



---

# Infor Ciudadano

---

Vicerrectoría  
Regional Santanderes  
CED Centro Regional Bucaramanga



## Formulación de proyectos sociales de formación

**Línea de acción institucional:** Fortalecimiento de procesos formativos en contextos presenciales o virtuales que ofrecen las organizaciones sociales y comunitarias, colectivos e instituciones de carácter público o privado en cada contexto.

**Sub-línea sede:** Tecnologías de la Información

**Nombre del proyecto:** Infor Ciudadano

**Rectoría, vicerrectoría:** Vicerrectoría Santanderes – Centro Regional Bucaramanga.

**Fecha de formulación:** Octubre 19 de 2018

**Fecha de actualización:** Junio 10 de 2019.

**Datos del profesor líder del proyecto:** Sandra Liliana Diaz Castillo

**E mail:** sdiazcastil@uniminuto.edu.co

## Descripción del Proyecto

El presente proyecto social de formación denominado “INFOR CIUDADANO”, se caracteriza por implementar una metodología relacionada con actividades dinámicas participativas, talleres y otros eventos, que propicien el análisis de situaciones diversas, el pensamiento reflexivo, crítico y creativo sobre el uso de las tecnologías.

Es importante mencionar que ante la limitación que hoy día presentan las comunidades y particularmente la población objeto del proyecto, en relación con el desarrollo de una cultura digital que les permita cumplir con los propósitos de formación académica y personal, se hace urgente y necesario desarrollar procesos que logren fomentar el desarrollo de competencias digitales en los jóvenes y los adultos.

El proyecto está dirigido a los jóvenes y adultos, con características muy diversas en su estilo de aprendizaje y en el nivel de conocimiento sobre el tema.

## Justificación

Hoy en día muchos adultos y adultos mayores, se han quedado estancados en el proceso de aprendizaje de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, debido a que no han participado en la época de la revolución tecnológica de la que hacen parte los jóvenes de ahora.

Lo anterior ha originado una brecha digital, entre las personas que saben y las que no, convirtiéndose estos últimos en usuarios marginados por la falta de conocimiento y la actitud negativa ante la posibilidad de aprovechar los beneficios que traen las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), para el mejoramiento de la calidad de vida, como

hacer compras en línea, pago de impuestos, pago de servicios públicos a través de la internet, entre otros.

Por ello, es necesario implementar el proyecto con el fin de sensibilizar a la comunidad sobre éste aspecto y reducir la brecha en el uso de las nuevas tecnologías.

Los impactos generados con el desarrollo de la propuesta, podrán verse reflejados en el fortalecimiento de las competencias digitales, dirigidas a los jóvenes, adultos mayores, sus familias y la comunidad.

## Objetivos

### General

Fomentar el desarrollo de competencias digitales en los y adultos participantes, a través de un proceso dinámico de participación.

### Específicos

Aportar a la disminución de la brecha digital entre los adultos, a través de intercambios de experiencias generacionales.

Ayudar al mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades, permitiendo la realización de actividades prácticas, de acuerdo a las necesidades de su propio contexto.

Incentivar a los adultos, para que usen mecanismos de comunicación alternativos, como la internet.

Propiciar espacios de participación para la construcción de lazos de tejido social con la comunidad.

## Metodología del Proyecto

El proceso de intervención es de tipo acción participación en la que los talleristas proponen las actividades y participan en el desarrollo de ellas. El trabajo tiene un enfoque de carácter cualitativo por cuanto se describen las diferentes actividades propuestas, su desarrollo y los resultados o logros obtenidos a partir de la aplicación.

El método utilizado es Inductivo deductivo, permitiendo el trabajo colaborativo a partir de su propio contexto. Las técnicas para la cualificación de la comunidad se darán a partir de la aplicación de instrumentos para la caracterización de la comunidad objeto y del contexto y una entrevista semiestructurada dirigida a los participantes.

Dentro de los instrumentos necesarios para esa intervención, es necesario generar el diseño de una bitácora de observación o ficha de caracterización de la población, la cual requiere de un tiempo considerable para su aplicación, igual que la entrevista.

La metodología a implementar debe ser activa, participativa, dinámica, cambiante, abierta, debe basarse en aprender a hacer, optimizando habilidades y destrezas de los participantes, empleando los recursos que dispone UNIMINUTO y los otorgados por las alianzas estratégicas gestionadas por la universidad con organizaciones no gubernamentales, instituciones públicas o privadas, comunidades y líderes sociales.

En el desarrollo de este proyecto y por el carácter de la población a impactar, es importante implementar técnicas participativas de carácter ludo pedagógico y recreativo basadas en el juego, talleres y otras actividades, que propicien entre otros, el análisis de situaciones reales, el pensamiento crítico y creativo.

Es importante desarrollar las actividades en diferentes tiempos, es decir, sensibilizar, analizar, proponer, plantear, actuar, concluir y finalmente evaluar los temas tratados.

La motivación será constante con el propósito de mantener centrada la atención de la población formada y su interés en el desarrollo de los distintos temas. Cada sesión para el desarrollo de las actividades propuestas, debe ser adaptada al tipo de población, la edad y contexto social.

### **Proceso de Intervención y/o acompañamiento**

El desarrollo del proyecto, inicia con la visita de reconocimiento al contexto de práctica, por parte de la totalidad de estudiantes inscritos en el curso, quienes tienen la labor de interactuar con las comunidades, e identificar las realidades de la población.

Posterior a esta primera visita, se deja un espacio de 8 días, para que los estudiantes estructuren un plan de trabajo que contenga las actividades a desarrollarse, según las temáticas del proyecto social formativo.

Cabe recalcar, que los cursos o NRC cuentan con un número entre 15 y 25 estudiantes, quienes son distribuidos en equipo A y equipo B, quienes desarrollarán las actividades semana tras semana durante tres meses (13 visitas de campo), según el plan de trabajo aprobado por el docente.

Cada estudiante participará en 14 visitas de campo (1 Visita de reconocimiento al contexto de prácticas + 13 visitas de trabajo campo) de 3,5 horas aprox. c/u, para un total de 48 horas, según lo estipulado en el acuerdo 010 – Lineamientos de Prácticas de Responsabilidad Social.

### **Guía de Intervención Metodológica**

El desarrollo de cada sesión debe seguir la siguiente estructura metodológica que conlleva elementos del modelo Praxeológico de UNIMINUTO:

1. Actividad de inicio rompe hielo. Sensibilización (Video o dinámica)
2. Desarrollo del tema a tratar (taller-diapositiva, juego de roles, dramatizado)
3. Análisis, reflexión y explicación de la temática central
4. Dinámica de cierre y conclusiones de aprendizaje del tema tratado en la sesión.

**Nota:** Los estudiantes diseñan, describen las actividades y los recursos requeridos (propuesta de intervención).

### **Planeación.**

Visita de Diagnóstico y Planeación Propuesta de Intervención.

Objetivo: Identificar y describir con los diversos elementos que caracterizan la realidad geográfica, poblacional, situacional y social de la comunidad u institución en la que se va a implementar el proyecto.

Desarrollo de la actividad. Se establece como un encuentro de relacionamiento con la comunidad en la que se piensa trabajar, donde se identifican y caracterizan los diversos aspectos que le dan su propia identidad; es lo histórico, lo económico, lo social, lo cultural y lo poblacional que se debe reconocer, según las orientaciones de la Guía de diagnóstico.

Esta interacción con la comunidad, líderes y con la población específica a trabajar, permite que también se haga un pequeño censo del número de personas que estarían dispuestos a participar en la ejecución del proyecto, como también proponer la planeación o propuesta de intervención definida por los equipos A y B, tomando como referencias las necesidades y/o problemáticas encontradas en cada una de las comunidades a intervenir.

---

#### **Trabajo de campo 1.**

Tema 1: Generalidades sobre los Sistemas de Información.

Objetivo: Socializar los conceptos básicos relacionados con los sistemas de información.

---

#### **Trabajo de campo 2.**

Tema 1: Generalidades sobre los Sistemas de Información.

Objetivo: Socializar los conceptos básicos relacionados con los sistemas de información.

---

#### **Trabajo de campo 3.**

Tema 2: Sistema Informático (partes del computador).

Objetivo: Instruir de forma práctica, en lo relacionado con las partes de un computador, las características y su funcionamiento.

---

#### **Trabajo de campo 4.**

Tema 2: Sistema Informático (partes del computador).

Objetivo: Instruir de forma práctica, en lo relacionado con las partes de un computador, las características y su funcionamiento.

---

#### **Trabajo de campo 5.**

Tema 3: Mi PC.

Objetivo: Identificar la finalidad y los usos de un PC, y describir las aplicaciones locales y de red.

---

#### **Trabajo de campo 6.**

Tema 3: Mi PC.

Objetivo: Identificar la finalidad y los usos de un PC, y describir las aplicaciones locales y de red.

---

#### **Trabajo de campo 7.**

Tema 3: Mi PC.

Objetivo: Identificar la finalidad y los usos de un PC, y describir las aplicaciones locales y de red.

---

#### **Trabajo de campo 8.**

Tema 4: El teclado y sus posibilidades.

Objetivo: Conocer las diferentes partes del teclado y como se utilizan.

---

#### **Trabajo de campo 9.**

Tema 4: El teclado y sus posibilidades.

Objetivo: Conocer las diferentes partes del teclado y como se utilizan.

---

---

### **Trabajo de campo 10.**

Tema 5: Escritorios y su uso.

Objetivo: Aplicar y conocer la utilidad que ofrece el escritorio y sus atributos dentro de una computadora.

---

### **Trabajo de campo 11.**

Tema 6: Los archivos.

Objetivo: Dar a conocer a los participantes el archivo como centro o lugar donde pueda guardar documentación e información de cualquier tipo.

---

### **Trabajo de campo 12.**

Tema 7: Manejo de la memoria USB, CD

Objetivo: Analizar la importancia que tiene la memoria USB, en nuestro desempeño laboral, profesional, como una herramienta portátil para que pueda ser ejecutada desde el propio dispositivo sin mayor dificultad.

---

### **Trabajo de campo 13.**

Tema 8: Resolución de pantalla, manejo de imágenes.

Objetivo: Mostrar las posibilidades que hay de resolución de pantalla y el manejo de imágenes y el ajuste de cada una de ellas.

---

### **Actividad de Cierre.**

Objetivo: Socialización de trabajos realizados, entrega de memorias o evidencias a participantes del proyecto. Igualmente entrega de Fotos.

---

## **Participantes**

El grupo poblacional para la ejecución del proyecto, son los jóvenes y adultos entre los 13 y 60 años, de estratos 1, 2 y 3 pertenecientes a ONG's y fundaciones de los municipios de Barrancabermeja, Bucaramanga, Floridablanca, Girón y Piedecuesta, con las cuales la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO tiene convenios adscritos y vigentes en la actualidad.

## **Resultados Esperados**

Con el desarrollo del proyecto se busca que la población adulta de una comunidad siempre esté al tanto de los cambios tecnológicos que le permitirán mejorar su convivencia, su vida social y su economía.

La presencia del aprendizaje de Tecnología e Informática permite que todo ciudadano adulto presente solicitudes respetuosas, y defienda los derechos que constitucionalmente se les otorgó. Esto hace posible que todo ciudadano tenga acceso a un programa de capacitación donde la informática sea una herramienta clave en hacer respetar los derechos e informarse cuando son vulnerados.

## Referencias Bibliográficas

- CABERO ALMENARA, J. (2001): Las tecnologías de la información y comunicación en la Universidad. Sevilla, MAD.
- Introducción al uso de la computadora. Versión para PC. D. R. © Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160 Col. Condesa, México, D.F., C.P. 06140. Primera edición 2007.

Versión: VI.  
Fecha: noviembre 01 de 2018

Elaborado por: Comité Nacional CED 2018.  
Revisado por: Claudia Betancur Rojas  
Sub- Directora General de Centros de Educación para el Desarrollo

