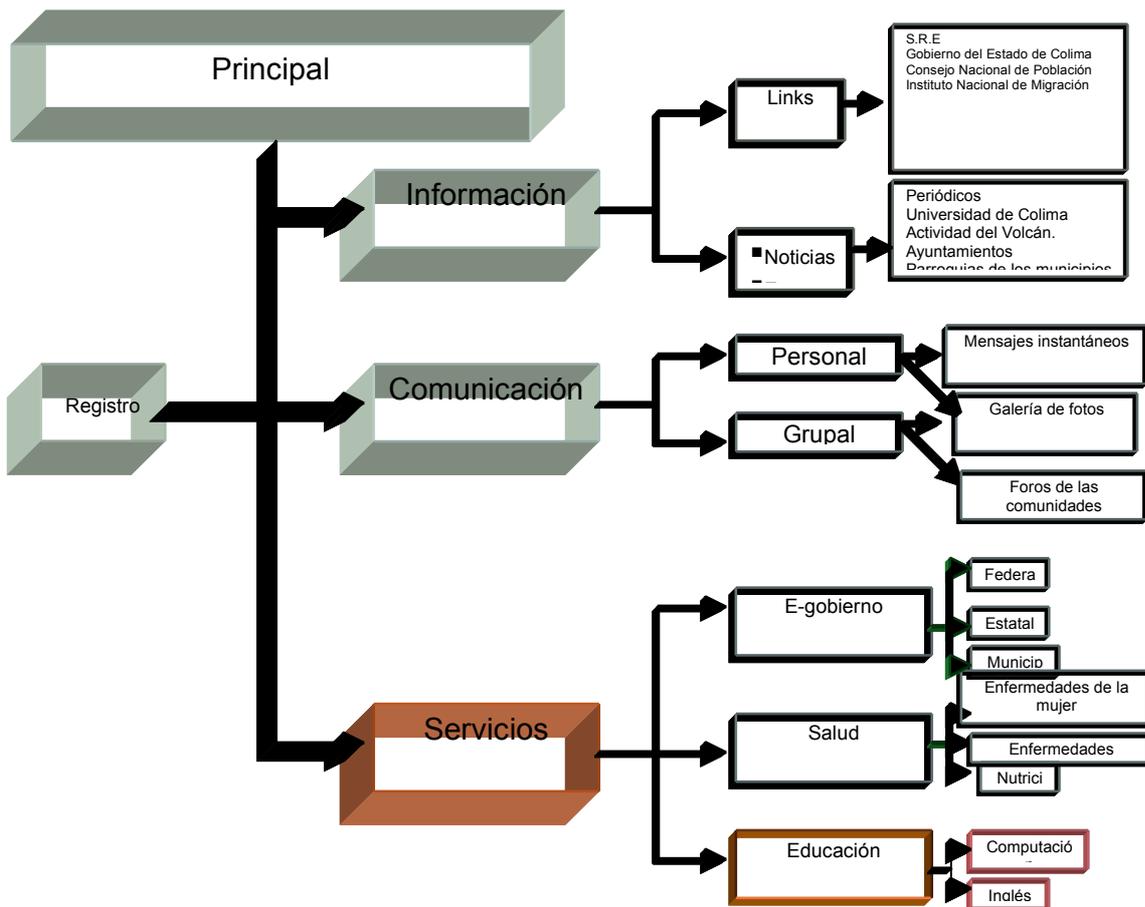


Imagen 1: Mapa de la estructura del portal. Alejandra Rocha-Silva

que también son parte del mismo proyecto y de los cuales hay en los Estados Unidos (http://www.e-mexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex_mapausa). Actualmente hay en operación 7,500 centros comunitarios digitales que impactan a 5.8 millones de usuarios al año (<http://www.amipci.org.mx/temp/ResumenEjecutivoEstudioAMIPCI2005-0315079001138390784OB.pdf>) y como herramienta completaría de apoyo en dicha alfabetización se ha desarrollado un módulo de alfabetización tecnológica dentro de un portal diseñado especialmente para migrantes colimenses con la siguiente estructura:

La interfaz fue diseñada con base en el perfil del usuario por lo que el color fue elegido con base en la psicología del color (Heller.2005), por lo que se eligió el amarillo por ser el color de la esperanza. En la parte superior aparecen los rostros de migrantes guardando equilibrio entre género y edad.



Imagen 2. Pantalla principal del módulo de Alfabetización digital. Alejandra Rocha-Silva/ Erick Velásquez-Godínez.

Nivel 1o:

Objetivo: Alfabetización digital.

Este nivel está construido con base en imágenes que se irán seleccionando y de manera paralela aparecerá el nombre. A partir de ahí el alumno podrá obtener más información acerca de esta sección.



Imagen 3. Pantalla de uno de los componentes del Nivel 1 del módulo de Alfabetización digital. Alejandra Rocha-Silva/ Erick Velásquez-Godínez.

Podrá ir “armando” su propio equipo de cómputo con cada una de las partes que estudie en esta sección. Los ejercicios siempre estarán relacionados a situaciones conocidas por la comunidad de migrantes con referencias a la sociedad y cultura de Estados Unidos u Colima, principalmente en el ámbito rural.

Nivel 2:

Objetivo: Comunicarse e informarse a través de diferentes herramientas. Internet.

Este nivel permitirá conocer los programas básicos de oficina para trabajar en una computadora.

1. Word, para texto.
2. Paint, para imágenes.
3. Excel, para organizar la información.
4. Powerpoint para presentaciones de información.

En cada una de estas subsecciones únicamente se proporciona una pequeña introducción al programa y en seguida se puede acceder al tutorial. Posteriormente se proveerán ejemplos e iniciarán los ejercicios marcados para ese programa.

Ejemplos de lo anterior son:

Programa: WORD

Introducción

Este programa es elemental para trabajar con texto, para que puedas escribir y modificar.

Liga o Link al tutorial

Actividades (cada una de las actividades está programada con ayudas, ejemplos y pasos a seguir):

1. Escribir una carta a un amigo o amiga en donde le cuentes acerca de las fiestas de tu pueblo.
 - a. La carta deberá estar escrita con letra arial de 12 puntos y con texto justificado.
2. Agrega una foto de las fiestas del pueblo. Escríbele qué lugar es, si sabes la fecha

también agrégala y si aparecen personas, pon los nombres de todas. Esto es insertar una imagen.

3. Guardar la carta en un archivo en la computadora con el nombre de quien la escribe.
4. Copiar ese archivo en un disco extraíble.
5. Imprimir la carta.

PROGRAMA: PAINT

Introducción

Este es el programa básico para trabajar con imágenes, con él podrás realizar diferentes acciones con las fotografías y mejorarlas.

Liga o Link

Actividades

1. Escanea una fotografía personal. Si no tienes una tuya guarda la de tu mamá, papá, hermanos, hijos o sobrinos. Si no tienes un escáner puedes tomar una foto con una cámara digital y transferirla directamente a la computadora.
2. Guardar la fotografía en la computadora con el nombre de quien lo hace.
3. Guardar la fotografía en un disco extraíble.
4. Sobre la fotografía vas a escribir el nombre de quien aparece en la foto, el lugar en el que se encuentra y la fecha de la fotografía. Esto se llama insertar en un cuadro de texto
5. En seguida vamos a ir de nuevo al archivo de la fotografía original, el que tiene tu nombre y ahí vas a alterar los colores de la imagen. Puedes poner todo en colores amarillos, si la fotografía es blanco y negro y verás cómo te recuerda a las fotos viejas que haz visto colgadas en la casa de tus abuelos o en tu casa. Si no es blanco y negro puedes jugar con los colores y ponerlos como quieras. Ahora guarda el archivo con el siguiente nombre COLORES MODIFICADOS.

PROGRAMA: EXCEL

Introducción

Este es un programa que nos sirve para organizar la información. Es como si tuvieras un archivero, en él vas guardando información de manera organizada, para que el día que la necesites esté a la mano. La ventaja es que al tenerla en Excel podemos automatizar tareas y realizarlas de forma más rápida.

Liga o Link

Actividades

1. Elabora un directorio de tus familiares y amigos de la siguiente manera: en la columna “A” irá el nombre y el apellido, en la “B” la dirección, en la “C” el número del teléfono de la casa, en la “D” el número del teléfono celular, en la E la dirección electrónica de la persona, en la “F” la relación que tienes con esa persona, por ejemplo si es tu abuela lo pones o si es tu amigo por trabajar contigo. Si no tienes alguno de los datos deja el espacio en blanco. Guarda el archivo tal y como lo escribiste, con el nombre de DIRECTORIO.

2. Copia todo el archivo en otra hoja del mismo documento y en ella organízalo por orden alfabético, es decir de la a a la z , según el nombre. A la hoja cámbiale de nombre y ponle A-Z y guárdalo con el nombre A-Z.

PROGRAMA: POWER POINT

Introducción

Es un programa que nos permite presentar la información a otros.

Liga o Link

Actividades

1. Haz una presentación para que tus compañeros conozcan la historia de tu familia de la siguiente manera:
 - a) Escanea fotos familiares antiguas y nuevas.
 - b) Si tienes una cámara digital también puedes pasarlas directamente a la computadora.
 - c) Cada fotografía deberá ser guardada con un nombre que la identifique.
 - d) Haz una carpeta con los apellidos de tu familia en la que se guarden todas la fotografías.
 - e) Abre un archivo nuevo en power point con las siguientes diapositivas.
 - i. Diapositiva 1. Familia (y pones el apellido)
 - ii. Diapositiva 2. El título deberá decir abuelos paternos. Ahí se pone la foto de los abuelos y se inserta texto con el nombre de ellos.
 - iii. Diapositiva 3. El título es: abuelo maternos. Poner las fotos e insertar en texto sus nombres.
 - iv. Diapositiva 4. Título: Los papás. Se ponen fotos de los papás y se insertan los nombres.
 - v. Diapositiva 5. Título: Los hijos: Se ponen fotos de los hijos y se inserta en texto el nombre.

Así puedes continuar y poner anécdotas o historias que tengan que ver con las fotos. Cuando termines o desees descansar guarda el archivo con el nombre de tu familia.

- f) Ya que tengas todas las diapositivas ponles color con la opción de Formato, combinación de colores. Juega con ellos hasta que te guste una.
- g) A continuación vete a la parte de Presentación del menú y a personalizar animación, juega con las opciones y elige la que te guste.
- h) Guarda el archivo.
- i) Haz la presentación ante el grupo de tus compañeros e incluso puedes

invitar a tu familia para que se vean y al mismo tiempo sepan qué es lo que estás aprendiendo.

Nivel avanzado:

Objetivo: Capacitación para el trabajo.

En este nivel se pretende profundizar en un programa que sea de utilidad para el alumno, por lo que se hará con base en la demanda de quienes cursen los dos anteriores niveles.

Conclusiones

Ante este panorama, respecto al perfil del migrante se tendrán que trabajar en varios frentes, pero uno de los más importantes es la alfabetización tecnológica y es que no puede pensarse en la implementación de un proyecto relacionado con una plataforma tecnológica sin pensar en la brecha digital, en más de un sentido:

1. En cuanto a la tenencia tecnológica, pues mientras que los que emigran tienen, como bien personal o al menos a nivel de acceso a la computadora. La familia que se queda en Colima no la tendrá.
2. En el sentido de habilitación tecnológica, pues si bien es cierto que entre los que emigran encontramos un porcentaje alto que tienen computadora, también es cierto que la conectividad a Internet sólo la utilizan para consultar páginas y/o mandar correos.

Sin embargo, la experiencia que se ha tenido con el grupo de Ixtlahuacán a través del proyecto “Enrédate con tecnologías comunitarias”⁴ genera grandes expectativas en este sentido. Las dificultades de acceso, de habilitación e incluso limitadas por situaciones de tiempo y espacio, se ven ampliamente superadas cuando se tiene la necesidad de comunicarse con los que se van.

El comunicador deberá trabajar en equipo junto con profesionales del área educativa y tecnológica para alfabetizar y que a través de ésta acción el que emigra no se sienta olvidado por su comunidad de origen y que la familia que se queda, no sea rezagada, y a la par, le proporcione las herramientas que faciliten su integración en la comunidad receptora.

Fuentes consultadas:

1. Calvo Fernández, Sergio y Reinares Lara, Pedro. (2001). *Comunicación en Internet*.

⁴ Cuya titular es la Dra. Ana Isabel Zermeno Flores . Proyecto actualmente vigente financiado por la Secretaria de Desarrollo Social y la Universidad de Colima.

- Estrategias de marketing y comunicación interactivas*. España: Paraninfo.
2. Corona Vázquez, Rodolfo (1997). “Las mediciones de la emigración de México a Estados Unidos” en: Bustamante, Jorge A. Delalunay, Daniel y Santibáñez, Jorge (coord). (1997). Taller de medición de la migración internacional. México: Colef/ORSTOM.
 3. Escala Rabadán, Luis (2006). Migración mexicana, redes sociales y formas organizativas en Estados Unidos. Conferencia presentada dentro del Seminario de Migración Mexicana a Estados Unidos. Colima, México: Universidad de Colima.
 4. Gutiérrez Marín, A.(2003). Alfabetización digital algo más que ratones y teclas. Barcelona: Gedisa.
 5. Herrera Lima (04/19/2001). *Immigration. Familias transnacionales*. Encontrado en la red <http://www.lavitriba.com/html/current/curen8/herrera.html>. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
 6. Heller, Eva. Psicología del Color: (2005). Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona:Gustavo Gili.
 7. Pisos Bimsa. (Abril 2004 –Marzo 2005) Estudio General de Medios
 8. Zermeño Flores, Ana Isabel. (2006). Enrédate Colima, México:Universidad de Colima/SEDESOL.
 9. CONAPO<http://148.235.70.104/periodico/peri/18062005/sup01/15061802.pdf>.
 10. Foro Estatal sobre Atención a Migrantes.(27 y 28 de noviembre de 2000) Manzanillo, Colima
 11. Centro Comunitarios de Aprendizaje http://www.cca.org.mx/portalcca/info_gral/colmo.htm
 12. PROGRAMA GUBERNAMENTAL E-MÉXICO <http://www.e-mexico.gob.mx/>).
 13. Asociación Mexicana de Internet. <http://www.amipci.org.mx/temp/ResumenEjecutivoEstudioAMIPCI2005-0315079001138390784OB.pdf>