



Fotografía: Armando Guzmán.

## “Más que computadoras”: un espacio de afinidad a partir de la tecnología

Irán Guadalupe Guerrero Tejero

CREFAL, Pátzcuaro/México  
 igguerrero@crefal.edu.mx

### La tecnología en México

Lola asiste una vez a la semana al taller *Más que computadoras*. Se reúne con otras mujeres con las cuales comparte y escribe recetas, lee poemas, explora lugares, busca imágenes y usa con cierta regularidad Facebook, donde encuentra noticias sobre familiares, como el reciente nacimiento de su sobrina nieta. Ella tiene 52 años, secundaria concluida y cinco meses usando una computadora e imaginando otros posibles usos de la misma. La imagen de Lola contrasta con aquellas políticas que frecuentemente enfatizan la importancia de reducir rápidamente la “brecha digital” priorizando la dotación de computadoras e Internet a los ciudadanos y colocando en segundo lugar las actividades que pueden resultar pertinentes para aquellos adultos en cuyos ámbitos cotidianos no siempre están presentes las computadoras.

De manera similar a los discursos alfabetizadores de los años sesenta, en los cuales saber leer y escribir marcaba la diferencia entre los ciudadanos civilizados y aquellos a los que no se les consideraba así, o entre el desarrollo y el subdesarrollo, el uso de computadora e Internet pareciera ser ahora esa frontera. En su desenfrenada carrera por alcanzar los indicadores de los países desarrollados, o por lo menos mantenerse en ella, los países latinoamericanos diseñan modos de insertar tecnología en sus sistemas educativos, o de promover su uso, aun cuando no existan rutas orientadoras sobre cómo hacerlo. En México, desde 2001 el sistema nacional e-México se propuso conducir al país hacia la denominada sociedad de la información y el conocimiento, y para ello desarrolla iniciativas en salud, educación, gobierno y economía que

promueven la integración de tecnología (entendida como uso de computadora e Internet) a la vida de los mexicanos. Como parte de las metas al 2015 de la Agenda digital nacional, propuesta por la Secretaría de Comunicaciones y Transportes, se espera que 55 por ciento de los hogares urbanos y suburbanos estén conectados a Internet, así como la totalidad de las escuelas de educación básica, centros de salud y oficinas de gobierno. También se prevé la existencia de 30 mil centros comunitarios digitales (para 2011 existían 6 mil 788) acompañados de la expectativa de que las TIC sirvan como herramienta de inclusión social de los pueblos indígenas y otros grupos vulnerables.

Los datos del Censo 2010 muestran un panorama poco alentador para las metas anteriores: existen aproximadamente 28 millones de hogares mexicanos, de los cuales 30 por ciento cuenta con una computadora y 22 por ciento tiene conexión a Internet. En las 188 mil 593 localidades rurales con menos de 2 mil 500 habitantes, 6 por ciento de los hogares tiene computadora y la mitad de éstos, conectividad. En Michoacán, 3 de cada 10 personas usan una computadora y 2 de cada 10 usan Internet, lo que coloca a esta entidad entre los últimos cinco lugares a nivel nacional. Las cifras dicen poco respecto de los usos actuales de tecnología entre adultos fuera del sistema escolarizado, o aquellos que se desenvuelven en ámbitos laborales en los cuales, si bien puede estar presente la tecnología, ésta no es de uso frecuente, sino algo que se percibe como distante o imposible. Donar computadoras y dar cursos breves han sido los caminos que se han recorrido con mayor frecuencia; sin embargo, los resultados alientan la necesidad de explorar otros caminos.

### **Más que computadoras: un taller de tecnología para jóvenes y adultos**

Los países optan prioritariamente por la educación escolarizada como una vía para promover el uso de tecnología; sin embargo, existen algunas iniciativas no escolarizadas para jóvenes y adultos: por ejemplo,

desde 2001 se ha promovido el establecimiento de Centros Comunitarios Digitales en escuelas, bibliotecas, centros de salud, oficinas de correos y presidencias municipales que cuentan con algunas computadoras y conexión a Internet. Como parte de esta iniciativa existen plazas comunitarias en colaboración con el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA) y otros organismos, las cuales ofrecen programas y servicios educativos y acceso a las nuevas tecnologías de información y comunicación. Otro programa es el proyecto *Vasconcelos* en Veracruz, el cual lleva tecnología a zonas rurales de difícil acceso mediante vehículos equipados. También existe una estrategia nacional denominada *Vasconcelos 2.0*, que se desarrolla primordialmente en Baja California y tiene como propósito masificar el uso y apropiación de las tecnologías en ciudadanos entre los 22 y 54 años.

CREFAL tiene una larga trayectoria de trabajo en comunidades debido a que se localiza cerca del lago de Pátzcuaro, alrededor del cual se sitúan 21 comunidades en lo que en la época de su fundación se denominó como su "zona de influencia". Con estos antecedentes, a mediados de 2012 se diseñó un proyecto de formación e investigación denominado *Más que computadoras*, que pretende desarrollar acciones educativas usando tecnología y realizar investigación sobre los procesos que surgen a partir de dicha implementación.

El taller *Más que computadoras* cuenta con dos grupos, uno en Pátzcuaro y otro en San Pedro Pareo, una localidad rural situada a aproximadamente 5 kilómetros de Pátzcuaro. Desde junio de 2012 ha atendido a 25 adultos (24 mujeres y un hombre), un adolescente con necesidades educativas especiales y un niño; el número de asistentes ha variado, como sucede siempre en los grupos de adultos, dada la multiplicidad de actividades que realizan. Para conformar ambos grupos se realizó una invitación pública a personas con interés en usar computadoras e Internet. En el caso de Pátzcuaro, se pegó una invitación y el taller se realizó en un local prestado que cuenta con conectividad y dos computadoras.



Fotografía: Raquel Magaña. Proyecto "Más que computadoras". CREFAL.

En el caso de San Pedro Pareo se realizó una invitación pública a un grupo numeroso de mujeres que se encontraban realizando labores de faena. San Pedro no dispone de servicios comerciales de Internet que ofrezcan la contratación de conexiones en los hogares, pero tiene dos cafés internet que cuentan con conectividad gracias a un proveedor particular. Uno de estos sitios es propiedad de un matrimonio de la comunidad, que ofreció el uso gratuito de la conexión. Ésta se extendió hasta la jefatura de tenencia, situada a 100 metros, mediante la instalación de estaciones para la transferencia de Internet de banda ancha al aire libre. Tanto en Pátzcuaro como en San Pedro, CREFAL aportó equipamiento mínimo y móvil: una maleta con computadoras portátiles; así como el traslado del equipo de investigación\* a las dos localidades.

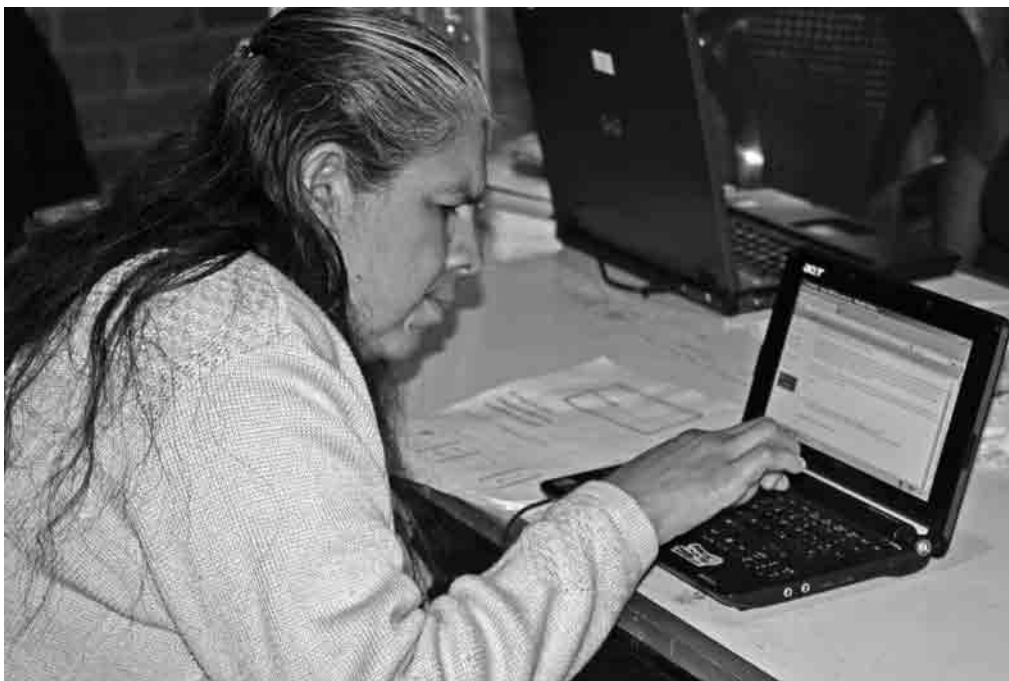
### Actividades del taller

*Más que computadoras* es diferente de un curso de informática. Es un taller que tiene el propósito central de crear un espacio generador de lectura,

escritura y uso de tecnología. Se prescinde del proyector y de crear espacios permanentes, como aulas o vehículos con equipo. Las coordinadoras del taller llevan algunas computadoras a las personas con la intención de imaginar posibles usos de las mismas mediante el desarrollo de diferentes actividades que promueven la colaboración entre los participantes.

En ambos casos el taller inició con una semana intensiva en la cual las integrantes crearon cuentas de correo y Facebook. También tomaron fotografías, las descargaron e iniciaron la narración de historias digitales con programas para presentar diapositivas.

Estas actividades se han ido complejizando y enriqueciendo durante las sesiones de seguimiento semanal, en las cuales, circunstancialmente, participan solamente mujeres; cabe señalar que ellas no son las mujeres "sobre las cuales" realizamos investigación, ni las mujeres a quienes "damos clases de computación", sino con quienes trabajamos y compartimos comentarios, bromas o sugerencias, y de quienes aprendemos. Hemos realizado, junto con ellas, búsquedas en Google de patrones de bordado o poemas de Mario Benedetti, a quien también



Fotografía: Armando Guzmán.

escuchamos en *You tube*. Grabamos audios y editamos video usando sus propias fotografías. También hemos realizado sesiones a distancia usando el *videochat* de Facebook, hemos leído y escrito recetas de cocina, hemos compartido comentarios sobre los costos de las computadoras y analizado procedimientos de compra. Ellas nos han consultado maneras de realizar gestiones y también nos han compartido remedios, recetas así como diversas historias sobre sus personas o familias.

La naturaleza de la producción escrita que ha resultado de estas sesiones podría ser analizada en sus aspectos micro, sin embargo, me interesa mostrar cómo la tecnología ha funcionado como un generador de afinidad en ambos grupos. Uno de los supuestos previos a la creación del taller era que éste podría enriquecer o detonar procesos de aprendizaje autogestivos en integrantes de una comunidad. Los análisis posteriores a la implementación reflejaron que la tecnología funcionó como *generador de un espacio de afinidad*, una noción que James Gee propone para referir a una forma de afiliación en la cual pueden ocurrir diferentes aprendizajes en los participantes. Esto es de particular importancia en educación de adultos, pues es

pertinente cuestionar qué puede ser la tecnología para la gente en cuyos ambientes ésta no es de uso constante: ¿con qué propósitos la tecnología podría estar presente en sus vidas?

### **Resultados: hacia la construcción de afinidad**

Con frecuencia se alude a una noción de comunidad que tiende a proyectar la sensación de relaciones pacíficas entre sus integrantes. Sin embargo, una población puede ser una comunidad por estar físicamente en un mismo espacio y a pesar de esto, tener fuertes diferencias o carecer de propósitos compartidos. Por ello, James Gee propone analizar las interacciones y el uso de ciertos espacios físicos, así como las posibilidades de que en éstos, la gente forme o no comunidad.

El taller *Más que computadoras* es una iniciativa que lleva solamente unos meses funcionando; a pesar de esto, las interacciones que ahí tienen lugar dan cuenta de cómo la tecnología es más que la sola presencia de las computadoras o su manejo operativo; la tecnología ha funcionado como un *motivo* a partir del cual la gente realiza ciertas acciones, interactúa

y se organiza. Los siguientes rasgos son ejemplos de cómo el taller comienza a funcionar como una especie de portal hacia metas e intereses comunes afines a las integrantes.

*Meta común y gestión compartida.* En la convocatoria del taller se invitó a personas interesadas en usar computadora para enviar correos electrónicos, descargar fotografías y usar Internet. En el caso de San Pedro Pareo se especificó que esto podría servirles para comunicarse con sus familiares migrantes, lo que parecía un fuerte elemento de convocatoria. Las participantes crearon cuentas de correo y Facebook y comenzaron a ubicar a sus familiares. Debido a cambios en la sede del taller no fue posible garantizar la conectividad en algunas sesiones de seguimiento; ante esta situación, las integrantes gestionaron el préstamo del aula de cómputo de la escuela primaria, que cuenta con 10 computadoras que fueron donadas por migrantes en 2007. Esta nueva sede carece de conectividad, elemento que originalmente convocaba a las participantes y cuya ausencia parecía amenazar la continuidad del taller; a pesar de esto, las mujeres permanecieron integradas al grupo. Al cuestionarles por qué permanecían respondieron que aprendían a distinguir qué se puede hacer con y sin Internet, pues sus hijos a veces les piden dinero para ir al café Internet y ellas no pueden diferenciar si efectivamente lo requieren o no. También señalaron que el taller "les hace olvidar sus problemas", esto da cuenta de que asistir al taller va más allá de la sola intención de operar la computadora y usar Internet.

En Pátzcuaro, tres integrantes del taller trabajan juntas en un sitio que comercializa artesanías. Una de ellas tiene una computadora prestada, otra la está pagando en parcialidades, y la tercera decidió adquirir una; todas aportamos sugerencias para la compra. Las tres mujeres colaboran para aprovechar la conexión que el local donde trabajan les ofrece y procuran "practicar" cuando tienen algún momento libre; ahora empiezan a realizar pruebas juntas "fuera del taller". La meta común de las participantes de ambos grupos parece ser no sólo usar Internet para comunicarse con otros u operar la computadora,

sino aprender posibilidades de uso de la tecnología, interactuar con otros o saber que "si presionamos una tecla mal no se va a acabar el mundo"; es decir, ganar confianza al realizar una nueva actividad. Además, el taller representa la posibilidad de contacto con otros usuarios en cuyos ámbitos es más frecuente este uso de tecnología, lo que, de acuerdo con investigaciones recientes, es clave para que nuevos usuarios entren en contacto con la tecnología, pues ésta emerge y responde a ciertas relaciones y contextos sociales.

*Apertura a la diversidad de integrantes.* Los grupos, en ambos casos, son heterogéneos. Las edades de las integrantes van desde los 19 hasta los 52 años. Las escolaridades también varían, desde aquellas que tienen primaria incompleta hasta quienes cuentan con una carrera técnica o comercial. Todas trabajan además de ser amas de casa; algunas son comerciantes de hortalizas, otras siembran o son vendedoras. El taller recibe visitas esporádicas que llegan por invitación de alguna de las coordinadoras o de las integrantes. Cuando esto ocurre, se promueve que sean las mismas participantes quienes compartan algo con los visitantes. Es frecuente que las participantes lleven a sus hijos adolescentes, quienes las apoyan a ellas o a otras integrantes en tareas específicas.

*Conocimientos diversos y compartidos.* Durante las sesiones es frecuente que las coordinadoras mencionemos que sabemos algo de computadoras, pero las que saben de comida, o historias, son ellas, las participantes. Esto ha abierto la posibilidad de que Lupe comparta sus saberes sobre plantas o remedios, Tere las historias sobre San Pedro, Ana información sobre las artesanías o Lola sus consejos o recetas. Raquel, colega del equipo de investigación, aporta sugerencias o avisos sobre diferentes actividades culturales que se realizan en Pátzcuaro; en mi caso, comparto consejos para usar sus teléfonos celulares o dispositivos como cámaras o memorias. Todas aportamos algo en cada sesión, y esa interacción da un sentido específico a la tecnología, ya sea a través del uso

de un procesador de textos, un editor de video o el Facebook. La tecnología articula y hace visibles los saberes e intereses de cada integrante, pero es la interacción a partir de aspectos que ellas conocen lo que favorece que aprendan sobre algo que no es de uso frecuente; esto contribuye a revertir algo que antes era usual para ellas:

...estamos interesadas en seguir aprendiendo algo que creíamos era imposible para nosotras, porque desafortunadamente las comunidades somos discriminadas porque la mayoría de los habitantes contamos con poco estudio y se nos considera ignorantes (Carta conjunta, integrantes San Pedro Pareo).

La tecnología se usa y se aprende a partir de lo que la gente sabe y le interesa saber.

*Diferentes formas y rutas de participación.* En cada grupo existe una persona que de manera natural se ha encargado de convocar, organizar, abrir el local o avisarnos si por alguna circunstancia es necesario cancelar o reprogramar la sesión. En ocasiones estas mujeres transfieren la responsabilidad a otras, por lo que no se centralizan las acciones y decisiones. La logística es una de las maneras de participar en el taller, pero no la única.

La sesión semanal dista mucho de ser una relación vertical coordinadoras-participantes; funciona más bien como un grupo donde unas ayudan a otras y se alienta el trabajo en pares. Procuramos momentos en los cuales ellas hablan sobre lo que saben y sus ideas; en otros momentos mostramos procedimientos de manera individual o grupal, pero siempre intentamos que sean ellas quienes se ayuden. Un momento que ejemplifica cómo la colaboración se ha vuelto un modo de participación fue la primera visita al aula de San Pedro Pareo. Cada participante podía disponer de una computadora, por lo que inicialmente se sentaron solas; sin embargo, durante el transcurso de la sesión se reagruparon en pares, y una de ellas señaló sonriendo: “así veo cómo trabaja ella”. Esto da cuenta

de que el liderazgo es poroso y circulante, no recae solamente en las coordinadoras, sino que el modo de trabajar va confiriendo al grupo cualidades de horizontalidad y colaboración.

Los ámbitos escolarizados tienden a privilegiar el conocimiento que se gana en lo individual, existen impedimentos para compartir, socializar e incluso colaborar. En un taller de este tipo, la tecnología no se vuelve el contenido a enseñar, sino un motivo alrededor del cual se promueven y surgen diferentes interacciones y acciones, como reunirse semanalmente, estar organizadas y comunicadas; esto, a su vez, genera que las integrantes del equipo de investigación asistamos semanalmente a compartir y trabajar con ellas, lo cual muestra las posibilidades de la tecnología para promover afinidad no sólo en la gestión de la disponibilidad del equipo, sino en la construcción del acceso o la apropiación de su uso y de ciertas prácticas sociales. Un espacio como *Más que computadoras* invita a mirar el aprendizaje no sólo como una trayectoria personal donde cada quien puede aprender el uso de una computadora; sino un viaje compartido, en el cual enriquecemos nuestro aprendizaje con las contribuciones de los otros.

### Recomendaciones para la acción

Al desarrollar iniciativas para usar de tecnología con jóvenes y adultos, es recomendable tener en mente algunas orientaciones generales:

1. Pensar la tecnología en función de los otros. Es probable que las computadoras, o Internet, hayan estado presentes en la vida de los implementadores o que sean una herramienta cotidiana de trabajo, pero para otros adultos puede ser algo sobre lo cual quieran y comiencen a imaginar usos. Explore con ellos cuáles podrían ser. Cualquier curso o propuesta de acción educativa para adultos tiene que negociarse con ellos, pues no puede ser simplemente prefabricada y ofrecida.

2. Enfrentar la incertidumbre y el aparente avance lento. Es posible que usted sienta que avanza poco y que intente "enseñar pasos"; recuerde: las cosas que valen la pena requieren tiempo. Piense en el número de años que usted ha utilizado tecnología, sería una falsa pretensión intentar que los asistentes aprendan el uso de tecnología de una manera "rápida".
3. Alentar las contribuciones y colaboraciones de los participantes. Todos pueden participar aportando tiempo, apoyo logístico o colaborando con sus compañeros. Un taller se basa en el trabajo conjunto y no en la transmisión de información.
4. Mantener el respeto y el compromiso. Es importante recordar que los adultos tienen múltiples actividades, por lo tanto pueden surgir imprevistos que los hagan llegar retrasados o no asistir. Promueva la comunicación o aviso de estas situaciones y evite sancionar. Son adultos y merecen respeto a su tiempo y a sus saberes.
5. Imaginar soluciones conjuntas. Si usted encabeza o acompaña una implementación similar, es posible que enfrente dificultades. Pida ayuda a otros, hable con los integrantes. Es mucho más fácil imaginar soluciones de manera conjunta.
6. Considerar el valor que los participantes pueden otorgar a los espacios de convivencia con otros. Las personas pueden enfrentar situaciones familiares o personales que dificulten su asistencia a talleres de este tipo, por ello, los coordinadores deben reconocer el valor que estos espacios pueden adquirir entre las personas y los esfuerzos

que hacen para participar en los mismos. En esa medida es importante corresponder y promover relaciones de confianza al interior del taller.

7. Arriesgar y aprender. En un taller es recomendable que exista cierto balance y diversidad a la vez. Improvisar, inventar y negociar conlleva riesgos, pero también posibilidades de gratas sorpresas al aprender algo nuevo con otras personas.

### Lecturas sugeridas

AMESCUA, B., M. HUERTA, L. PORRAS, S. AMADOR Y J. RAMOS (2006), "Uso significativo de la tecnología en la educación de adultos en el medio rural: resultados de la aplicación piloto de un modelo", *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 11, núm. 28, pp. 31-60.

<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14002804.pdf>

GEE, J. (2007), *Good Games, Good Learning*, Nueva York, Peter Lang Publishing.

KALMAN, J. (2004), *Saber lo que es la letra: una experiencia de lecto-escritura con mujeres en Mixquic*, México, Secretaría de Educación Pública, Siglo XXI Editores.

ROBINSON-PANT, A. (2004), *¿Por qué comer pepinos cuando se está moribundo? Explorando la relación entre la alfabetización de las mujeres y el desarrollo: una perspectiva nepalesa*, Hamburgo, UNESCO.

#### Nota:

\* Agradezco la colaboración de José Antonio Ramos y Matías García en la primera semana en San Pedro Pareo, así como de Raquel Magaña, integrante del equipo de investigación.