



# Informe técnico

*Enredate*  
tecnologías comunitarias  
(fase 2)

**Dra. Ana Isabel Zermeño Flores**  
*Programa Cultura / Laboratorio Tic-Tac*  
Centro Universitario de Investigaciones Sociales  
Universidad de Colima



*Informe técnico. Enrédate tecnologías comunitarias (fase 2)*

Diciembre 2007

Colima, México

Universidad de Colima, Programa Jóvenes por México de SEDESOL, Cátedra UNESCO

COORDINADORA GENERAL

Ana Isabel Zermeño Flores

COORDINADORA LOGÍSTICA

Elsa Lizeth Aguirre Zamora

ASESORA EN CULTURA AMBIENTAL

María Angélica Rocha Zamora

ASESOR EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Guillermo César Vázquez González

ESTUDIANTES TUTORES DE LOS PROYECTOS

Alma Cecilia Sánchez Pulido

Daniel Solís Delgado

Estefanía Ramírez Moreno

Gabriela Itzel Escamilla Neri

Guillermo Fernández Fernández

Harley Israel Castillo Cazares

Irma Liliana Contreras Reyes

Jessica Lizete Guzmán Perea

José Alberto Dimas Rolón

Rául Valadez Guillermo

Tania Yael Cortés Álvarez

# Índice

**Agradecimientos**

**Introducción**

**Comunidades**

Las Trancas  
Zinacamitlán  
Las Conchas  
Ixtlahuacán

**Jóvenes voluntarios**

**Talleres**

**Conclusiones**

**Anexos**

Informe financiero  
Acta de entrega-recepción



# Agradecimientos

Al Programa Jóvenes por México de SEDESOL por financiar la 2da. Etapa de *Enrédate, tecnologías comunitarias* y ser una opción de crecimiento para los jóvenes y para las comunidades atendidas.



Al H. Ayuntamiento de Ixtlahuacán por creer y avalar el proyecto; así como por su atención calida y eficaz en los trámites correspondientes.

A la Cátedra UNESCO *Tecnologías de Información* de la Universidad de Colima, por su respaldo y difusión.



Al Instituto Estatal de Educación para los Adultos (IEEA), por su generosidad al prestar cada sábado su espacio y equipo para los talleres con los niños.

A la empresa cultural *QuisQueya eco-arte-café* por su apoyo en la realización de los talleres de capacitación sobre cultura ambiental y por facilitar su espacio para realizar reuniones de trabajo al sabor de un delicioso café.



A las y los jóvenes estudiantes que participaron como tutores de los proyectos, un especial reconocimiento por su generosidad, entusiasmo, entrega y disciplina.

A los niños participantes, a su padres y maestros de las comunidades Las Trancas, Las Conchas, Zinacamilán e Ixtlahuacán, gracias por su confianza.



Por supuesto, a las diferentes instancias de la Universidad de Colima:

Al Centro Universitario de la Investigaciones Sociales (CUIS) y a la Facultad de Letras y Comunicación que facilitaron equipo e infraestructura para la realización de *Enrédate*. Así mismo, un reconocimiento especial al *Programa Cultura*, por ser el nicho académico que favoreció la discusión y mantuvo en todo momento un espíritu solidario.



A la Coordinación General de Investigación Científica (CGIC) por albergar en su servidor la primera versión de la página web del laboratorio Tic-Tac y brindar su apoyo técnico.

A la Coordinación General de Servicios y Tecnologías de Información (CGSTI) por albergar en su sitio la última versión de la página web de Tic-Tac y brindar su apoyo técnico.

A la Dirección de Vinculación de la Universidad de Colima por su excelente trabajo para conectar las diferentes acciones que desde la Institución venimos realizando en Ixtlahuacán y por invitarnos a participar en los clubes infantiles.

Al Centro Universitario de Gestión Ambiental (CEUGEA) por su asesoría en ecología e incluirnos en la red verde.



# Introducción

El presente informe da cuenta del trabajo de intervención comunitaria que se realizó durante la segunda etapa de *Enrédate, tecnologías comunitarias*. Tanto la primera versión de este proyecto como la que ahora se reporta, obtuvieron financiamiento del *Programa Jóvenes por México* de SEDESOL, en la vertiente Servicio Social Comunitario y en la modalidad Desarrollo Social y Humano y de la Cátedra UNESCO.

El objetivo general de la segunda fase de *Enrédate* fue promover el empoderamiento y el desarrollo sostenible de comunidades rurales marginadas, a través del uso de metodologías participativas, encaminadas a la apropiación creativa de las nuevas tecnologías de información y comunicación. Mientras que los objetivos específicos implicaron: a) desarrollar habilidades múltiples en el uso de las TIC, b) mejorar las competencias comunicativas, c) fomentar la elaboración de contenidos locales, d) promover la conformación de redes colaborativas internas, e) fomentar una ética ambiental, f) impulsar la equidad de género, g) avivar el valor de las tradiciones y realidades locales, h) formar gestores sociales e i) ajustar la metodología de intervención diseñada en la fase 1 de *Enrédate*.

*Enrédate* forma parte de las estrategias de **Tic-Tac** (Tecnologías de información y comunicación-Tecnologías y acciones comunitarias), el cual es un laboratorio que desde la Universidad de Colima se abre en el año de 2006 para la generación y aplicación de conocimiento en el ámbito de las tecnologías para el desarrollo. La sede de Tic-Tac es el *Programa Cultura* del Centro Universitario de Investigaciones Sociales (CUIS), su fundadora y coordinadora es la Dra. Ana Isabel Zermeño Flores y participan académicos, estudiantes, asociaciones civiles y diversas entidades del sector público y privado.

La intención de Tic-Tac a través de *Enrédate* es: a) generar conocimiento básico sobre las TIC, b) co-participar con las comunidades en la promoción su desarrollo, c) formar recursos humanos desde una perspectiva proactiva y ética (investigadores, gestores sociales y usuarios de las TIC), d) fomentar el trabajo en red, generar sistemas de información, así como e) producir y difundir información relevante sobre las TIC y el desarrollo comunitario. Este informe da cuenta de ello.

# Comunidades

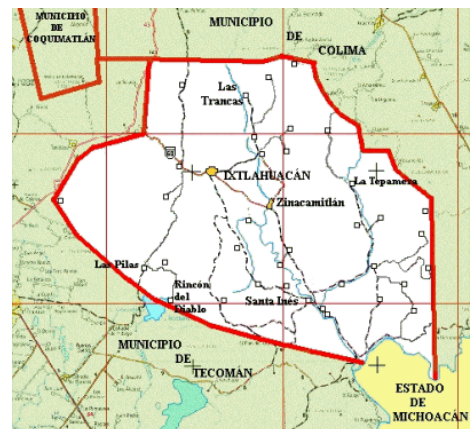
*Enrédate* se realizó en el municipio de Ixtlahuacán, del estado de Colima. En el último conteo del INEGI (2005), Ixtlahuacán se reporta con 4,748 habitantes, lo que representa el 0.02% del total de población del Estado y se distribuye de la siguiente forma:

Ixtlahuacán	4,748
Agua de la Virgen	97
Aquiles Serdán (Tamala)	373
Caután	11
Chamila	24
El Camichín (Veintiséis de Julio)	63
El Capire	82
El Galaje	83
Higueras de Santa Rosa	27
Ixtlahuacán	2,473
Jiliotupa	79
La Presa (Barranca del Rebozo)	445
La Tepamera	24
La Tunita (La Tuna)	38
Las Conchas	342
Las Trancas	127
Lázaro Cárdenas	76
San Gabriel	35
San Marcos (Marcos Pérez)	14
Zinacamitlán (Los Chicos)	252
Localidades con menos de 3 viviendas	83



*Enrédate* atendió a 4 localidades, lo que representa el 21% del municipio y el 100% de las metas programadas:

- Ixtlahuacán
- Las Conchas
- Zinacamitlán
- Las Trancas



Ixtlahuacán es un municipio rural, con problemas de pobreza y contaminación por basura, derivada de la actividad cotidiana de la población.



# Ixtlahuacán

## Participación comunitaria:

- 15 niños que participaron en los talleres; que en contraste con la población infantil de la localidad de entre 5 a 14 años (500), representa el 3%.
- 2 jóvenes trabajadores del IEEA que funcionaron como vínculo entre el equipo de investigación y los niños.
- En total, el porcentaje de la población de la localidad de Ixtlahuacán (2473) beneficiada directamente es el 0.68%



En cuestión de tecnologías de información y comunicación (TIC), Ixtlahuacán cuenta con:

- 1 Kiosco de @-Gobierno
- 1 Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA)
- 1 CCD en la Biblioteca
- 1 Centro de atención del Instituto Estatal para la Educación de los Adultos (IEEA)
- 1 Bachillerato de la Universidad de Colima.
- 1 Secundaria.

El avance de este proyecto es del 50%. La razón principal por la que no se cumplió con el plazo acordado es que durante el mismo período en que *Enrédate* estaba programado, se llevó a cabo en todo el municipio el Programa estatal de activación física, el cual se realizaba los sábados por la mañana; se turnaban por escuelas y el profesor o profesora llevaba a sus niños y les pasaba lista.

A pesar del retraso se retoma el compromiso y se presentará el producto final en abril de 2008.

# Zinacamitlán



Los niños de Zinacamitlán que participaron en *Enrédate* son de la primaria Miguel Hidalgo y tiene 2 turnos:

- Matutino, atendido por una profesora que da clases en una misma aula a 1º, 2º y 3º.
- Vespertino, atendido por un profesor que imparte clases también en un mismo salón a 4º, 5º y 6º.
- Salvo Enciclomedia, en tienen acceso a las TIC en la localidad.

## Participación comunitaria:

- 10 niños que participaron en los talleres; que en contraste con la población infantil de la localidad de entre 5 a 14 años (61), representa el 16.39%.
- 14 padres de familia.
- 2 profesores de la escuela primaria que sirvieron de enlace entre el equipo de investigación, los niños y los padres de familia.
- En total, el porcentaje de la población de la localidad de Zinacamitlán (252) que se benefició directamente es el 10.31%.



El avance de este proyecto es del 100% y aborda el tema de ecología.

El interés de los chicos surgió por los tiraderos de basura que están en su comunidad.

# Las Conchas

## Participación comunitaria:

•10 niños que participaron en los talleres; que en contraste con la población infantil de la localidad de entre 5 a 14 años (73), representa el 13.69%.

•1 servidor público de la caseta telefónica que perifonea o que entrega mensajes.

•3 profesores de la tele-secundaria secundaria primaria que sirvieron de enlace entre el equipo de investigación y los niños.

•En total, el porcentaje de la población de la localidad de Las Conchas (342) que se benefició directamente es el 4.09%.

Los niños de Las Conchas son estudiantes de la Telesecundaria Crispín Ríos Rivera.

En la comunidad tienen acceso a las TIC en:

- La Telesecundaria
- Centro Comunitario de Aprendizaje (CCA)



El avance de este proyecto es del 50%. La razón principal por la que no se cumplió con el plazo acordado es que no tuvimos respuesta favorable del director de la escuela primaria y competimos con la iniciativa de los Clubes infantiles coordinada por la Dirección de Vinculación de la Universidad de Colima.

# Las Trancas

## Participación comunitaria:

- 15 niños que participaron en los talleres; que en contraste con la población infantil de la localidad de entre 5 a 14 años (24), representa el 62.5%.
- 30 padres de familia.
- 1 profesor de la primaria, que sirvió de enlace entre el equipo de investigación, los niños y los padres.
- En total, el porcentaje de la población de la localidad de Las Trancas (127) que se benefició directamente es el 36.2%.



Los niños de Las Trancas son de la escuela primaria El Pípila, que es del tipo único. El maestro asiste a todos los alumnos en el mismo salón y en el mismo momento.

Estos niños son el grupo semilla de la primera etapa de *Enrédate* y continúan interesados en el proyecto.

En Las Trancas no hay acceso a las TIC, por eso desde el 2005 los padres de familia y el profesor solicitaron al Ayuntamiento apoyo para que alguien les alfabetizara a los niños; desde entonces trabajamos con ellos.



El avance de este proyecto es del 100% y trata sobre la diversidad de la agricultura de la comunidad.

El interés de los niños surgió porque ayudan a sus padres en la siembra y entienden que es difícil vender el producto por un buen precio.

# Jóvenes tutores

11 jóvenes participaron como tutores de proyectos:

- 6 mujeres y 5 hombres
- 9 de la Licenciatura de Comunicación
- 2 de la Licenciatura de Psicología
- 8 eran becarios de SEDESOL
- 8 cubrieron su Servicio Social Constitucional
- 11 cubrieron actividades culturales y deportivas
- 4 de ellos están interesados y con posibilidades de continuar en una tercera etapa y por supuesto cerrar los proyectos que quedaron pendientes.



# Talleres

Se realizaron 4 sesiones de inmersión en las comunidades para familiarizarse con los habitantes y con el espacio. Se recorrieron a pie, se llevaron a cabo sesiones programadas y se mantuvieron constantes encuentros informales para mantener el interés e informar de los avances.



Se efectuaron 4 talleres con 12 sesiones para la capacitación de los jóvenes tutores.

- 4 temas correspondientes a la intervención
- 2 sesión para la habilitación sobre la técnica de investigación acción participativa (IAP)
- 2 sesiones para la elaboración de proyectos
- 4 sesiones para la elaboración de páginas web.

### Taller de equidad de género.

Se analizaron diferentes situaciones a través de dinámicas lúdicas.

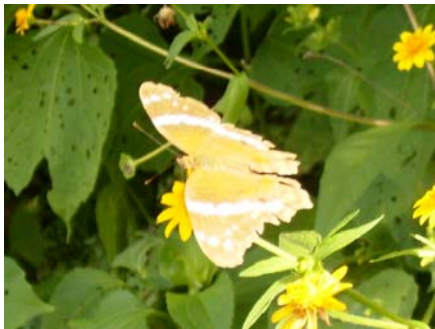
Aprendieron a utilizar la grabadora de voz digital y entrevistaron a sus padres sobre qué jugaban ellas y ellos cuando eran niños.



### Taller de ecología.

A través de juegos, cantos, videoclips y discusión grupal se reforzaron conocimientos sobre ecología que desde la escuela aprendieron y se obtuvieron otros.

Aprendieron a utilizar la cámara de fotos digital mientras salieron a la comunidad y localizaron lo que para ellos constituían aciertos o problemas ambientales.



### Taller de cultura local

Exploraron la cultura local tradicional y cotidiana de su comunidad a través de juegos y representaciones.

Aprendieron a utilizar la cámara de video digital.



### Taller de narrativa

Se utilizó la narrativa como elemento de cohesión social, de transmisor del conocimiento local (tradiciones, cultura cotidiana...) y reforzador de las identidades locales; además, como herramienta para desarrollar competencias comunicativas y sociales en los niños.

Reutilizaron grabadoras y cámaras.

# Sistematización

Para sistematizar la experiencia de intervención en las comunidades, se ideó una plantilla con el objetivo de evaluar las sesiones y proponer ajustes en la intervención y en las dinámicas propuestas por el equipo. Las evaluaciones rondaron en promedio entre el sobresaliente y el excelente.



Esta etapa contempló tres aspectos:

**Tras vestidores**, que era el apartado para evaluar todo lo concerniente a la producción

**Puesta en escena**, en el que se autoevaluaba el trabajo en la comunidad; la llegada a la comunidad, las instalaciones y las dinámicas.

**La crítica**, que servía para valorar los aciertos y ajustar los errores de la sesión con respecto a los tutores, a los coordinadores y a la propia comunidad.

# Conclusiones

## •Desarrollo de competencias

Jovenes y niños aprendieron jugando y mientras eso pasaba, casi sin darse cuenta, reflexionaron sobre problemas específicos de su entorno, ofrecieron soluciones y desarrollaron competencias en diferentes aspectos y en diferentes niveles.

Desde el diseño de las dinámicas de trabajo se buscó impactar en el desarrollo de las siguientes competencias y otras se reforzaron sin preverlo:

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Capacidad de organizar y planificar.
- Conocimientos generales básicos.
- Comunicación oral y escrita en la propia lengua
- Habilidades básicas en el manejo de ordenadores
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Capacidad crítica y autocrítica
- Trabajo en equipo
- Habilidades interpersonales
- Comunicarse con expertos de otras áreas
- Apreciación de la diversidad y multiculturalidad
- Compromiso ético
- Aplicar conocimientos en la práctica
- Capacidad de aprender
- Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
- Capacidad para generar nuevas ideas
- Liderazgo
- Conocimiento de otras culturas y costumbres
- Habilidad para trabajar de forma autónoma
- Diseño y gestión de proyectos
- Iniciativa y espíritu emprendedor
- Preocupación por la calidad
- Motivación al logro





## • Impacto del proyecto

Este proyecto subraya el hecho de que la conectividad o el acceso a las TIC no es suficiente; es necesario diseñar estrategias que contemplen la sensibilización, la alfabetización y la creatividad para usarlas. En este sentido, entendemos al desarrollo desde una perspectiva integral, que implica la realización de las potencialidades humanas en variadas dimensiones, concebidas en la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 (ONU). Lo cual supone que las personas puedan adquirir, desarrollar y rentabilizar sus capitales para vivir con calidad y dignidad.

Es precisamente en el ámbito del desarrollo donde *Enrédate* y *TIC-TAC* encuentran su razón de ser; al centrar su energía en el empoderamiento de una comunidad rural y formar estructuras colectivas para reproducir la experiencia y la atención a otras comunidades.

El énfasis en las necesidades de la población infantil, representa la esperanza de transformar a largo plazo las condiciones de la comunidad, así mismo, el trabajo con jóvenes voluntarios impactará a mediano plazo, al tener ciudadanos mejor capacitados, creativos y comprometidos.

Al final de cuentas, *Enrédate* y *TIC-TAC* son una apuesta a la construcción de ciudadanía y al cierre de las brechas digital y social. Es sembrar una

