

**ESTRATEGIA DE MERCADEO SOCIAL PARA FORMAR PEQUEÑOS
CIUDADANOS EN LA FUNDACIÓN FUNAMCO A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN
DE LOS MEDIOS MULTIMEDIA Y DIGITALES IMPLEMENTANDO LAS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)**

Angie N. Navarrete y María Fernanda Vásquez

Especialización Gerencia Social

Análisis de dinámicas organizacionales y sociales contemporáneas

Facultad de Ciencias Empresariales

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Tutora: Mag. Yomary A. Morales

Noviembre 2021

Contenido

Resumen	6
Palabras Clave	6
Abstract	7
Keywords	7
Introducción	8
Descripción del problema y preguntas de investigación	10
Identificación del problema	10
<i>Antecedentes</i>	10
<i>Descripción del problema</i>	15
<i>Formulación de la pregunta</i>	16
Árbol de Problemas	17
Justificación	18
Objetivos	20
Objetivo General	20
Objetivos Específicos	20
Diseño metodológico	21
Revisión Documental, Conceptual y Normativa	25
Participación ciudadana / Trabajo social Comunitario	40

Mercadeo Social para la Formación Ciudadana por medio de las TIC	3
Ciudadanía digital	42
Participación ciudadana en la niñez	44
Medios digitales para la formación / Educación desde los medios digitales	48
Mercadeo social	51
Método e instrumentos de recolección de información	53
Estrategia de fortalecimiento organizacional	66
Metodología	73
Generación de productos y servicios innovadores	75
Cronograma y presupuesto	75
Hallazgos	78
Conclusiones y recomendaciones	79
Referencias	82
Anexos	90
Anexo 1. Transcripción instrumento de recolección de información (entrevista)	90
Anexo 2. Caracterización localidad san Cristóbal	91
Anexo 3. Categoría conceptual	93
Anexo 4. Matriz de clasificación, mapeo y estrategias de involucrados	93

Lista Tablas

Tabla 1	36
Tabla 2	56
Tabla 3	57
Tabla 4	68
Tabla 5	71
Tabla 6	74
Tabla 7	76
Tabla 8	77
Tabla 9	77
Tabla 10	90
Tabla 11	93
Tabla 12	93
Tabla 13	95

Lista figuras

Figura 1	11
Figura 2	17
Figura 3	60
Figura 4	62
Figura 5	63
Figura 6	91
Figura 7	92
Figura 8	94
Figura 9	94

Título

Estrategia de mercadeo social para formar pequeños ciudadanos en la fundación FUNAMCO a través de la utilización de los medios multimedia y digitales implementando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Resumen

Las nuevas generaciones tienen la responsabilidad de ser sujetos reflexivos y transformadores de los contextos sociales y su realidad, para lo cual el generar un servicio de innovación en formación ciudadana y un producto de contenido multimedia digital sostenible que promueva el buen uso y aprovechamiento de las TIC, será la base para crear espacios de justicia, paz, participación, promoción de derechos y democracia para el futuro.

Este proyecto liderado por las estudiantes de la especialización en Gerencia social de UNIMINUTO, el cuerpo administrativo y las socias profesionales en múltiples disciplinas de la fundación FUNAMCO, estará dirigido a niños y niñas de la fundación, con el objetivo de crear un servicio innovador, un producto sostenible, contenido atractivo y didáctico en formación ciudadana para los niños y niñas, además de publicidad del trabajo realizado por la fundación con el fin de obtener recursos y así mismo vincular a potenciales patrocinadores y donantes que favorezcan al buen desarrollo del trabajo y la posibilidad futura de impactar a la comunidad infantil a nivel local, distrital, nacional e incluso internacional, aprovechando la globalización y la transformación que atraviesa la sociedad debido a los avances de las nuevas tecnologías en informática y la comunicación en las que se encuentra inmersa la sociedad .

Palabras Clave

Formación ciudadana, TIC, Mercadeo Social, comunidad infantil.

Abstract

The new generations have the responsibility to be reflective and transforming subjects of social contexts and their reality, for which to generate an innovation service in citizen training and a sustainable digital multimedia content product that promotes the proper use and exploitation of TIC, will be the basis for creating spaces of justice, peace, participation, promotion of rights and democracy for the future.

This project led by the students of the specialization in Social Management of UNIMINUTO, the administrative body and the professional partners in multiple disciplines of the FUNAMCO foundation, will be aimed at boys and girls from the foundation's community, with the aim of creating a service innovative, a sustainable product, attractive and didactic content in citizenship training for children, as well as publicity of the work carried out by the foundation in order to obtain resources and also link potential sponsors and donors that favor the proper development of the work and the future possibility of impacting the children's community at the local, district, national and even international levels, taking advantage of globalization and the transformation that society is going through due to the advances of new technologies in information technology and communication in which it is immersed the society.

Keywords

Citizen training, ICT, Social Marketing, child community.

Introducción

El presente proyecto integrador propone una estrategia de mercadeo social por medio de la cual se pretende formar pequeños ciudadanos en la fundación FUNAMCO, a través de la utilización de los medios multimedia y digitales implementando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), posibilitando a futuro que a partir de la formación en ciudadanía a la población infantil, se logre contribuir en la construcción colectiva, por medio de la participación de sujetos críticos, que busquen promover mejores condiciones de vida, un país democrático, justicia social y participación de todos y todas por igual.

Esta investigación surge con el fin de determinar qué tan escasa e ineficiente es la formación en ciudadanía en niños y niñas, entendiendo que la formación ciudadana es algo indispensable para la vida de todo ser humano, como lo mencionan Mahecha Aguilera, M. P., C.B. Díaz Díaz, G.Espinosa, H.González, y J.Salcedo. (2006) “La formación ciudadana tiene que ver con los aspectos cognitivos, afectivos, políticos, éticos y morales del ser humano” (p.7) y en vista de que la fundación FUNAMCO ha realizado proyectos con los niños ligados a la recreación y el deporte pero nunca pedagógicos, nace la idea de generar esta estrategia de mercadeo social que permitirá cumplir tres propósitos de la presente propuesta, el primero crear un servicio innovador, un producto sostenible, contenido atractivo y didáctico en formación ciudadana para los niños y niñas, el segundo generar hábitos de buen uso de las TIC y aprovechamiento de estas, para generar espacios de formación y por último generar visibilización de la fundación FUNAMCO y de los procesos que desde allí realizan, con el fin de conseguir nuevos donantes y patrocinadores para financiar sus labores y proyectos sociales.

Del mismo modo, este proyecto incluye varios grupos de interés internos y externos de la fundación, el principal estará conformado por las estudiantes de gerencia social quienes gestionan el proyecto, de la mano del grupo multidisciplinar de la organización y será el encargado de hacer el proceso de diagnóstico, planeación, ejecución y evaluación del mismo, el segundo grupo estará conformado por los niños y niñas cuyas familias hacen parte de la fundación y serán los beneficiarios de la presente iniciativa. Esta investigación se realizó bajo un tipo de investigación descriptiva, la cual proporcionará un sentido de entendimiento de los fenómenos estudiados que contribuyan al conocimiento, guiado por el método inductivo y bajo un enfoque de investigación mixto, que permitió integrar factores tanto del método cualitativo como cuantitativo, con el fin de obtener una mirada más amplia y completa de la investigación, teniendo una perspectiva más profunda de los resultados.

En esta investigación se aplicaron dos instrumentos de recolección de información, diseñados, uno para la población objeto y otro para las profesionales de la fundación FUNAMCO, por medio de los cuales se pudo concluir que la tendencia de la propuesta es ascendente y positiva, ya que el estudio demuestra que sí existe interés por aprender de forma innovadora y diferente, del mismo modo que cuentan con los insumos para poder acceder al contenido digital y multimedia que se plantea generar.

En esta investigación se aplicaron dos instrumentos de recolección de información, diseñados, uno para la población objeto y otro para las profesionales de la fundación FUNAMCO, por medio de los cuales se pudo concluir que la tendencia de la propuesta es ascendente y positiva, ya que el estudio demuestra que sí existe interés por aprender de forma innovadora y diferente, del mismo modo que cuentan con los insumos para poder acceder al contenido digital y multimedia que se plantea generar.

Por lo tanto en este documento la gerencia social se ve expuesta al reto de apoyar y guiar a la comunidad para que a través del uso adecuado de las TIC logren el empoderamiento, a fin de conseguir una transformación para su realidad y su desarrollo, por medio de una propuesta innovadora y sostenible, asumiéndola como una apuesta desde la educación y formación en ciudadanía para nuestros niños y niñas, buscando con lo anterior fomentar en ellos que a futuro sean sujetos críticos y participativos dentro de la sociedad.

Descripción del problema y preguntas de investigación

Identificación del problema

Antecedentes

El problema base del presente proyecto, se basa en la escasa e ineficiente formación en temas de ciudadanía que existe para los niños y niñas en Colombia, como se evidencia en la **Figura 1**, donde las pruebas a nivel nacional de grado 11° demuestran que el proceso académico por el que pasan los niños hasta su adolescencia ha sido deficiente en temas de competencias ciudadanas, así mismo refleja que el puntaje es bajo y cada año ha venido disminuyendo, al ser resultados de grado once se evidencia que la formación en competencias ciudadanas es una necesidad que no afecta solamente a los niños y niñas sino también a los adolescentes, ya que los resultados obtenidos en las pruebas estatales demuestran que no se reconocen los contenidos ciudadanos para el correcto desarrollo de toma de decisiones en el futuro.

Figura 2

Informe Nacional de resultados SABER 11 2020

Figura 132. Resultados históricos del promedio del puntaje en la prueba de Sociales y Ciudadanas, según el calendario.

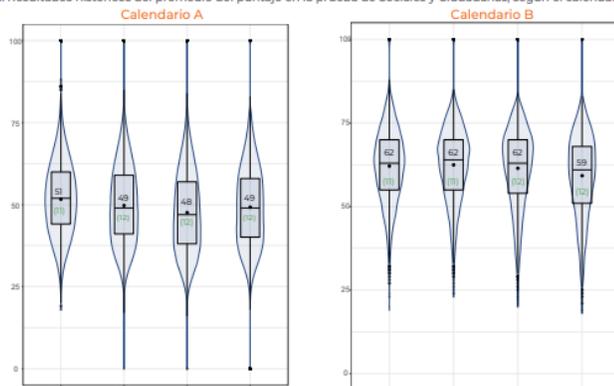


Tabla 68. Coeficiente de variación (%) en la prueba de Sociales y Ciudadanas, según el calendario

Periodo	Año			
	2017	2018	2019	2020
Calendario A	22	24	25	24
Calendario B	17	17	19	20

Fuente: Resultados a nivel nacional de la prueba SABER 11 desde el año 2017 al año 2020, que demuestran la necesidad de enfocarse en la formación de competencias ciudadanas y sociales. (ICFES, 2020, p.160).

En contraste con otros lugares del mundo se encuentra que dentro del sistema educativo y la malla curricular si existe un enfoque sobre formación ciudadana, por ejemplo en Túnez (África) según la UNESCO (2015) “se introdujo un enfoque basado en competencias ciudadanas en el plan de estudios del año 2000, resaltando la importancia de formar en esta temática en todos los niveles educativos con la ayuda de las Tecnologías de Información y Comunicación”. (p.7). Lo que deja como objetivo el incentivar los espacios de formación ciudadana para lograr procesos políticos y sociales que favorezcan al desarrollo de la sociedad en Colombia.

En base al análisis anterior se trabajará específicamente con una población focalizada que son los niños y niñas de la fundación FUNAMCO, con quienes se quiere llegar a mitigar esta problemática a través de la herramienta de la Gerencia social denominada mercadeo social, por medio de la cual se busca generar productos y servicios, en este caso poder difundir una cultura de formación ciudadana dentro de la organización. De forma alterna se estaría solventando

problemáticas secundarias como lo son, el mal uso de las TIC y el poco aprovechamiento de estas para generar espacios de formación.

Según la UNICEF (2017) existen tres tipos de riesgo que potencian el mal uso del internet, el primer riesgo, es la presencia de contenido que puede afectar al niño de forma negativa como: contenido violento, sexual o inapropiado, el segundo es el riesgo que se genera cuando el niño se comunica con personas que buscan afectarlo o aprovecharse de su inocencia y el tercer y último riesgo, es el de conducta que es el riesgo de los actos de racismo, discriminación, desprecio e incluso violencia por parte de los mismos niños hacia otros niños.

Además, en una investigación del Estado mundial de la Infancia (2017) presentado en el mismo informe de la UNICEF, una encuesta con 63.000 respuestas de casi 4 millones de jóvenes de todo el mundo, presenta como resultado que únicamente al 9% de los encuestados les gusta leer sobre política y el mejoramiento de la comunidad y que solo el 24% utilizan el internet para aprender cosas que no aprenden en la escuela (p.14).

El presente proyecto integrador, presenta la gerencia social como una alternativa adecuada para el propósito que se pretende cumplir en cuanto a formación y participación ciudadana, por medio de la herramienta de mercadeo social, como estrategia para la generación y divulgación de productos y servicios innovadores, que incluyan contenidos en temas de ciudadanía para los niños y niñas de la fundación FUNAMCO. Adicionalmente se beneficiará de manera transversal a la fundación con la obtención de recursos para los procesos sociales, es decir a través del mercadeo social se impulsará a la fundación a ser reconocida y conseguir nuevos donantes y patrocinadores, que financien sus labores y proyectos sociales.

Bajo esta circunstancia y en una nueva apuesta al uso de las TIC como medios de información y formación se realiza el diagnóstico correspondiente, siguiendo al trabajo de la fundación FUNAMCO y el contexto en el que se encuentra, se redactan las respectivas preguntas: ¿De qué manera proporcionar estrategias desde el enfoque de gerencia social que propendan para el desarrollo de la formación ciudadana en los niños desde las TIC?, ¿Cómo intervenir de manera efectiva en la formación ciudadana con niños desde las TIC?, ¿Qué tipo de diseño y contenido tecnológico puede establecerse para fomentar la formación ciudadana en niños y niñas?, ¿Cómo desde la gerencia social puede fortalecerse el trabajo organizacional de FUNAMCO mediante los medios digitales y multimedia para la obtención recursos?.

Es importante señalar que los medios multimedia contienen información que es falsa, ilimitada y desconocida por las personas, el uso inadecuado del internet es el principal causante de esto, las reconocidas FN o fake news que a nivel mundial se han ido viralizando como una red de desinformación masiva, de acuerdo con (MinTIC, 2019) “la mejor recomendación para no caer en la desinformación es leer con criterio, cuestionar el contenido y verificar la fuente de la información. Esto permitirá que su participación en las redes sociales sea de manera responsable” (p.1). Por ello esta apuesta de impulsar la formación ciudadana se presenta como una posibilidad de lo que las TIC pueden brindar de manera positiva para los usuarios.

El proyecto trabajará potencialmente desde el mercadeo social para el fortalecimiento de sus servicios, productos y usos como medio de comunicación, de entretenimiento y de educación. Además desde el enfoque de innovación de la Gerencia social, se busca brindar solución a necesidades y problemáticas sociales a partir del mejoramiento de oportunidades y de participación de los involucrados, este proyecto es pertinente por sus objetivos que están enfocados a dar soluciones, que sean sostenibles y escalables a largo plazo, la Gerencia Social

entonces se ve expuesta al reto de apoyar y guiar a la comunidad utilizando al internet como herramienta principal de empoderamiento para la transformación de su realidad y su desarrollo.

Ahora bien, la escasa e ineficiente formación de ciudadanía de niños y niñas en Colombia ha producido resultados negativos en las competencias ciudadanas, los procesos de participación, la democracia e incluso la construcción del proceso de paz a lo largo de la historia. Dentro del sistema educativo los saberes adquiridos por los niños que a futuro se convierten en adultos no han sido lo suficientemente eficientes para que los individuos de la comunidad sepan su papel como ciudadanos en los procesos de participación política y en el reconocimiento de sus derechos y deberes constitucionales.

Por otro lado en la actualidad se evidencia la dependencia del uso de dispositivos inteligentes que facilitan la forma de vida, ya que el impacto de estas nuevas tecnologías produce que la comunicación, el trabajo, el estudio, la investigación e incluso el entretenimiento estén inmersos en plataformas digitales que acaban con el contacto físico de las sociedades, esto ha producido conformismo frente a las problemáticas sociales, las personas llegan a normalizar y evitar involucrarse o reflexionar sobre los fenómenos sociales que pueden estar afectando su contexto, su desarrollo y la realidad de la que forman parte.

Las nuevas generaciones son los actores principales de la transformación e innovación social en el futuro, ya que son los futuros responsables de la toma de decisiones políticas que promuevan el desarrollo social, por lo cual generar este sentido de pertenencia desde la infancia podrá consolidar sujetos reflexivos y capaces de generar grandes cambios en la sociedad, es por esto que desde esta propuesta de innovación propiciada por las especialistas de Gerencia Social se incentiva a la participación ciudadana de los niños y niñas a través de la herramienta de

mercadeo social la cual gestiona productos y servicios para el mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo social de los involucrados.

Descripción del problema

FUNAMCO como fundación sin ánimo de lucro, adelanta trabajo comunitario en grupos como infancia, mujeres y adulto mayor, desarrollando actividades y procesos académicos en función del desarrollo personal y profesional de estos grupos sociales, por ejemplo ha incentivado al adulto mayor a realizar su bachiller académico y ha establecido actividades de talleres con niños y mujeres, pero sin embargo no ha llevado a cabo procesos en formación de ciudadana, lo cual se hace necesario, ya que al ser una fundación su deber social es fomentar el cuidado, respeto de los derechos de los demás e informar acerca de procesos de ciudadanía como: las rutas de atención, encuentros ciudadanos, democracia, movimientos sociales entre otros.

El reto es pensar no solo en crear contenido, sino en crear contenido interesante para los usuarios en este caso los niños y niñas de la fundación, quienes buscan facilidad y entretenimiento, por ello aquí es necesario pensar en contenido creativo y preciso, que sea atractivo y provechoso para los mismos, este contenido debe fomentar la formación de ciudadanía en temáticas como: Constitución política, Identificación ciudadana, derechos y deberes, movimientos sociales e historia, democracia e inclusión social, participación y otros que potencien los procesos ciudadanos en el futuro.

La visibilización del trabajo que realiza la fundación ha sido débil y escasa, proponer una estrategia de mercadeo social que promueva la formación ciudadana desde el adecuado uso de los medios multimedia en las TIC, permitiría gestionar la publicidad de la misma, es por esta razón que esta propuesta asiste de forma transversal a la posibilidad de hacer conocer a la

fundación y así mismo encontrar posibles donantes o participes en los procesos de autogestión,

El valor agregado radica en tres propósitos los cuales son: la formación de ciudadanía en niños y niñas, el uso adecuado de las TIC y la promoción del trabajo de la organización.

Formulación de la pregunta

¿Cómo fomentar la formación en ciudadanía a través de la Gerencia Social utilizando las TIC, para los niños y niñas de la Fundación FUNAMCO?

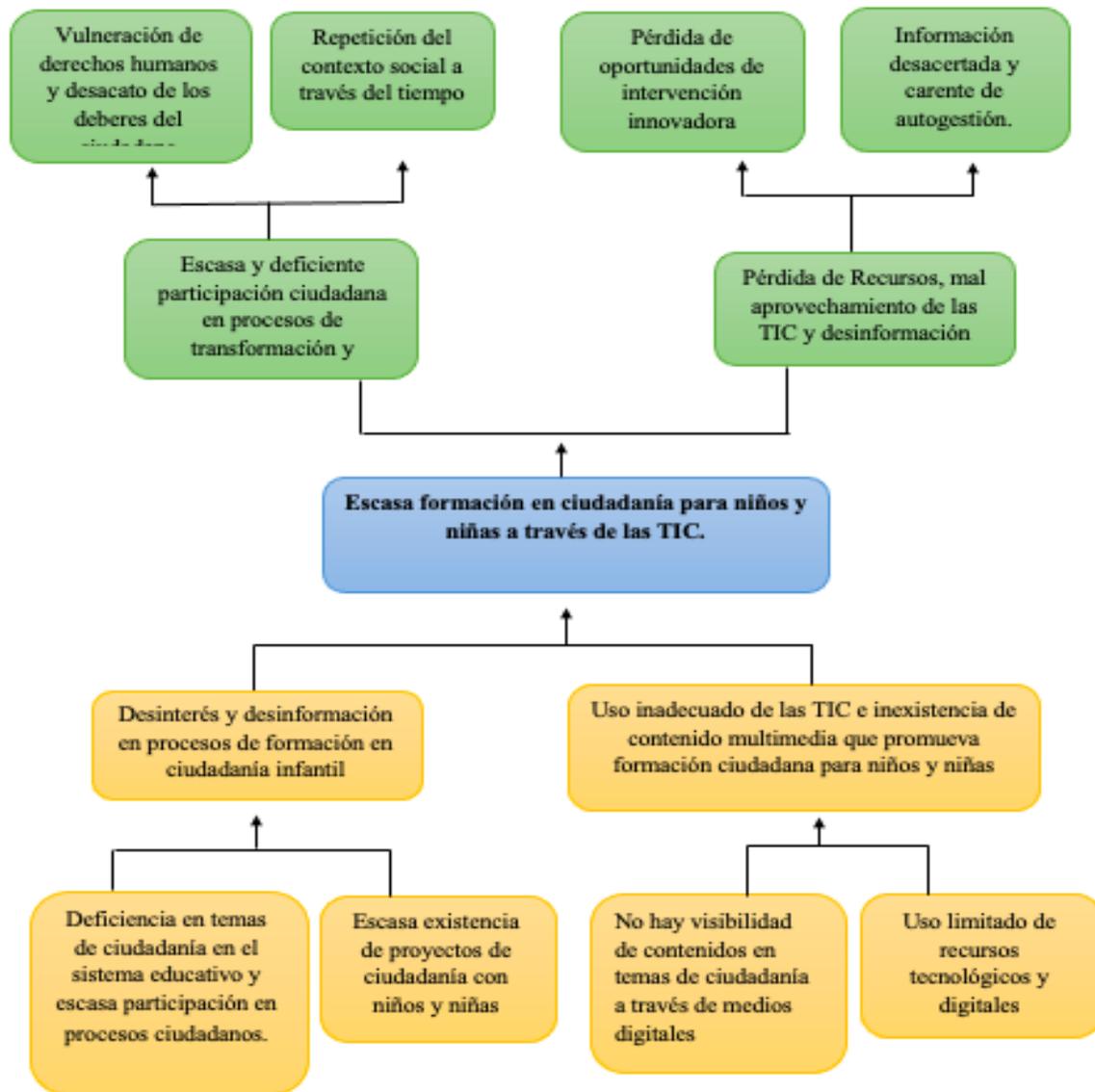
Árbol Problema

Figura 3

Árbol de problemas

Figura 2

Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia (2021).

Justificación

Esta propuesta de fortalecimiento se realiza debido a que se evidencia la necesidad de publicitar o promocionar un cambio cultural que busque la transformación de los contextos políticos, económicos y sociales presentes, mediante la formación ciudadana, a través de las estrategias de mercadeo social, utilizando a las TIC y fomentando su uso adecuado, es decir, se evidencia la necesidad de compartir contenido multimedia que fomente la formación ciudadana en niños y niñas, a través de la herramienta de Gerencia Social.

De acuerdo con (Miguel 2010):

“El mercadeo social" se refiere entonces a establecer una relación de intercambio, donde los beneficiarios reciben una ayuda que consideran de valor para mejorar su situación y la empresa recibe a cambio una contraprestación intangible difícil de cuantificar, como lo es usar públicamente su compromiso solidario en beneficio de su imagen corporativa”. (p.32)

Es así que nace la idea de trabajar con la comunidad infantil de forma virtual desde la fundación, además surge como una oportunidad de llegar a nuevos espacios sociales, así mismo, incentivar el interés del público infantil, propendiendo por sujetos más críticos y reflexivos en lo que se refiere a la formación de ciudadanos digitales.

La importancia del conocimiento, reconocimiento y el uso de las TIC abre una nueva mirada desde la herramienta de Mercadeo Social establecida dentro de la Gerencia Social, puesto que, se suscitan retos en el mundo de lo social y el mundo virtual. Las nuevas generaciones están ligadas a las tecnologías, buscan identificación en las redes sociales y se mueven a través del mundo virtual, por ello esta apuesta es importante, ya que se puede llegar a ellos de forma más fácil. Cuando se va a trabajar con la comunidad lo primero que se debe tener en cuenta es que lo

importante no es cambiar su forma de vida, si no que reconozcan cuáles son sus aptitudes y habilidades para que logren su propia transformación.

Es importante reconocer al internet como una ventaja, como algo positivo desde la construcción de ciudadanía gracias a su alcance y a sus posibilidades de interacción y conexión, es por ello que, para el quehacer de la gerencia social, lograr articular procesos de participación ciudadana con los niños y niñas desde la herramienta de mercadeo social a través de la difusión y divulgación de contenido, que promueva al desarrollo social es una idea innovadora y sostenible a largo plazo, que logra procesos de gestión, promoción y desarrollo a través de las TIC.

Ahora bien, bajo el enfoque de la Innovación social dentro de la Gerencia Social, que busca emplear soluciones participativas a problemáticas o necesidades de una comunidad, el proyecto presenta alternativas de solución más eficientes a problemáticas existentes, en este caso el aprovechamiento y uso de las TIC propiciará la participación de todos los ciudadanos, que también son actores sociales dentro de los grupos de interés, ya que el contenido será una construcción colectiva entre niños, niñas y sus familias, de la mano de los profesionales multidisciplinares y administrativos de la fundación.

Además, es un proyecto sostenible en razón a que el contenido que se genere desde la herramienta del mercadeo social a través de las TIC puede ser compartido y reestructurado a través del tiempo y el espacio. También, se sitúa en el enfoque transversal de adaptación cultural, en el que el mercadeo social a través de las TIC difunde ideas y actitudes en los niños y niñas de reconocimiento, construcción y participación ciudadana.

Esta idea se plantea como un proyecto de desarrollo social apoyada en los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible, (2015) ubicándose en:

1. Objetivo número 4 “educación de calidad” en la creación de contenido pertinente para la formación ciudadana infantil en el que se pretende garantizar una educación que sea inclusiva, pertinente, de calidad, sostenible y equitativa, siendo la apuesta para llegar a diferentes escenarios a nivel global gracias a las TIC y los medios multimedia digitales.
2. Objetivo 11 de “Ciudades y comunidades sostenibles” para que a través del tiempo las futuras generaciones puedan crear políticas de ciudadanía sostenible y que puedan buscar la repartición equitativa de recursos en los futuros proyectos.
3. Objetivo 16 el de “paz y justicia”, puesto que este busca la igualdad, la democracia, la transformación social y la protección de los DDHH a través de la formación ciudadana desde una temprana edad, del mismo modo se establece el derecho a la ciudadanía, que es primordial para la transformación del contexto social actual.

Objetivos

Objetivo General

Proponer una estrategia de mercadeo social para la formación de pequeños ciudadanos a través de medios digitales y multimedia en la fundación FUNAMCO.

Objetivos Específicos

- Documentar la importancia de la formación en ciudadanía desde la niñez
- Identificar los contenidos que contribuyan a la formación en ciudadanía desde temprana edad y los medios que se requieran para explotar sus potencialidades.

- Diseñar una estrategia de mercadeo social que promueva la formación ciudadana a través de contenidos digitales y multimedia en las TIC.

Diseño metodológico

Tipo de investigación

Se estableció que el tipo de investigación más pertinente para llevar a cabo la investigación será descriptivo, esto en razón a que su finalidad es determinar la descripción de la población, situaciones del contexto o fenómenos del estudio que se desea realizar, como lo argumenta Frank morales (2012), “Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores”. (párr. 6). Posibilitando la recolección de datos e información, así como la predicción e identificación de las relaciones causales entre variables, partiendo de exponer y resumir la información de manera minuciosa, para luego ser analizada.

Es así que este tipo de investigación proporcionará un sentido de entendimiento de los fenómenos estudiados procurando entender la problemática, así como extraer generalidades significativas de la investigación que contribuyan al conocimiento.

Forma de abordaje

Se logró determinar que el método más propicio para dar cumplimiento a la intencionalidad del presente proyecto será el inductivo, debido a que este permite llegar a conclusiones a partir de la observación, Según Bernal (2006) “El método se inicia con un estudio general de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría” (p.56).

Por lo tanto, en la observación participante se pueden extraer conclusiones sobre la necesidad de formar a los niños en ciudadanía, con el fin de generar sujetos capaces de reflexionar ante su contexto social y capaces de transformar la realidad mediante los saberes adquiridos en el proceso, es decir lo que se pretende no es generalizar el conocimiento y reconocimiento de la ciudadanía, sino fomentar el cambio social mediante un producto de marketing social.

Lo que facilitará que en el presente proyecto se fortalezca la reflexión crítica por medio del uso de diferentes métodos de recolección de información como, la observación participante dentro de los espacios formativos para evaluar de forma transversal el proceso, así como por medio de encuestas y entrevistas identificar cuáles son los temas de mayor interés para la población objeto.

Enfoque de investigación

Se definió que el enfoque de investigación que se utilizara será mixto, ya que este integra factores tanto del método cualitativo como cuantitativo y esto se realiza con el fin de obtener una mirada más amplia y completa de la investigación, de manera que permita que la recopilación de información sea más significativa y se pueda tener una perspectiva más amplia de los resultados, posibilitando la comparación y análisis de manera minuciosa de los mismos, como lo refiere Hernández Sampieri, Fernández-Collado & Baptista Lucio (2006), quienes apuntan al enfoque mixto posibilitan el poder evaluar las situaciones particulares de la investigación para definir si se debe utilizar un método u otro o ambos, mezclando la lógica inductiva y la deductiva en la investigación.

Abordaje desde la praxeología:

La praxeología como lo refiere Vargas (2011) hace referencia a la construcción de las diferentes realidades a partir de su propia experiencia, permitiendo así generar procesos

participativos que aporten a la transformación de su contexto, dicho proceso se encuentra dividido en cuatro momentos específicos, los cuales profundizaremos a continuación:

Ver: ¿qué sucede? A través de lo observado en la fundación FUNAMCO, se estableció que desde allí se han realizado proyectos con la población objeto, ligados a la recreación y el deporte pero nunca pedagógicos, en vista de que no se han adelantado procesos educativos, nace la idea de generar esta estrategia de mercadeo social que dé respuesta a la escasa formación en ciudadanía para niños y niñas a través de las TIC, la cual posibilite que ellos reconozcan su papel como ciudadanos, las rutas de atención, sus derechos y deberes, etc.

Juzgar: ¿qué puede hacerse? Se llevará a cabo un análisis detallado de investigaciones y teorías de dicha problemática, donde a partir de la revisión de un marco teórico y conceptual, posibilite idear y fortalecer una propuesta sólida que permita el desarrollo óptimo del presente proyecto integrador, aplicando el uso de la herramienta de gerencia social denominada Mercadeo Social, con el fin de generar contenido multimedia y digital con fines educativos en formación ciudadana para los niños y niñas de la fundación FUNAMCO.

Actuar: ¿qué hacemos en concreto? En el presente apartado lo que se busca es emprender las diferentes metodologías y estrategias, establecidas a partir de lo propuesto e investigado con anterioridad, por lo tanto, desde el proyecto integrador se pretende generar:

- ✓ La comunidad expresa sus saberes acerca del accionar ciudadano.
- ✓ Visibilizar que todos son importantes para la transformación efectiva en la educación ciudadana.

- ✓ Generar un producto digital que perdure en la comunidad y se pueda compartir, con el fin de generar impacto en diferentes esferas sociales
- ✓ Visibilizar la importancia de hacer la lectura cultural y del contexto para generar cambios, es decir criticar al sistema educativo en cuanto a la carencia y necesidad de formación ciudadana y política en la niñez.
- ✓ Demostrar que las personas desconocen su papel como sujetos políticos a causa de la nula formación en ciudadanía.
- ✓ Cambiar el sistema educativo en pro de generar espacios de formación ciudadana mediante el contenido multimedia como herramienta del marketing social.
- ✓ Crear espacios de formación y de producción de contenido multimedia, que aporten conocimientos sobre la ciudadanía y su importancia en el contexto social.
- ✓ Demostrar que los sujetos sociales pueden llegar a ser grandes sujetos políticos que reflexionan y actúan dentro de su contexto, con el fin de transformar la realidad en la que se encuentran, a través del empoderamiento.
- ✓ Generar empoderamiento dentro de la comunidad a través del marketing social, ya que este permite que hagan parte del proceso de transformación y desarrollo social.

Devolución Creativa: ¿qué aprendemos de lo que hacemos? Durante el ejercicio de investigación pudimos evidenciar la conveniencia de articular otras herramientas desde la gerencia social las cuales aportarían significativamente a la presente propuesta, por tal razón es importante durante la investigación estar muy receptivos a futuros cambios, que puedan beneficiar y enriquecer la misma. De igual forma se tendrá que formular y tener una propuesta

sólida y sostenible en el tiempo, en la cual se evalúe constantemente el desarrollo del proyecto y el resultado de este, así como los aspectos favorables y cambios significativos en la población, por lo tanto, con este proyecto integrador se espera generar un impacto positivo en la niñez, así como en cada uno de los actores participantes, generando empoderamiento, conocimientos y transformación social para el futuro.

Así mismo se puede concluir que la gerencia social posibilita una solución a las necesidades y problemáticas sociales a partir del mejoramiento de oportunidades y de la participación de los involucrados, según Kliksberg (1999) “La gerencia social promueve que los actores sociales enfrenten las problemáticas sociales para lograr una transformación positiva desde el adecuado uso del capital humano y del capital social” (p.17). Por esta razón el presente proyecto integrador es una propuesta innovadora que busca emplear soluciones participativas a problemáticas o necesidades existentes en la actualidad, es así que el aprovechamiento y uso de las TIC propiciará la participación de los niños, niñas y formará en ellos sujetos críticos, propositivos y participativos para que a futuro puedan aportar significativamente a la transformación social y cultural de nuestro país.

Revisión Documental, Conceptual y Normativa

Latinoamérica

En la década de los años 80, en Latinoamérica empieza a tomar fuerza el uso de herramientas tecnológicas y de las nuevas tecnologías como instrumento de visibilización y movilización social, para exigir democracia y participación ciudadana, como se presentó en la movilización del estado de Chiapa (México) en el año 1994, el cual fue uno de los primeros eventos en utilizar al internet como medio de protesta y apoyo a una lucha social, en el que la sublevación zapatista

del EZLN logra representar a México en una ruptura simbólica que incluye por un lado el inicio del tratado de libre comercio y por otro lado hacer visible a la población indígena en los medios digitales. (Sierra, 1999 p). Por lo anterior, estas herramientas y espacios digitales se han constituido como un apoyo para el empoderamiento y la construcción de una cultura digital en la que se activan los diferentes grupos sociales de una forma más fácil y eficiente.

Las redes sociales y las plataformas digitales han permitido que los jóvenes especialmente luchan por la reivindicación de sus derechos y de su papel participante en la toma de decisiones para el mejoramiento de la calidad de vida de su entorno social.

Gravante y Sierra mencionan que:

Las páginas web creadas para romper el cerco mediático de los media mainstream a lo largo de las protestas populares en Argentina en 2001 o en la insurgencia de Oaxaca en 2006; el uso del Facebook y de los otros social media en las protestas estudiantil de los pingüinos en Chile o del movimiento “twitteado” mexicano #YoSoy132, así como del movimiento Occupy de Río y de Sao Paulo en Brasil; el uso de las NTIC por parte de los pueblos indígenas del subcontinente en defensa de sus territorios y de sus recursos naturales, hasta llegar a la reciente constitución de la blogsfera cubana que a través de la red digital está intentando reproducir y construir nuevos procesos de autonomía partiendo de los valores de la Revolución de 1959, que pusieron en evidencia la emergencia de una nueva subjetividad política y el protagonismo de nuevos actores regionales como los movimiento indígenas y los movimientos populares urbanos, lo que en coherencia exige un cuestionamiento de las teorías al uso de la acción colectiva y el conflicto social desde el punto de vista de los medios de comunicación y representación de la cultura digital (p.2.) .

A partir de estas nuevas dinámicas se logra una reflexión crítica sobre las formas masivas de movilizarse en las que se apuesta por conseguir autonomía en la transformación de los fenómenos sociales que han venido afectando a América latina durante las últimas décadas.

Esta apropiación de los medios tecnológicos permite un poco de libertad de expresión, libertad para compartir un sentido social, libertad para la creación y participación en políticas públicas, en las que los jóvenes e internautas logran un proceso de autoformación y autocomprensión. Como contraposición, las nuevas alternativas de participación y comunicación ciudadana en América Latina ponen en evidencia la centralización y la hegemonía de la clase dominante como necesidad de crear una lucha para hacer frente y destruir esta economía moral, que permita que los ciudadanos corrientes hagan parte del proceso participativo libremente. (Thompson, 1971, p.4.).

Esta resistencia de los menos favorecidos y de los más marginados, se ha fortalecido mediante el uso de las herramientas tecnológicas, se ha aprovechado para que las personas puedan estar conectadas y se acoplen a organizaciones que puedan transformar a partir de la participación colectiva. Cuando los sujetos sociales se apropian y vinculan a las TIC, dentro de un contexto social y cultural a nivel individual, grupal o comunitario se restablecen los sentidos culturales y sociales, da paso a la democracia y al reconocimiento del otro, con el fin de transformar perspectivas sobre las posibilidades de generar cambios en la realidad social en la que se encuentran y propiciar oportunidades que surjan de las propuestas desarrolladas en la era digital.

Es por esto, que esta contextualización posibilita dentro del presente proyecto integrador dimensionar el potencial y alcance que puede tener el uso adecuado de los medios de comunicación digitales, como una herramienta de empoderamiento, democracia y participación de la sociedad civil, evidenciando la necesidad de orientar a los jóvenes para que le den un uso

adecuado a los mismos, por esta razón se considera que es necesario fomentar y formar en ciudadanía a los niños y niñas por medio del uso apropiado de las TIC, propiciando de esta manera que las mismas, sean vistas como un medio de formación y de generación de oportunidades para ellos y su futuro, con el fin de generar pensamientos críticos y conscientes para fomentar en ellos sujetos propositivos y participativos en busca de una transformación social duradera y sostenible para su contexto

Nacional: Colombia

En Colombia la investigación de Las TIC en ciudadanía digital nace como la preocupación por el mal uso, manejo y reflexión que se da frente a las plataformas, el uso incorrecto que no da frutos positivos para el empoderamiento social, es decir, se utiliza como un medio de entretenimiento por encima de un medio informativo o formativo.

De este modo, como lo mencionan Chacón, Medina y Orjuela (2018)

En Colombia el fenómeno “ciudadanía digital” es tangible bajo sus propios matices y singularidades, y tiene como principal antecedente el hecho que la implementación y difusión de las TIC en Colombia, ha recibido un importante impulso por parte del Gobierno Nacional desde julio de 2009, cuando el Ministerio de Comunicaciones pasa a ser el Ministerio de las TIC (MinTIC) definiendo que:

Dentro de sus funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las TIC y a sus beneficios, con lo cual se avanza significativamente, desde entonces y hasta ahora, en su masificación mediante planes y proyectos que buscan constituir cobertura suficiente como para llegar a todos los rincones del país. (p.118.)

Por lo anterior, el uso de las TIC en Colombia se ha visto fuertemente vinculado a la globalización, ya que se evidencian los cambios de vida y la forma moderna de habitar del ser humano.

Actualmente, las nuevas exigencias que se potencializan desde el 2020 a causa de la emergencia sanitaria por Covid-19, como el teletrabajo, el uso de las aplicaciones y el uso de las redes sociales para una comunicación instantánea ha puesto en escena un fuerte fenómeno que demanda una educación para formar ciudadanos digitales, además, de la dependencia a la conexión inmediata que crea una nueva necesidad para vivir.

Según Puentes (2015) Nacen conceptos como (e-citizen) o ciudadanía digital que trabaja con varias dimensiones en especial la política y que además postula un nuevo paradigma para la apropiación de las TIC como un medio para ejercer derechos y deberes (políticos y sociales) por parte de la comunidad en un espacio digital propio llamado por el mismo “ciberespacio”. (p.10) lo que deja como reflexión el empoderamiento del ejercicio político en comunidad mediante las TIC, cosa que en Colombia es necesario y más en Bogotá, ya que es la metrópolis central, la capital y el ejemplo de lo avanzado en el país, el uso de las tecnologías ha permitido generar dinámicas de participación ciudadana en la toma de decisiones, además su apropiación ayuda a mejorar la percepción de la realidad con el fin de cambiarla y transformarla para lograr el bienestar social.

En el país se comienzan a postular planes, proyectos y políticas para el buen uso de las TIC y el fortalecimiento de la educación ciudadana digital, como por ejemplo: Biblored con su espacio de aprendizaje, exploración, descubrimiento y escucha¹, Min Educación que lidera políticas

¹ Página oficial <http://www.biblored.gov.co/BibloRed-en-mi-Casa/Aprende>

públicas educativas de educación en ciudadanía², MinTIC que lidera planes, programas y proyectos en el sector de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones así como en temas de ciudadanía³ y la Procuraduría General de la Nación con el proyecto “Esta es tú procuraduría” que adelanta procesos de formación ciudadana a través de los medios multimedia y digitales, con el fin de crear una nueva versión del ciudadano en términos de participación democrática en los procesos políticos.⁴

El mismo autor Puentes (2015) dice que “se ha implementado la inclusión ciudadana en las TIC cuando se crean espacios de gobierno, participación y democracia digitales que facilitan la comunicación”. (p.3) Como las plataformas de Min Educación, MinTIC, Procuraduría, Registraduría, Ministerio de Medio Ambiente y muchas más que facilitan no solo la comunicación y participación, sino los procesos administrativos de las mismas. De este modo se concluye que los ciudadanos deben estar bien preparados ética, moral e intelectualmente para participar bien en la toma de decisiones, analizando esto concluimos que se necesita formar a los ciudadanos antes de incluirlos, para ello es necesario el correcto uso de estas TIC.

Igualmente, Puentes (2015) menciona que:

Pese a esta hipótesis, aparentemente corroborada en el desarrollo de la investigación, sería necio desconocer el gran avance que se ha alcanzado por parte del MinTIC, en asocio con la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) en términos de implementación de las TIC en el país y la capacitación en su uso (alfabetización digital). Se debe reconocer que desde 2010

² Página oficial, micro sitio de participación <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Participa/>

³ Página oficial <https://mintic.gov.co/portal/inicio/Participa/>

⁴ Los niños somos procuraduría, página oficial <https://www.procuraduria.gov.co/portal/ninos.page>

hasta la fecha, se ha trabajado arduamente mediante el programa Ciudadanía Digital, enmarcado en el Plan Vive Digital, con el ánimo de masificar el uso de internet como medio para mejorar la calidad de vida de los colombianos, por ejemplo, en términos de competitividad, calidad de la educación en todos los niveles, apropiación y uso productivo de las TIC y la relación ciudadano-Estado (Puentes, 2015, p.129).

Lo anterior, presenta una propuesta para lograr masificar el internet y además crear un desarrollo del ecosistema digital Nacional, para lograr una participación democrática, conjunta y justa, mediante el uso y apropiación de la tecnología. Esta propuesta apoya al proyecto integrador como una posibilidad de crear redes y alianzas con estas plataformas o de visibilizar el contenido del objetivo de este proyecto que es formación ciudadana de niños y niñas de la fundación FUNAMCO y en un posible futuro gracias a las posibilidades que brindan las TIC a nivel Nacional.

Regional: Bogotá

El internet es la forma en la que la sociedad está interconectada instantáneamente, de forma que es parte de la vida de todas las personas, se ha evidenciado desde la perspectiva de cada uno que con los avances tecnológicos las personas tienden a acceder a lo que es “fácil” e “instantáneo” por ejemplo, antes la recolección de información para un trabajos o tarea llevaba horas en una biblioteca, pero en la actualidad la información puede adquirirse a un clic de distancia. Esto es un reto ya que no toda la información es correcta o verídica como se mencionaba anteriormente desde el proceso que adelanta el MinTIC para reconocer las páginas y el contenido veraz, además existe más contenido que no fortalece a la formación académica o social.

Es evidente la necesidad de construir una propuesta de política social en temas de participación ciudadana para los niños y niñas desde el enfoque de inclusión de la Gerencia Social, que permita la gestión de actividades organizacionales para producir bienes y servicios que promueven las condiciones equitativas del desarrollo social, puesto que Colombia cuenta con pocos planes, programas o proyectos de ciudadanía enfocados en esta comunidad, como por ejemplo, la procuraduría general de la nación que adelanta dos espacios de formación ciudadana: el primero es el “Planeta PROCU” en el que por medio de la plataforma se genera un espacio para niños y niñas el cual los estimula a ser correctos, educados, leales y honestos, así mismo fomenta el reconocimiento del trabajo de la procuraduría a través de videos que se suben en su canal de YouTube, en el que niños y niñas explican las acciones más importantes que se realizan para evitar la corrupción y reforzar el buen actuar público. Aquí hay dos niños que hacen alusión a la procuraduría y a la constitución que a través de videos didácticos enseñan sus aventuras de construcción ciudadana, también hay espacios de juega y aprende, de protección de las mujeres (niñas) y de reconocimiento territorial.

Por otro lado, existen proyectos y programas que tienen la misma intención, pero no lo realizan a través de las TIC o incluyen las TIC pero no adelanta procesos de formación ciudadana para niños y niñas, como la secretaría de integración social que está presente en las 20 localidades de Bogotá y que se encarga de hacer un trabajo integral con la comunidad a partir de la creación e implementación de políticas sociales para el fortalecimiento de la vida digna. Ésta tiene como propósito transformar realidades de todo tipo de comunidades, desde infancia hasta adultez y desde habitabilidad de calle hasta inclusión social. Se establece como antecedente de este proyecto, ya que dentro del proyecto 7752 del 2020 se contribuyó a la protección de los derechos de las familias, especialmente a los afectados por la violencia familiar en la ciudad de

Bogotá⁵, también porque adelanta un proyecto de infancia que es el 7744, que brinda oportunidades para el desarrollo integral de la niñez y la adolescencia de Bogotá. ⁶

En el mismo sentido encontramos otras entidades estatales como MinTIC que evalúan los proyectos que impliquen a las tecnologías de la Información y las comunicaciones, es decir apoya a procesos sociales a través de la tecnología y la conexión a internet y el ICBF (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar) la entidad más importante para la protección de los derechos de los niños y niñas del país.

En Bogotá desde la academia, se vienen adelantando trabajos, que contribuyen al desarrollo de habilidades digitales, como la universidad Javeriana quien diseñó un programa para el desarrollo de habilidades informacionales aplicadas a la información pública para fomentar la ciudadanía digital en adolescentes.

Desde la investigación de Castañeda y Fino (2010)

Proponen disminuir la Alfabetización Informacional, se esperaba que adolescentes entre 11 y 19 años de la localidad de Rafael Uribe Uribe, desarrollaran habilidades informacionales para acceder, evaluar y usar, de forma autónoma, la información pública y los servicios que ofrecían los sitios web y portales institucionales gubernamentales, generando así, ideas propias de un

⁵ Busca proteger los derechos de las familias especialmente de sus integrantes afectados por la violencia intrafamiliar en la ciudad de Bogotá. <https://www.integracionsocial.gov.co/index.php/noticias/4017>

⁶ Este proyecto busca contribuir a la atención integral de niñas, niños y adolescentes con enfoque diferencial y de género de Bogotá, generando oportunidades y condiciones de acceso flexibles acorde con sus realidades territoriales, sociales, económicas y culturales. <https://www.soysdis.com/infancia/#:~:text=Proyecto%207744%20E2%80%93%20Infancia%3A%20Generaci%C3%B3n%20de%20quienes%20tienen%20situaciones%20de%20vulnerabilidad.>

ciudadano digital perteneciente a dicho rango de edad, como estrategia para fomentar y acompañar su aprendizaje a lo largo de la vida. (p.21.).

Así mismo, el Gobierno Distrital establece en el Decreto 448 de 2007, la creación del Sistema Distrital de Participación Ciudadana en el que se reconoce como un derecho constitucional y legal la participación ciudadana en la discusión, formulación y evaluación de las políticas públicas.⁷

igualmente se destaca el trabajo realizado por Nicolás Juan Aguilar Forero titulado ciberactivismo y educación para la ciudadanía mundial (2019) una investigación acción participativa con dos experiencias educativas en Bogotá, que tiene como objetivo la formación de ciudadanos a nivel mundial antes que, a nivel local, con apoyo de las TIC:

Con el fin de llenar este vacío, el presente artículo expone los resultados de una investigación que, desde Bogotá, impulsó iniciativas de ECM situadas, participativas y posicionadas en un enfoque crítico-transformador de ECM (Andreotti, 2006, 2011; Truong-White & Mclean, 2015), el cual se orienta, entre otros elementos, a la promoción del activismo social mediado por tecnologías digitales. El estudio buscó comprender cómo con el ciberactivismo se puede contribuir a la ECM, a través de una investigación-acción participativa (IAP) que se desarrolló con dos experiencias educativas en las que las hipermediaciones y la comunicación digital interactiva (Scolari, 2008) ocupan un lugar central: la Escuela Mediática y el Colegio Venecia IED. (Aguilar, 2019, párr. 4)

⁷ Por el cual se crea y estructura el Sistema Distrital de Participación Ciudadana, <http://www.gobiernobogota.gov.co/sgdapp/sites/default/files/normograma/DE-448-07.pdf>

La anterior investigación propende por incentivar la reflexión y concientización de los ciudadanos, para llevar a cabo estrategias en las que se logre un desarrollo social, político, cultural, ambiental. Etc., con el reconocimiento de sus derechos y deberes y el fortalecimiento de este a través del trabajo que se articula al uso de las redes y TIC. Esto contribuye a uno de los objetivos del presente proyecto como apoyo para identificar herramientas y estrategias que mejoren el uso que dan los niños y niñas al internet y su correcta identificación de contenidos de formación ciudadana pertinentes.

Local: Localidad cuarta, San Cristóbal

Ahora bien, desde la alcaldía local de San Cristóbal, se generan espacios de participación ciudadana donde los habitantes de la localidad pueden participar, informarse y hacer parte de diálogos en beneficio a mejorar su contexto social, como lo son: encuentros ciudadanos los cuales se presentan como una oportunidad para que la comunidad, en diálogo con las autoridades y la instancia de planeación local, defina los planes y programas de interés público en su respectivo sector para ser tenidos en cuenta en la elaboración del plan de desarrollo local 2021-2024.

A estos encuentros, podrán concurrir, sin discriminación alguna, los residentes en el sector en que se realicen, y todas las propuestas deberán ser recogidas para su estudio y evaluación. (Alcaldía Local de San Cristóbal, 2020, párr. 2) Estos espacios están disponibles para la comunidad joven y adulta, pero no incluye a la población infantil, otras localidades como es el caso de la localidad Antonio Nariño, celebra junto con la junta administradora local el día del Edil menor, como una forma de participación ciudadana que se lleva a cabo el último jueves del mes de abril de cada año, por lo tanto se podría aprender y replicar estos espacios de formación

en ciudadanía que beneficia a la población infantil, con el fin de fomentar estos espacios participativos para los más chicos de la ciudad.

Marco Normativo

Es importante para esta investigación hacer una descripción del marco normativo, para lo cual se desarrolló una revisión de los aspectos legales más favorables para la presente propuesta, los cuales se podrán evidenciar en la Tabla 1, a saber:

Tabla 1

Marco Normativo

TEMAS	ASPECTOS POSITIVOS PARA EL PROYECTO
<p>Ley 1341 de 2009 Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC (Julio 30 de 2009)</p>	<p>Artículo 18:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definir, adoptar y promover las políticas, planes y programas tendientes a incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional, a las tecnologías de la información y las comunicaciones y a sus beneficios. ● Formular políticas, planes y programas que garanticen a través del uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad, el acceso a mercados para el sector productivo, y el acceso equitativo a oportunidades de educación, trabajo, salud, justicia, cultura y recreación, entre otras. ● Promover el establecimiento de una cultura de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el país, a través de programas y proyectos que favorezcan la apropiación y masificación de las tecnologías, como instrumentos que facilitan el bienestar y el desarrollo personal y social.
<p>Decreto 1414 de 2017 Por el cual se modifica la estructura del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y se dictan otras disposiciones (Agosto 25 de 2017)</p>	<p>Artículo 24:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dirigir la planeación, formulación, implementación, seguimiento y evaluación a las políticas, planes y programas que propendan por el acceso, uso, apropiación y aprovechamiento productivo de Tecnologías de la información y las comunicaciones, con el fin de fomentar su uso como soporte del crecimiento y aumento de la competitividad en los distintos sectores de la población. ● Formular, planear, dirigir y coordinar proyectos y estrategias de acceso, uso y aprovechamiento productivo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, tendientes a atender las necesidades de la sociedad, especialmente para las comunidades vulnerables y otros sectores prioritarios.
<p>Decreto 555 de 2020 (15 de abril de 2020)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Declara los servicios de comunicaciones como esenciales ● Dispone medidas específicas para garantizar la prestación del servicio público de telecomunicaciones y generar condiciones de acceso a la población que más lo necesita.
<p>Decreto 1008 del 2018 Por el cual se establecen los lineamientos generales de la política de Gobierno Digital (Junio 14 del 2018)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Incentivar el uso y aprovechamiento de las TIC para consolidar un Estado y ciudadanos competitivos, proactivos e innovadores, que generen valor público en un entorno de confianza digital. ● Con la transformación de la Estrategia de Gobierno en Línea a política de Gobierno Digital, se genera un nuevo enfoque en donde no sólo el Estado sino también los diferentes actores de la sociedad son actores fundamentales para un desarrollo integral del Gobierno Digital en Colombia y en donde las necesidades y problemáticas del contexto determinan el uso de la tecnología y la forma como ésta puede aportar en la generación de valor público.
<p>Decreto 620 de 2020 (2 de mayo de 2020)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se establecen los lineamientos generales en el uso y operación de los servicios ciudadanos digitales y busca regular las interacciones entre los ciudadanos y la administración pública a través de los medios electrónicos.
<p>Bases del Plan Nacional de Desarrollo (2018 - 2022). (DNP). "Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad"</p>	<p>Numeral VII: "Pacto por la Transformación Digital de Colombia: gobierno, empresas y hogares conectados con la era del conocimiento"</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Empoderar a los ciudadanos y hogares en el entorno digital ● Promover la formación en habilidades digitales básicas y herramientas, aplicaciones y contenidos que les permita hacer uso productivo del entorno digital para solucionar sus problemas, generar ingresos y desarrollar sus actividades diarias.
<p>Ley 1098 de 2006 Código de infancia y adolescencia (8 de noviembre de 2006)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Art. 25: Derecho a la identidad ● Art 33: Derecho a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes ● Art 34: Derecho a la información

Tabla 1: La presente tabla sintetiza las leyes y decretos que favorecen el presente proyecto integrador. Elaboración propia (2021)

Con lo anterior se puede inferir que el gobierno colombiano ha realizado grandes esfuerzos en pro de cerrar las brechas existentes en lo que se refiere al acceso a los servicios digitales, generando varias leyes y decretos en torno al acceso a las TIC, pero no solo esto si no también se han generado normatividad que garantiza el derecho de la participación de los niños, niñas y adolescentes en su condición de sujetos de derechos y como ciudadanos, lo cual posibilita a la investigación tener un panorama más amplio de lo que se propone lograr y poder analizar cuáles han sido los avances y posibles oportunidades a nivel nacional en estas temáticas.

Planes, programas y proyectos existentes similares

- **Plan estratégico de “El Futuro Digital es de Todos, 2018 – 2022”:** El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones busca generar desarrollo social y económico para toda la población a través de las TIC y con ello cerrar de manera acelerada la brecha digital.⁸ (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia [MINTIC], s.f)
- **Proyecto “Mis manos te enseñan” ICBF:** Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones tienen un gran potencial para promover la equidad social y económica y representan una alternativa para conectar a las diferentes generaciones al interior de las familias.⁹ (Instituto de Bienestar Familiar [ICBF], s.f.)

⁸ Ciudadanía digital <https://ciudadaniadigital.gov.co/627/w3-propertyvalue-12324.html#:~:text=Plan%20estrat%C3%A9gico%20de%20%22El%20Futuro,manera%20acelerada%20la%20brecha%20digital>.

⁹ Pautas para convivir en casa, programa ICBF <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/mis-manos-te-ensenan>

- ***Proyecto ciudadanía digital en acción:*** El objetivo del proyecto se centra en sensibilizar y concientizar a los estudiantes de pregrado de la Universidad, además de los escolares, maestros y padres de familia de las escuelas de la zona de influencia, sobre la relevancia de conocer y ejercer la ciudadanía digital, que abarca el uso ético y las buenas prácticas de los medios digitales, con el fin de prevenir problemáticas que hoy aquejan a las instituciones educativas y que son derivadas del mal uso del internet.¹⁰ (Universidad de la Sabana, s.f.)
- ***Universidad Nacional Abierta y a Distancia (Curso de ciudadanía digital):*** El Programa Ciudadanía Digital es una iniciativa del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MinTIC; operado por la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD. Cuyo objeto es formar y certificar las competencias TIC de Servidores públicos, Maestros públicos y microempresarios de todo el país, con el fin de incrementar los niveles de incorporación, adaptación e integración de las tecnologías en los servicios del Gobierno, el sector educativo y la innovación empresarial¹¹.(UNAD, s.f.)

Paradigma social

Se decide trabajar sobre el paradigma sociocrítico porque se pretende generar sujetos como seres históricos, autoreflexivos y autocríticos, que viven en una realidad intersubjetiva que evoluciona al igual que el conocimiento. Usa a la hermenéutica como reflexión a partir del lenguaje para generar conciencia crítica y autonomía racional liberadora.

¹⁰Proyecto ciudadanía digital, universidad la sabana <https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/paso-en-la-sabana/ciudadania-digital-en-accion-aprendizaje-servicio-y-tecnologia-al-servicio-de-la-comunidad/>

¹¹ Impacto del curso de ciudadanía digital, UNAD <https://noticias.unad.edu.co/index.php/17-zona-centro-sur/pasto/302-la-unad-encargada-de-entregar-la-ciudadania-digital>

Como lo menciona Alvarado (2008):

El paradigma socio – crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autoreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacidad de los sujetos para la participación y transformación social.

(p.4.).

Con base en lo anterior, se concluye que el trabajo a realizar mediante el contenido multimedia y digital pretende que la comunidad pueda descifrar significados y aplicar lo comprendido al mundo.

Esto permitirá que la comunidad adquiera el contenido, pueda acceder a él y pueda compartirlo, y los impulsará a ser los principales agentes de transformación de su realidad social, ayudará a todos a generar cuestionamientos sobre los fenómenos que puedan estar presentándose en sus vidas para crear acciones de cambio, además permitirá un alto grado de emancipación,

Nuevamente citando a Alvarado (2008):

La emancipación es un interés primario que impulsa al ser humano a liberarse de las condiciones opresoras tanto de la naturaleza externa como de los factores internos de carácter intersubjetivo e intrasubjetivo (temores, aspiraciones, creencias, entre otros) aunque encuentre obstáculos para lograrlo. (p. 7)

Por lo anterior el contenido que pretende generarse, formará a ciudadanos digitales capaces de cuestionarse sobre el mundo en el que viven y autónomos de generar estrategias de cambio social.

A continuación, se presenta la sustentación de la categorización conceptual, sin embargo esta podrá visualizarse en el anexo tres (3) donde se aborda las categorías seleccionadas para el presente proyecto integrador, así como los autores que sustentarán cada una de ellas.

Categorías conceptuales

Participación ciudadana / Trabajo social Comunitario

El trabajo social comunitario es uno de los campos de intervención del trabajo social, aquí entender a la comunidad es entender a cada uno de los sujetos sociales que forman parte de ella, el trabajo social comunitario debe entender las relaciones sociales, la forma de organización de la comunidad, conocer sus recursos, las capacidades y habilidades de sus miembros, observar su cultura y sus costumbres para desarrollar un plan estratégico en la intervención, todo lo que es social está en constante cambio y no es estático.

El trabajador social comunitario se encuentra en una constante evolución y demanda de trabajo inmediata, por lo cual es cada vez más difícil dejar un registro de las intervenciones, como resultado nace la necesidad de construir un trabajo colectivo de las acciones sociales que se establece a nivel comunitario, Machioni (1969) refiere que las comunidades necesitan de acciones colectivas en las que ellas formen parte y sean los protagonistas de la transformación de su realidad, en este caso el uso del internet, las TIC y las plataformas de contenido multimedia se convierten en las herramientas principales para lo que se pretende.

Como lo mencionan Herranz y Nadal (2004)

La participación es un elemento imprescindible para evitar que se genere en los ciudadanos un lazo de dependencia del aparato burocrático, ya que inmediatamente la participación se fomenta el sentido de pertenencia a la comunidad y la autorresponsabilización en la resolución de sus

necesidades. Por otro lado, a la hora de incrementar los niveles de participación resulta de gran importancia integrar equilibradamente los derechos individuales y sociales, de modo que se potencie a la persona a la vez de que esta se siente parte de propiedad común. (2004, p.74).

Es decir que las personas deben sentirse parte de las decisiones para dejar de lado la naturalización de las imposiciones para su desarrollo, se debe asegurar el cumplimiento de sus derechos y de sus deberes y generar iniciativas propuestas desde y para la comunidad.

Como se refirió anteriormente las tecnologías surgen como una gran herramienta para lograr dicha participación, el cumplimiento de sus derechos y el empoderamiento necesario de los sujetos para hacerse parte de los procesos de cambio social, político y cultural en su comunidad.

Páez y Salcedo (2014) Postulan la participación ciudadana como un hecho social y mancomunado con la tecnología ya que refieren que:

Intervenir en los centros de gobiernos de una colectividad, participar en sus decisiones de la vida colectiva, de la administración de sus recursos, del modo como se distribuyen sus costos y beneficios genera por consiguiente, la participación ciudadana como parte del proceso de cambio y transformación, así mismo es parte envolvente de la revolución tecnológica que se encamina hacia una ciudadanía más informada y participativa, lo cual se traduce en un mejoramiento directo de su calidad de vida para coadyuvar al desarrollo humano. (Páez y Salcedo, 2014, p.1)

Por esta razón es de gran importancia implementar formas innovadoras y efectivas a través de las TIC, que logren formar y reestructurar la manera de entender y aplicar la participación ciudadana sobre todo en la niñez, teniendo en cuenta que es desde allí que se da la posibilidad de construir y reestructurar la sociedad, generando procesos de cambio y transformación para el

desarrollo humano, social y político, propiciando el mejoramiento de las condiciones de vida como sociedad.

Ciudadanía digital

Vivimos en una era donde la tecnología hace parte de nuestro diario vivir, esta cultura digital ha transformado la forma de comunicarnos, de relacionarnos, de sentir, pensar y actuar en las sociedades contemporáneas.

Caamaño, H.; Páscale, P (2014) afirman que:

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha supuesto transformaciones, no sólo en términos de innovación tecnológica, sino también, en la generación de nuevos modos de interacción social, como una nueva forma de organización social, una nueva manera de entender la sociedad y el relacionamiento entre ciudadanos, así como entre éstos y las instituciones. (2014, p. 3).

Por lo anterior, estos nuevos modos de interacción social reestructuran las formas de interactuar logrando que sean de manera rápida y accesible, posibilitando la participación ciudadana en diferentes escenarios, así como garantizando la participación de forma innovadora y generando más inclusión social.

Así mismo es importante reconocer que si bien las tecnologías abren la posibilidad de participar e informarse, el trabajo con comunidades también es fundamental, ya que, desde allí se ha buscado generar espacios de interés, por medio de los cuales se invita a que las personas participen en la toma de decisiones políticas y democráticas en las que tengan una comprensión de su entorno y de esta forma puedan generar su bienestar social.

Sin embargo, es importante que las comunidades se apropien de las tecnologías y la información para construir ciudadanía. De esta forma es importante que se generen espacios de información para que exista una relación entre ciudad y ciudadano de forma inmersa. Ya que la información permite entonces ciudadanos informados capaces de construir conocimiento a partir del uso adecuado de las tecnologías y la capacidad de incorporarlas en sus vidas diarias (Galindo, 2009. p.10).

Por lo cual relacionar la construcción de ciudadanía con el uso del internet, establecer herramientas de información y formación puede influir en las nuevas generaciones dependientes de la web, la creación de herramientas especializadas en construcción de ciudadanía permite una apropiación y reconocimiento de la realidad.

Como lo menciona Galindo (2008)

El desarrollo de competencias en el manejo de la información (cmi), claramente insertada tanto en la construcción de una sociedad de la información, como en la construcción de ciudadanía digital, se relaciona con la ingente necesidad de dominar cantidades cada vez más amplias y complejas de información. Estas competencias, en su espectro fundamental y sin obviar habilidades como las que llevan a que el estudiante convierta datos en conocimiento útil, se pueden hallar consignadas bajo tres grupos de estándares de profundización: competencia en el manejo de la información, aprendizaje independiente y responsabilidad social. (Galindo, 2008, p.7).

Destacando de lo anterior que a través de la construcción de ciudadanía mediante el manejo adecuado de la información se pueda dar un conocimiento reflexivo que logre estimular cambios

para el futuro de las nuevas generaciones quienes en el presente proyecto integrador son la población de intervención principal.

Dentro del uso de las TIC para la intervención en comunidad, la información es la clave para el funcionamiento de la dinamización de los procesos de cambio social.

Sánchez (2008) señala que:

El uso social de las tecnologías apunta hacia la utilización con sentido de las TIC, así como saber combinarlas con otras formas de comunicación social, que incluya la producción de contenidos propios, o bien, de acceder a contenidos de otros que resulten útiles. Así mismo las TIC deben aprovecharse para el desarrollo integral de una comunidad, con visión integral de desarrollo, y sobre todo, que impulse el potencial humano en sus diferentes dimensiones para afianzar así la prosperidad económica, pero con equidad, y el fortalecimiento democrático con transparencia y justicia social. (Sánchez, 2008, p.8).

Por lo tanto, se requiere de una enseñanza y apropiación de las herramientas tecnológica para su buen uso y aprovechamiento, en este caso la construcción de una ciudadanía digital, que pueda reconocer y ejercer sus derechos, deberes y procesos o espacios de participación mediante la plataforma multimedia.

Participación ciudadana en la niñez

Los niños y niñas son sujetos que están en desarrollo, su capacidad de adquirir y memorizar conocimiento se encuentra en evolución, esto se divide en dos etapas fundamentales para el desarrollo de su capacidad de razonar. Según las teorías del desarrollo humano la niñez está dividida en la niñez temprana y en la niñez media, donde se desarrollan adquiriendo cambios físicos, biológicos y cerebrales (Núñez. p. 27). Es por esto que durante estas etapas es

fundamental crear estrategias de cambio cultural en el desarrollo de conocimiento y apropiación de ciudadanía en el mundo actual.

Los niños, niñas y jóvenes deben ser receptores de educación ciudadana desde la edad temprana, las instituciones educativas deben incorporar en su sistema educativo un enfoque de formación ciudadana, además las familias deben ser el pilar en el impulso por hacerlos sentir parte de la sociedad compartiendo la toma de decisiones, responsabilidades y derechos. En este sentido Contreras y Pérez mencionan que “Es importante que los niños y niñas comiencen a incorporarse activamente en la participación ciudadana pues esto les permite desarrollar herramientas sociales significativas (p.813). Por esta razón es que la participación ciudadana desde la niñez es fundamental, ya que permitirá la formación de tejido social enfocado a construir ciudadanía a través de la formación en valores, en esta etapa se adquiere conciencia de sus capacidades y limitaciones, se percibe su situación en el mundo social y se aceptan normas, comportamientos cooperativos y de participación, así como se desarrollan actitudes de respeto recíproco y tolerancia.

Como lo describen Reyes y Pagolo, 2018:

Es una etapa de suma importancia en la infancia y la adolescencia. En ella se comienza a desarrollar el interés en la participación en los asuntos públicos y en el ejercicio de sus derechos y obligaciones. La finalidad es que al volverse ciudadanos jurídicamente tengan más claro qué conlleva esta etapa. (p.67)

Siguiendo el postulado de los mencionados autores se considera esta etapa como la más adecuada para influir en la construcción de ciudadanos que reconozcan sus derechos, así como deberes ante la sociedad, existen estudios que refieren que los niños y niñas que en su infancia

experimentaron vivencias participativas, adquirieron una idea de ciudadanía más elaborada en su adultez, generando sujetos más críticos y con un alto compromiso social y político, ejemplo de esto es cuando en 1951 el Presidente de Argentina Perón crea la llamada república de los niños que tenía como objetivo incorporar a los niños en las responsabilidades ciudadanas con el fin de que cuando estos cumplieran la mayoría de edad reconocieran sus derechos y deberes como ciudadanos, por lo cual entendemos que se hace un llamado a reconocer y valorar las capacidades y propuestas de los niños y niñas que van aprendiendo en las distintas etapas de su vida.

Es por esto por lo que es de urgente necesidad implementar herramientas que pueden generarse a través de los medios digitales y las TIC ya que es a través de estas que el mundo y las sociedades actuales interactúan y se comunican. Según Hart (1993) con la apertura de espacios de diálogo los niños y niñas se darán cuenta de la importancia de su opinión y de cómo se pueden tener en cuenta en su vida y desarrollo social. De esta forma las plataformas de procesos ciudadanos que ya existen podrían tomar más valor e incorporar a los niños, niñas y jóvenes en algunos procesos de diálogo y toma de decisiones políticas con el fin de darles apropiación y empoderamiento dentro de la transformación de su contexto social.

Los niños cada vez son más entendidos y se apropian de las tecnologías, por lo cual impulsar a un uso adecuado de las mismas podría generar un movimiento social en pro de la formación y reconocimiento ciudadano infantil.

Tal como nos señala los autores Contreras y Pérez (2011):

Los niños y las niñas, al momento de comenzar a experimentar vivencias en común, empezarán a conocer a sus pares, generarán grupos de la misma edad o de edades similares, construirán

comunidad, tendrán un lugar, compartirán experiencias afines que se van a reflejar en un grupo que comparte y reconoce las mismas necesidades, produciéndose así un diálogo entre los niños y niñas, donde comenzarán a compartir objetivos, además de frustraciones (p.815).

De este modo los niños, niñas y jóvenes comienzan a crear estrategias a través de la comunicación y construcción de redes y alianzas entre ellos mismos y con los adultos, familiares y profesionales que puedan crear transformación social en pro de la comunidad.

Uno de los más grandes autores a nivel mundial que postula la importancia de generar ciudadanía infantil es Francesco Tonucci quien en varios de sus escritos resalta el papel del niño y la niña como ciudadano importante en la construcción de espacios de paz, equidad, justicia y democracia.

Así mismo Tonucci (2015) asegura que:

“Il progetto «La città delle bambine e dei bambini» propone ai sindaci, ai politici, agli amministratori, ma anche agli educatori (genitori e insegnanti) di chiedere aiuto e consiglio ai bambini. Di considerare i bambini come parametro di valutazione e di cambiamento per le città, pensando che una città adatta ai bambini sia una città migliore per tutti”. (Tonucci. p.10).

Traducido en: “El proyecto «La ciudad de las niñas y los niños» propone a los alcaldes, políticos, administradores, pero también educadores (padres y maestros) pedir ayuda y consejo a los niños. Considerar a los niños como vara de medir y cambio para las ciudades, pensando que una ciudad amiga de los niños es una ciudad mejor para todos” (Tonucci. p.10).

Lo que nos invita a abrir espacios de participación y vocería infantil, en donde se tenga en cuenta las perspectivas de los más pequeños para resolver problemáticas y crear políticas sociales dentro de nuestra sociedad, es por ello que a través de esta apuesta por los nuevos líderes

infantiles se asegurará entonces la reflexión crítica que se pretende generar a través de los espacios de formación ciudadana infantil.

Medios digitales para la formación / Educación desde los medios digitales

El uso de los medios digitales es un tema que debe ser revisado, ya que esto nos permitiría explorar los beneficios y las amplias posibilidades que nos ofrecen las TIC, como medio de formación y transformación social.

Como lo refiere Beatriz Fainholc (2008)

Debería socializarse los nuevos registros simbólicos de las nombradas TIC, conociendo sus atributos o propiedades para un uso inteligente, lo que, al mismo tiempo, significa tomar conciencia de sus implicaciones textuales y discursivas inscriptas en un marco más amplio socioeconómico, ideológico político y cultural de producción de saber en general que hoy apela en nuestra sociedad, a la tecnología (p. 28)

Esto significa que se debe enseñar a comprender las TIC, así como el uso inteligente de las mismas, esto traerá consigo una serie de beneficios para formar y fomentar sujetos críticos y sociales, como lo refiere la autora en su teoría, el buen uso de la TIC permitirá que el aprendizaje al que se accede a través de ellas. Según Fainholc (2005) Generar las habilidades de conocimiento específicas para comprender y analizar información que posibilite el desarrollo social utilizando adecuadamente los valores y actitudes hacia las tecnologías desarrollará la crítica y la disminución de tecnofobias y desinterés sociopolítico, las TIC son significativamente una construcción de subjetividades del entorno cultural y la conciencia sociopolítica de quienes conforman la sociedad actual. Pero como sabemos hoy en día *los jóvenes* usan los medios digitales como medios de entretenimiento, de comunicación y muy poco de educación, es

importante generar impacto a través de este medio, pero desde estrategias innovadoras y creativas que sean aceptadas por los jóvenes.

Como lo mencionan Bazalgette y Amar (1996)

Con la educación en medios digitales lo que se pretende es incentivar la mirada y no, precisamente, la prohibición, la censura, la omisión o la falta a la verdad. Desde la educación se ha de estimular el sentido crítico ante los medios impresos, audiovisuales o digitales, además de potenciar “las posibilidades de expresión creativa y de comunicación democrática más importantes que el mundo haya conocido (p.5).

De este modo generar contenido de formación en ciudadanía es una apuesta por generar niños y jóvenes reflexivos, comprensivos y transformadores mediante un contenido que muestre la verdad de la situación social.

Los niños y jóvenes también pueden hacer parte del proceso de la construcción del contenido de formación apropiándose de la investigación y rastreo de información, además pueden ser partícipes en el contenido creativo, la edición e incluso grabación del mismo.

Según Amar (1996)

Con el desarrollo del pensamiento crítico y la impulsión de los medios digitales en la educación se reactivan un posicionamiento activo que hace que cambie la vinculación con el conocimiento. No sólo su acceso sino, también, su manera de relacionarse y construirlo, reconstruirlo o deconstruirlo. (p.5)

Por lo que este contenido será parte de su desarrollo social y ciudadano dentro del contexto en el que se encuentre. Los medios digitales son ahora la herramienta más acorde a la formación y educación gracias a su fácil acceso, a su fácil abordaje y entendimiento.

Debe darse un proceso de aprendizaje y capacitación a través de las TIC para incentivar al buen uso y aprovechamiento del Internet y dar cuenta de cómo realizar procesos de búsqueda, por ejemplo, cuando enseñamos a leer y escribir adecuadamente.

Es importante resaltar a Buckingham (2007) quien dice

Of course, literacy involves writing as well as reading; and the same is true of media literacy. It is in the area of creative production that some of the more exciting educational possibilities of digital technology may be found. This technology can enable quite young children to produce their own multimedia texts, and even interactive hypermedia. As with older media, multimedia authoring packages are now increasingly being used as a means of assisting subject learning in a range of curriculum areas. (p.3) Traducido en: Por supuesto, la alfabetización implica tanto la escritura como la lectura; y lo mismo ocurre con la alfabetización mediática. Es en el área de la producción creativa donde se pueden encontrar algunas de las posibilidades educativas más interesantes de la tecnología digital. Esta tecnología puede permitir a los niños más pequeños producir sus propios textos multimedia, e incluso hipermedia interactiva. Al igual que con los medios más antiguos, los paquetes de autoría multimedia se utilizan cada vez más como un medio para ayudar al aprendizaje de materias en una variedad de áreas del plan de estudios. (p.3).

Por lo cual el reconocimiento de los niños y niñas de su contexto social, político, económico y cultural que se traduce en su desarrollo social y ciudadano junto con el buen uso y

aprovechamiento de las TIC podría generar espacios de participación política y ciudadana, construcción de políticas sociales y públicas y espacios de reflexión y democracia lideradas por ellos en pro de transformar las realidades y potenciar sus capacidades.

Mercadeo social

El mercadeo social busca el cambio social a través de influencia en las culturas y su transformación para el mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad. De acuerdo con Muñoz Molina (2001, p.66)

- El mercadeo social es mercadeo para la calidad de vida
- Se promueve a partir de causas sociales
- Aspira a mejorar la situación de la población en su conjunto, pero a partir de ella misma comprometida con su bienestar
- Trabaja sobre ideas, opiniones o actitudes que se consideran nocivas para la colectividad, con el fin de transformarlas.
- Gravita alrededor del concepto de calidad de vida para la colectividad
- Se orienta hacia el cambio de actitudes consideradas nocivas para el colectivo
- Busca, por medio de la persuasión, la internalización de prácticas saludables y sanas.

Así mismo la aplicación de esta herramienta nos permitirá cumplir el tercer objetivo transversal del presente proyecto integrador, ya que como lo refiere Ortiz (2013) “la herramienta de mercadeo social posibilita la consecución de recursos económicos para programas sociales por medio del mercadeo”. (p.3)

Por lo tanto, buscaremos que desde la publicidad que se divulgue a nivel territorial, distrital y nacional, de la labor social efectuada por la fundación y el contenido multimedia y digital que se

elabore para los niños y niñas, en torno a temas de construcción de ciudadanía, se incentive a posibles donantes y patrocinadores interesados en apoyar y participar de cualquier manera en los procesos sociales de la fundación. Del mismo modo refiere el autor que se puede movilizar la transformación social, por medio de las tecnologías modernas y la solidaridad ciudadana, es por esto que en el presente proyecto las TIC y las amplias posibilidades que estas nos ofrecen, será nuestro gran aliado en la transformación social. (Ortiz, 2013)

En el mismo sentido encontramos que Martín Armario (1993), El mercadeo social es la base de las estrategias de un cambio social que es voluntario y que tiene como objetivo influir una transformación en las opiniones, actitudes y comportamientos para mejorar el desarrollo de la sociedad en su totalidad o en grupos pequeños. (p. 66)

Por lo tanto, esta propuesta espera instruir y formar a los niños y niñas con el fin de generar cambios en los sujetos desde su infancia, que perduren en el tiempo, para que en su adultez sean personas críticas, reflexivas, empoderadas y participativas, que cuenten con la capacidad de generar y construir aportes significativos en la sociedad.

Para finalizar, Gloria Arrieta de Plata (2006) bajo su fundamento

Permite aplicar esta herramienta de manera pertinente dentro del proyecto, ya que refiere que dentro de las funciones del mercadeo social, se puede promover bienes y servicios a través de los medios de comunicación a fin de estimular el cambio social y elevar el nivel de vida de los miembros de una comunidad, así mismo posibilita la identificación de las problemáticas que por su dimensión requieran intervenciones colectivas, estas soluciones pueden ser compartidas en los medios apropiados, con mensajes contundentes, a fin de generar un alto impacto, así como

una amplia cobertura, sensibilizando a las personas para lograr un cambio de actitud frente a las problemáticas sociales. (p.76).

De tal manera se concluye que esta herramienta es la más óptima para el presente proyecto integrador, ya que nos permitirá cumplir todos los objetivos propuestos y el desarrollo del mismo.

Método e instrumentos de recolección de información

Población Objeto de estudio

Este proyecto tiene como objeto el grupo poblacional Infantil de aproximadamente 20 personas del que participarán los niños y niñas de la edad de 6 a 10 años y el equipo profesional de FUNAMCO que contará con aproximadamente 10 personas para la investigación, creación y edición del contenido pertenecientes a diferentes comunidades y culturas de la Fundación Social sin ánimo de Lucro FUNAMCO que tiene como propósito principal brindar a las familias la oportunidad de contar con una mejor calidad de vida fortaleciendo los vínculos familiares y los valores ubicada en la Localidad cuarta de San Cristóbal de Bogotá.

Para más información sobre la Localidad ir a Anexo uno (1).

Descripción de los Instrumentos de recolección

Dado que el enfoque de investigación es mixto, se presentan dos instrumentos de recolección de la información, los cuales son por una parte una encuesta en la que se mide el grado de efectividad del proyecto integrador a través de la opinión de los niños en compañía de la familia, siendo este el instrumento de recolección cuantitativo. Por otro lado, se selecciona la entrevista semiestructurada como el instrumento cualitativo que dará cuenta de la importancia e impacto

del proyecto integrador dentro de la fundación, esta entrevista se realiza a socias fundadoras de la misma.

Encuesta

Esta encuesta se realizó con fines académicos, para evaluar la pertinencia del proyecto integrador denominado "Estrategia de mercadeo social para formar pequeños ciudadanos en la fundación FUNAMCO a través de la utilización de los medios multimedia y digitales, implementando las tecnologías de la información y la comunicación TIC ", integrado con la fundación FUNAMCO, la encuesta estuvo liderada por las estudiantes de la especialización de Gerencia social de UNIMINUTO, ésta fue dirigida a los niños y niñas de 6 a 10 años de la fundación y en ella se solicitó que los menores de edad contestaran en compañía de sus padres o acudientes las preguntas dirigidas hacia ellos, esto fue utilizado para evaluar y analizar el impacto que podría tener el presente proyecto en la fundación y en los beneficiarios.

En principio se realizó la respectiva introducción de presentación para que quienes fueran a responder comprendieran cuál es el fin de las preguntas, así mismo ésta encuesta se dividió en cuatro partes principales, la primera en hacer un estudio de las posibilidades que tienen los niños para acceder a los contenidos reflejados en los servicios y productos de esta estrategia de mercadeo social desde la gerencia social, la segunda parte fue la identificación de los conocimientos previos sobre ciudadanía que los niños puedan tener, en tercera parte fue evaluar la pertinencia y el grado de interés de las familias y los niños por las temáticas a realizar y como cuarta y última se estableció un espacio de interacción en el que se pueda evidenciar los temas de interés para llevarlos a cabo.

Entrevista

Se realizó una entrevista semiestructurada por parte de las estudiantes de UNIMINUTO de la especialización de Gerencia Social, con fines académicos dentro de un proceso de investigación, garantizando que todas las opiniones expresadas serán totalmente confidenciales, y bajo ningún concepto serán utilizadas para otros fines que no sean académicos. La información recolectada será utilizada para el presente proyecto integrador denominado "Estrategia de mercadeo social para formar pequeños ciudadanos en la fundación FUNAMCO a través de la utilización de los medios multimedia y digitales implementando las tecnologías de la información y la comunicación TIC" para la fundación FUNAMCO con el objetivo de recopilar la percepción que las profesionales tienen sobre proyecto y su posible impacto, su opinión aportará información muy valiosa para esta propuesta, así mismo esto nos ayudará a evaluar la pertinencia del proyecto desde la mirada de la fundación, lo cual será muy significativo para la estrategia de Mercadeo Social.

Matriz de conceptualización de variables

Con el fin de sustentar las bases metodológicas de los medios de recolección de información, se diseñó la siguiente matriz, la cual permitió comprender la estructura y el fin de la entrevista que fue dispuesta para las profesionales de la fundación FUNAMCO, con el propósito de tener una mirada más amplia, así como identificar la pertinencia y aceptación del presente proyecto integrador para esta organización, por tal razón dicho instrumento se planteó bajo tres categorías las cuales son:

***Categoría 1:** Conocimiento base sobre formación ciudadana de las profesionales de la fundación FUNAMCO*

Categoría 2: Evaluación y estudio de la propuesta: Percepción y aprobación de la propuesta por parte de las profesionales de la fundación FUNAMCO

Categoría 3: Trabajo interdisciplinar: Propuestas y estrategias de las profesionales de la fundación FUNAMCO para el presente proyecto integrador

A continuación, cada una de estas categorías se especificará en la siguiente matriz:

Matriz de recolección de información

Tabla 2

Entrevista

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Fuente	Recolección de información
Conocimiento base sobre formación ciudadana de las profesionales de la fundación FUNAMCO	Perfil profesional	Conocer el perfil profesional y como este puede aportar positivamente al proyecto	¿Cuál es su nombre y profesión?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada
	Conocimiento base sobre temáticas de ciudadanía	Conocer cuál es el nivel de conocimiento acerca de las temáticas de formación en ciudadanía y como este puede aportar al proyecto	¿Considera usted que sabe sobre temas de ciudadanía?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada (Pregunta cerrada)
	Conocimiento base sobre temáticas de ciudadanía	Conocer cuál es su experiencia en formación ciudadana y como este puede aportar al proyecto	¿Si contesto si o un poco, cuál es su experiencia en formación ciudadana?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada
Evaluación y estudio de la propuesta: Percepción y aprobación de la propuesta por parte de las profesionales de la fundación FUNAMCO	Nivel de aceptación por parte de las profesionales de la fundación FUNAMCO	Evaluar la pertinencia, aceptación e impacto que puede generar los temas de formación en ciudadanía, en los niños y niñas de la fundación FUNAMCO, desde la perspectiva y experiencia de las profesionales de la fundación.	¿Considera pertinente como profesional de la fundación FUNAMCO enseñar a los niños y niñas pertenecientes a la fundación, temas sobre ciudadanía? ¿Por qué?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada
	Eficacia del uso de las TIC como herramienta para la creación de contenidos multimedia y digitales	Evaluar la aprobación y eficacia del uso de las TIC como herramienta para la creación de contenidos multimedia y digitales para la formación en ciudadanía de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	¿Considera efectivo el aprendizaje en formación ciudadana de manera virtual y didáctica o considera que sería más efectivo otro método de aprendizaje?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada
	Supuestos por parte de las profesionales de la fundación FUNAMCO	Evaluar y comparar posibles dificultades que se puedan presentar dentro del proyecto integrador desde la visión de las profesionales de la fundación FUNAMCO.	¿Qué dificultades usted considera que se pueden presentar en el desarrollo del presente proyecto integrador que propuesto por las especialistas de gerencia social?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada
Trabajo interdisciplinar: Propuestas y estrategias de las profesionales de la fundación FUNAMCO para el presente proyecto integrador	Propuestas de contenidos en formación ciudadana por parte de las profesionales de la fundación FUNAMCO	Evaluar y comparar los contenidos que se propongan con los que se planearon dentro del presente proyecto	¿Qué contenidos en formación en ciudadanía desde su perspectiva propondría para trabajar con los niños y niñas de la fundación FUNAMCO?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada
	Estrategias de mejora por parte de las profesionales de la fundación FUNAMCO, para el presente proyecto integrador	Evaluar y conocer las estrategias y propuestas que presenten las profesionales, como posibles oportunidades de mejora.	¿Qué estrategias o propuestas postula para el presente proyecto desde su experiencia profesional en la fundación FUNAMCO?	Profesionales fundación FUNAMCO	Entrevista semiestructurada

Tabla 2: Matriz de recolección de información de la entrevista estructurada para las profesionales de la fundación FUNAMCO, por medio del siguiente link puede acceder al instrumento de recolección de información en línea:

https://docs.google.com/forms/d/133Zn_069h0o_FqHLf6fmkH53j52bMepmic3sFS6z68c/edit

Elaboración propia (2021).

Así mismo surgió la necesidad de estructurar una encuesta para la población objeto, quienes son los niños y niñas en compañía de sus padres de la fundación FUNAMCO, con el fin de conocer las perspectivas de los actores involucrados, cuál es su realidad y la pertinencia del mismo, por lo anterior dicho instrumento se planteó bajo cinco categorías las cuales son:

Categoría 1: Análisis de posibles factores de riesgo en el acceso a los contenidos multimedia y digitales en formación ciudadana para los niños y niñas de la fundación FUNAMCO

Categoría 2: Conocimiento base sobre formación ciudadana de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO

Categoría 3: Acogida e impacto del proyecto en la población objeto

Categoría 4: Uso y aprovechamiento de las TIC por parte de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO

Categoría 5: Expectativas del proyecto: identificación y perspectiva sobre la visión en cuanto a formación de ciudadanía de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO.

A continuación, cada una de estas categorías se especificara en la siguiente matriz:

Matriz de recolección de información

Tabla 3

Encuesta

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Fuente	Recolección de información
Análisis de posibles factores de riesgo en el acceso a los contenidos multimedia y digitales en formación ciudadana para los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	Acceso a los contenidos multimedia y digitales por parte de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	Verificar que porcentaje de los niños y niñas vinculados a la fundación cuentan con dispositivos inteligentes para acceder a los contenidos en formación ciudadana.	¿Cuentas con algún dispositivo inteligente, Smartphone, Tablet o Computador en casa?	Niños y padres de familia	Encuesta
	Acceso a los contenidos multimedia y digitales por parte de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	Verificar que porcentaje de los niños que no cuentan con dispositivos inteligentes, pueden acceder a este contenido desde los equipos electrónicos que se encuentran habilitados para su uso, desde las instalaciones de la fundación.	¿En el caso de no contar con ningún dispositivo inteligente, puedes acercarte a la fundación FUNAMCO para acceder a los equipos electrónicos que tenemos para su uso?	Niños y padres de familia	Encuesta
	Acceso a los contenidos multimedia y digitales por parte de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	Verificar que porcentaje de los niños que pertenecen a la fundación FUNAMCO, cuentan con servicio de internet en su unidad habitacional.	¿Cuentas con el servicio de internet en casa?	Niños y padres de familia	Encuesta
Conocimiento base sobre formación ciudadana de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	Conocimiento base sobre sus derechos y deberes	Conocer cuál es el nivel de conocimiento de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO acerca de sus derechos y deberes como ciudadanos.	¿Sabes tus funciones, derechos y deberes como pequeño ciudadano?	Niños y padres de familia	Encuesta
	Conocimiento base sobre temáticas de ciudadanía	Conocer qué porcentaje de los niños de la fundación FUNAMCO les han formado en ciudadanía en su institución educativa.	¿En tu colegio te han hablado acerca de formación en ciudadanía?	Niños y padres de familia	Encuesta
Acogida e impacto del proyecto en la población objeto	Nivel de aceptación y acogimiento de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO.	Evaluar la aceptación y acogida de la implementación de los contenidos digitales y multimedia en formación ciudadana, en el total de niños y niñas de la fundación FUNAMCO.	¿Te gusta aprender viendo videos?	Niños y padres de familia	Encuesta
	Nivel de aceptación y acogimiento de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO.	Evaluar la aceptación y acogida de la implementación de los contenidos digitales y multimedia en formación ciudadana, en el total de niños y niñas de la fundación FUNAMCO.	¿Te gustaría aprender jugando?	Niños y padres de familia	Encuesta
	Nivel de aceptación e importancia de los beneficios del proyecto por parte de los padres de familia	Evaluar el nivel de importancia que los padres de familia le dan a que sus hijos se formen en temáticas de ciudadanía, esto permitirá verificar el compromiso de los padres en los procesos formativos de sus hijos, así como la aceptación y participación positiva en el proyecto.	Como padres de familia ¿Consideran importante que sus hijos tengan formación en construcción de ciudadanía?	Niños y padres de familia	Encuesta
Uso y aprovechamiento de las TIC por parte de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	Identificación del uso que le dan los niños y niñas de la fundación FUNAMCO al internet.	Determinar cuál es la finalidad del uso de internet en los niños y niñas de la fundación FUNAMCO, dentro de las categorías que se establecen dentro de la encuesta.	¿Cuándo usas internet, usualmente para que lo usas?	Niños y padres de familia	Encuesta
	Determinación del tiempo que los niños y niñas de la fundación FUNAMCO gastan navegando en internet.	Determinar cuál es el tiempo que la mayoría de niños y niñas de la fundación FUNAMCO, gastan navegando en internet.	¿Cuánto tiempo gastas en internet?	Niños y padres de familia	Encuesta
Expectativas del proyecto: identificación y perspectiva sobre la visión en cuanto a formación de ciudadanía de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO.	Temas de interés para los niños y niñas de la fundación FUNAMCO en formación de ciudadanía	Determinar de los temas planteados en la encuesta, cuales generan mayor interés en los niños y niñas de la fundación FUNAMCO	¿Qué te gustaría aprender?	Niños y padres de familia	Encuesta
	Visión de país de los niños y niñas de la fundación FUNAMCO.	Identificar la visión de país y expectativas que los niños y niñas de la fundación FUNAMCO tienen de nuestro país y su contexto.	¿Quieres que Colombia sea un país de igualdad, paz y amor? ¿Por qué?	Niños y padres de familia	Encuesta (Pregunta abierta)

Tabla 3: Matriz de recolección de información de la encuesta estructurada para los menores de edad en compañía de sus padres de la fundación FUNAMCO, por medio del siguiente link puede acceder al instrumento de recolección de información en línea:https://docs.google.com/forms/d/1iE1jfjgg_1A5BgV3eqiFvMdi8F8BOUYME7Om9SMoFU/edit Elaboración propia (2021).

Cada una de estas categorías se estructuró con el fin de identificar el conocimiento previo sobre las temáticas en formación ciudadana de todos los actores y cómo esto puede favorecer o afectar la propuesta, así mismo se realizó esta categorización con el fin de poder identificar cual es la posición de las profesionales así como de la población objeto, frente al presente proyecto integrador y su incidencia dentro de la organización y la comunidad.

Aplicación del instrumento

Los instrumentos son aplicados mediante un enlace de ingreso desde las TIC y a través de dispositivos inteligentes, se realiza por una parte una encuesta desde el aplicativo Google Forms en el que se abren preguntas de opción y selección múltiple, y de igual manera una entrevista semiestructurada que da paso a respuestas abiertas bajo la escritura y grabación de audios. El número de encuestas logradas en total es de veintiuno (21) y de entrevistas es dos (2).

Análisis y presentación de la información recolectada

El método mixto fue el enfoque de investigación que se seleccionó como el más oportuno para el presente proyecto integrador, para su análisis se hace necesario como lo expresa Sampieri (2014), confiar en los procedimientos cuantitativos, así como en los cualitativos, además de realizar un análisis combinado, así mismo la diversidad de posibilidades de análisis es considerable en los métodos mixtos, además de las alternativas conocidas que ofrecen la estadística y el análisis temático. (p. 574), en esta investigación se aplicaron herramientas tanto del método cualitativo como cuantitativo, con el fin de tener una mirada más amplia y minuciosa

de la investigación, por lo que se tuvo que realizar el análisis desde dos enfoques con el fin de tener una perspectiva más amplia de los resultados.

Análisis cuantitativo (encuesta):

Se aplicó el método cuantitativo a veintiún menores de edad pertenecientes a la fundación FUNAMCO, por medio de una encuesta virtual, posteriormente se realizó el análisis y tabulación correspondiente de la información recolectada en la cual se pudo concluir que:

El 100% de los menores de edad a los cuales se les aplicó la encuesta cuentan con dispositivos inteligentes e internet en su unidad habitacional, lo que facilita el acceso de los niños de la fundación FUNAMCO, a los contenidos multimedia y digitales en temas de formación en ciudadanía, viabilizando el proyecto de manera positiva, teniendo en cuenta que uno de los posibles supuestos de gran impacto estaba en torno de que los menores no contaron con ninguna herramienta para acceder a los contenidos realizados para ellos.

Teniendo en cuenta la gráfica N° 2 cuyo objetivo era determinar la viabilidad de acceso a los equipos electrónicos de la fundación FUNAMCO, en el caso de no contar con ningún dispositivo inteligente, Se puede inferir de manera paralela que para las familias y menores de edad es más viable acceder desde sus hogares y participar de manera más activa en proyectos de las fundación de manera virtual, teniendo en cuenta que el 33,3 % no pueden dirigirse con frecuencia a la fundación y el 4,8% ocasionalmente puede como lo muestra la siguiente gráfica.

Figura 4

Pregunta N° 2 Gráfico de respuestas de formularios encuesta

¿En el caso de no contar con ningún dispositivo inteligente, puedes acercarte a la fundación FUNAMCO para acceder a los equipos electrónicos que tenemos para su uso?

21 respuestas

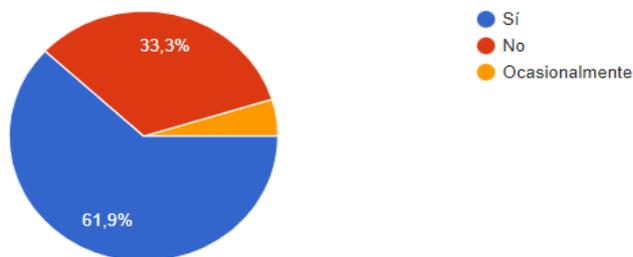


Figura 3: Resultados de la pregunta N° 2 de la encuesta formulada para los niños de la fundación FUNAMCO. Elaboración propia (2021).

Así mismo se analizó que el conocimiento que tienen los menores de edad de la fundación FUNAMCO, en temáticas de ciudadanía es muy poco teniendo en cuenta que el 47,6% de los menores tiene un conocimiento nulo o mínimo en estas temáticas, del mismo modo se concluyó que el 28,5% de los niños no les han formado en su institución educativa sobre estas temáticas, lo que hace necesario reforzar la formación en ciudadanía desde otros espacios para fomentar en ellos sujetos críticos, empoderados y participativos en sus contextos y con una visión amplia para la transformación social.

Igualmente el 100% de los menores de edad manifestaron interés por aprender de manera divertida y didáctica por medio del contenido digital y multimedia, que se realice para ellos y un 95,2% manifestó que le gustaría aprender por medio de videos educativos lo que nos indica que la acogida por parte de la población objeto es factible y su impacto puede ser muy significativo, así mismo fue fundamental poder identificar cual es la postura de los padres de familia a través del instrumento, por lo que se generó una pregunta orientadora para definir la importancia de que sus hijos se formaran en estas temáticas, a lo que el 85,7% de los padres contestaron como importante para la vida de sus hijos y el 14,3% contestaron desconocer el tema, lo que indica que

es necesario formar a los niños y niñas primero para crear en su adultez bases sólidas y estables de conocimiento como ciudadanos y segundo como una apuesta en la transformación social y cultural de nuestro país.

También se pudo establecer que el 71,4% de los menores de edad de la fundación usan el internet más de dos horas diarias, para los siguientes objetivos:

Figura 5

Pregunta N° 9 Gráfico de respuestas de formularios encuesta

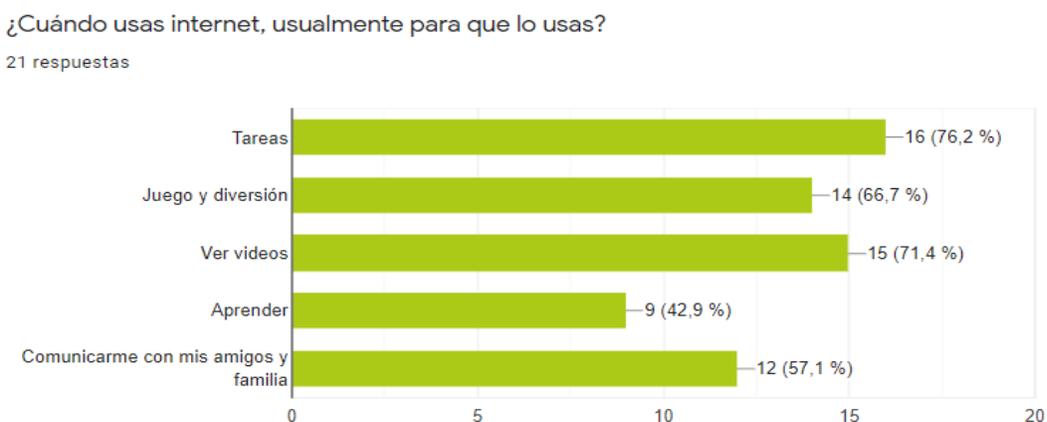


Figura 4: Resultados de la pregunta N° 9 de la encuesta formulada para los niños de la fundación FUNAMCO. Elaboración propia (2021).

Lo que infiere que sólo el 42,9% de los menores utiliza el internet para aprender, razón por la cual se debe fortalecer el uso adecuado del mismo, buscando incentivarlos para que ellos deseen instruirse y cambien su perspectiva de cómo ven esta herramienta y así mismo puedan acceder a un contenido digital que sea formativo, didáctico y divertido, con el fin de desarrollar sus capacidades y competencias, como lo nombra UNICEF (2018) El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. (p. 8)

Para culminar este análisis se logró establecer que los niños y niñas tienen mayor interés por las siguientes temáticas derechos y deberes con un 61,9% y participación y democracia con un 57.1% lo que nos indica que existe un gran interés por parte de los menores, así como conciencia hacia la importancia de formarse en estas temáticas, como lo muestra la siguiente tabla:

Figura 6

Pregunta N° 11 Gráfico de respuestas de formularios encuesta



Figura 5: Resultados de la pregunta N° 11 de la encuesta formulada para los niños de la fundación FUNAMCO. Elaboración propia (2021).

Análisis cualitativo (Entrevistas):

Así mismo dentro de esta investigación se aplicó el método cualitativo a dos profesionales de la fundación FUNAMCO, con el fin de identificar la visión y perspectiva desde su conocimiento profesional y como este puede beneficiar de manera positiva la presente propuesta, para lo cual

que se les realizó una entrevista que se podrá evidenciar en el anexo 1, y en las cuales se concluyó que:

No todas las profesionales de la fundación FUNAMCO están capacitadas para formar en temas de ciudadanía, por lo que se hace necesario identificar cuales profesionales tienen formación en estas temáticas e incluirlas activamente dentro del proyecto, así mismo se logró identificar que el grado de impacto del proyecto dentro de la fundación es relevante, ya que las profesionales manifiestan que sí es importante enseñar a los niños temáticas de ciudadanía, refiriendo lo siguiente:

Profesional Maritza Botache (comunicación personal, 29 de octubre, 2021) aportó *“Si. Es parte importante de su desarrollo como ciudadanos políticos.”*

Profesional Luz López, (comunicación personal, 1 de noviembre, 2021) *“Si, por qué es importante que todas las personas reconozcamos nuestros derechos y deberes y todas las concepciones que puedan darse en los territorios, cómo las organizaciones políticas como la historia y las culturas que existen, además, es muy importante que en la actualidad donde se está estableciendo tanta libertad y diversidad para reestablecer una constitución más incluyente.”*

Del mismo modo se infiere que la efectividad del proyecto podría ser alta, según las profesionales, se puede concluir que el presente proyecto es propicio y oportuno para la fundación, teniendo en cuenta que las profesionales están de acuerdo que en la actualidad las TIC hacen parte de nuestro diario vivir y desarrollo, una de las profesionales refirió que:

Profesional Luz López, (comunicación personal, 1 de noviembre, 2021) aportó *“Es efectivo porque estamos en un momento dónde la tecnología hace parte de nuestras vidas y es algo que*

necesitamos, sería una actividad muy estratégica porque debemos adaptarnos y de esta manera se lograría enseñar a partir de lo que le gusta a los niños”

En el mismo sentido, ellas respondieron lo siguiente:

Profesional Maritza Botache (comunicación personal, 29 de octubre, 2021) aportó *“Si, teniendo en cuenta que la principal misión de la fundación es contribuir a mejorar la calidad de vida de personas vulnerables y que mejor manera que empoderándolos mediante conocimiento”*

Profesional Luz López, (comunicación personal, 1 de noviembre, 2021) *“Si porque los niños van a entender la importancia de lo que es la ciudadanía y eso puede ayudar a nuestro futuro ya que ellos van a ser más conscientes de lo que hagan y va a existir más el respeto y el cuidado por el otro”*

Igualmente se pudo reconocer que es importante formar a los niños en temas como derechos y deberes, valores, convivencia ciudadana, identidad cultural, historia, constitución política y ejercicio de los derechos como ciudadanos de manera consciente y responsables, lo que nos indica que formar desde la niñez a los menores de edad en estos temas posibilitará que en su adultez sean ciudadanos conscientes y participativos en busca de una transformación social duradera.

Como conclusión la aplicación de las herramientas tanto del método cualitativo como cuantitativo posibilitó que se pudiera identificar la pertinencia y posible impacto de la propuesta, no solo en la población objeto de investigación, sino también desde la visión de las profesionales de la fundación FUNAMCO, identificando que para los niños de la fundación este proyecto representa en sus propias palabras, *la oportunidad de cambio y bienestar en la ciudadanía, así*

como la posibilidad de una mayor convivencia y la oportunidad de ser una sociedad más ejemplar y justa, demostrando una verdadera democracia.

Estrategia de fortalecimiento organizacional

FUNDACIÓN UNIDAS POR LA NIÑEZ, LA MUJER Y EL ADULTO MAYOR DE COLOMBIA FUNAMCO

Es una institución de utilidad común y sin ánimo de lucro, persona jurídica de derecho privado, de las reguladas, en lo pertinente, por los artículos 633 a 652 del Código Civil Colombiano, el Decreto 2150 de 1995 y demás normas concordantes. Se constituye como una entidad sin ánimo de lucro, de carácter permanente, independiente y autónomo, bajo el NIT N° 9010004398 y con registro mercantil N°. S00051064.

Reseña Histórica:

FUNAMCO nace por un grupo de mujeres que ven la necesidad de brindar oportunidades de cambio en las mujeres, los niños y las personas mayores más vulnerables de la localidad cuarta de San Cristóbal sur, a partir del 25 de Julio de 2016 hasta la fecha se ha venido trabajando con la comunidad y sus asociadas, creando espacios que permiten y ayudan en el desarrollo integral de los miembros y sus familias; se inició con 11 mujeres con un carisma social y amor por el servicio social, y en la actualidad se cuenta con más de 450 asociadas.

La fundación cuenta con un grupo de trabajo conformado por: las socias fundadoras, la Junta Directiva, Coordinadoras, asesoras, profesionales de apoyo, profesionales especializados, entre otros.

Misión:

Son una FUNDACIÓN líder enfocada a brindar espacios para mejorar la calidad de vida de los niños, niñas, mujeres y adultos mayores, promover la participación de las comunidades en espacios y en escenarios que propendan a unir a las familias y a la comunidad, garantizando la prestación de servicios de calidad y conciencia social.

Visión:

En el año 2029, ser reconocida como una fundación inspirada en la innovación permanente que satisface razonablemente las expectativas de los niños, niñas, mujeres y adultos mayores frente al fortalecimiento del desarrollo personal y social; con espacios de aprendizaje deportivo, cultural y educativo orientado a mejorar la calidad de vida.

Objeto social

Contribuir, direccionar, planear, ejecutar, coordinar, evaluar, organizar y realizar toda clase de actividades de interés común en la sociedad, principalmente en gestiones y finalidades relacionadas con el servicio social, la educación informal, la recreación, el deporte y la protección de niños, mujeres y adultos mayores.

Dentro de la Fundación se ubican profesionales de múltiples disciplinas como trabajadores sociales, abogados, pedagogos, administrativos, emprendedores, diseñadores, programadores y otros, quienes adelantan procesos de deportes, de cuidado por el medio ambiente, cuidado por el adulto mayor, formación académica, recreativos etc.¹²

¹² Página de Facebook: <https://www.facebook.com/fundacionfunamco/>

Matriz de análisis de involucrados

Se realizó una matriz de análisis de involucrados para determinar e identificar el grado de interés de los participantes, esta representa, las necesidades, las capacidades y las posibilidades que tiene cada uno de los involucrados tanto internos como externos al proyecto integrador. Destacando a quienes tienen algún interés por el proceso o el desarrollo del mismo.

Tabla 4

Matriz de análisis de involucrados

#	INVOLUCRADO	INTERÉS	
		A FAVOR	SE OPONEN
1	Niños y niñas de FUNAMCO	Apoyo, ya que tendrán la posibilidad de interactuar y acceder a espacios de formación de manera didáctica y creativa, no solo para aprender sino también para divertirse.	
2	Familias de los niños	De acuerdo con la necesidad de ofrecer formación ciudadana a los niños y niñas. Apoyo en brindar las herramientas para acceder al contenido digital y multimedia.	En desacuerdo por realizar formación ciudadana de niños y niñas. Oposición o imposibilidad de brindar las herramientas para acceder al contenido digital y multimedia.
3	Profesionales de FUNAMCO	Apoyo, posibilitara a los y las profesionales herramientas de interacción y formación con los niños y niñas en su intervención en temas de formación ciudadana, derechos, deberes, rutas de atención, etc.	
4	Comunidad Virtual	Apoyo, en compartir el contenido realizado para el reconocimiento de la fundación. Defensa, promoción y difusión del contenido en formación ciudadana para niños y niñas externos a la fundación.	Desinterés por compartir el contenido digital y multimedia. Rechazo por la formación en ciudadanía infantil por niños externos a la fundación.
5	Otros grupos poblacionales FUNAMCO	Apoyo, ya que, a través del marketing social, se dará a conocer la labor de la fundación a fin de vincular posibles donaciones y apoyo económico para beneficio de los proyectos y programas sociales que se realizan desde allí, beneficiando a toda su población.	
6	Comunidad educativa UNIMINUTO	Fundamenta posibilidades de reforzar los saberes adquiridos en la EGSO. Apoyo en brindar un proyecto de investigación que evidencie el proceso de formación UNIMINUTO.	

Tabla 4: Es una descripción de los grupos de involucrados en el proyecto actual. Elaboración propia (2021).

De la matriz se logra inferir que los involucrados pueden estar a favor del proyecto integrador, ya que este permite la integración de la formación ciudadana de la mano del uso adecuado del internet a través de medios digitales y multimedia, por otro lado encontramos involucrados que pueden estar en contra a causa de la imposibilidad de contar con los medios o recursos necesarios para acceder al contenido e igualmente se puede presentar un desinterés por la formación ciudadana en contra de los procesos a realizar en el presente proyecto integrador.

Así mismo se realizó una clasificación de involucrados, la cual permitió entender que la máxima posición de poder se establece en los niños y niñas de la fundación y en la comunidad educativa quienes son las estudiantes de la especialización en Gerencia Social, los múltiples y diversos profesionales y los administrativos de la fundación FUNAMCO, por lo que recae en ellos la responsabilidad de estar evaluando transversalmente y de forma continua los procesos del proyecto integrador con el fin de cumplir con los respectivos objetivos del mismo.

Por lo anterior fue necesario realizar un mapeo de los involucrados tanto a favor como en contra de la propuesta, en el cual se infiere que es ascendente puesto que quienes tienen un nivel de poder más alto dentro del proyecto integrador se encuentran a favor de los procesos a realizar, y aquellos que pueden estar en contra del mismo tienen un nivel de poder bajo, por lo cual se puede generar estrategias de involucramiento para que puedan interesarse y estar a favor.

La clasificación y mapeo de los involucrados a favor y en contra podrán ser revisados en los anexos de la presente investigación, así mismo se podrá evidenciar la tabla que especifica la

definición de las estrategias para cada uno de los ellos desde los aspectos positivos y negativos con el fin de alcanzar los objetivos finales.

Matriz marco lógico

La Matriz de Marco Lógico como lo indica CEPAL, es una herramienta para facilitar el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos. (CEPAL, s.f., pág. 13) la cual permite visualizar de manera concreta los aspectos más relevantes dentro del mismo, como lo son:

- Resumen narrativo donde se incluyen los objetivos y actividades a realizar
- Indicadores
- Medios de verificación
- Supuestos

De acuerdo a los fines, propósitos, componentes y actividades del proyecto, a continuación se presenta la consolidación de la matriz de marco lógico para el presente proyecto integrador.

Tabla 5*Consolidación de la Matriz de Marco Lógico*

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medio de verificación	Supuestos
FIN 1	Revisión documental y normativa: Documentar la importancia de la formación en ciudadanía desde la niñez	Se estima que el 90% de la recolección de información sobre formación en ciudadanía desde la niñez debe estar documentada en un periodo de 6 meses.	Revisión de antecedentes	Identificar y recolectar todo el material que contenga información acerca de formación en ciudadanía desde la niñez
FIN 2	Instrumento de recolección de la información: Identificar los contenidos que contribuyan a la formación en ciudadanía desde temprana edad y los medios que se requieran para explotar sus potencialidades.	Se estima que se identificara el 90% de los contenidos y medios para formar y potencializar la formación ciudadana a temprana edad en un periodo de 6 meses.	Revisión de registros existentes	N/A
FIN 3	Herramienta de la gerencia social: Diseñar una estrategia de mercadeo social que promueva la formación ciudadana a través de contenidos digitales y multimedia en las TIC.	Se estima que en 8 meses este 100% diseñada la estrategia de mercadeo social para ser aplicada al presente proyecto integrador	Revisión documental	N/A
Propósito	Proponer una estrategia de mercadeo social para la formación de pequeños ciudadanos a través de medios digitales y multimedia en la fundación FUNAMCO.	Se estima que la estrategia de mercadeo social diseñada para la fundación FUNAMCO estará lista un 100% en un periodo de 12 meses	Revisión documental	Identificar y aplicar la herramienta adecuada desde la gerencia social para el presente proyecto integrador
Componente Fase 1	Diagnóstico y formulación del proyecto	En un periodo de 12 meses estará previamente diagnosticado y formulado 100% el proyecto de gerencia social para la fundación FUNAMCO	Recolección de antecedentes y revisión documental	Recolectar la información suficiente para diagnosticar el problema y del mismo modo formular una solución adecuada para el mismo.
Componente Fase 2	Presentación del proyecto	Será presentado el 100% del proyecto en el periodo de 4 meses a todos los actores que correspondan para su previo conocimiento, así como la aplicación, contextualización o retroalimentación que se debe realizar del mismo.	Ponencia	Socializar las fortalezas y ventajas que conlleva la ejecución del proyecto
Componente Fase 3	Ejecución del proyecto	El 100% del proyecto se estima que será ejecutado en un periodo de 12 meses.	Observación participante	Planificar estrategias para garantizar el acceso de todos los beneficiarios al contenido multimedia y digital.
Componente Fase 4	Evaluación	Se realizará el 100% de la evaluación en un periodo de 30 meses con el fin de evaluar el ex ante, durante y el ex post del proyecto que se aplicará en la fundación FUNAMCO.	Encuesta	N/A
Fase 1 Actividad 1	Realización de la estructura del proyecto	El 100% de la estructura del proyecto se planeará y realizará en el periodo de 1 mes.	Revisión de registros existentes	N/A
Fase 1 Actividad 2	Revisión documental, conceptual y normativa.	Se realizará por lo menos el 90% de la revisión documental, conceptual y normativa, esta será documentada en el periodo de 6 meses.	Revisión de antecedentes	N/A
Fase 1 Actividad 3	Instrumentos de recolección de información	El 100% del diseño y aplicación del instrumento de recolección de información se realizará en un periodo de 3 meses	Encuestas y entrevistas semiestructuradas	Garantizar la aplicación de los medios de recolección de información a todos los participantes y beneficiarios del proyecto
Fase 1 Actividad 4	Retroalimentación académica	Se estima que se dará el 100% de la retroalimentación académica en un periodo de 2 meses.	Evaluación	N/A
Fase 2 Actividad 1	Instrumento o herramienta de la Gerencia social	Se estima que se elegirá e integrará 100% al proyecto integrador la herramienta de la gerencia social que mejor aplique a este, en un periodo de 1 mes.	Revisión documental	N/A
Fase 2 Actividad 2	Contextualización Institucional	Se realizará el 100% de la contextualización institucional en el periodo de 1 mes.	Recolección de antecedentes	N/A

Fase 2 Actividad 3	Retroalimentación académica	Se estima que se dará el 100% de la retroalimentación académica en un periodo de 1 mes de los componentes que se deban mejorar o cambiar para la socialización del proyecto.	Evaluación	N/A
Fase 2 Actividad 4	Presentación final	Será presentado el 100% del proyecto en el transcurso de 1 mes a todos los actores que correspondan para su previo conocimiento y aprobación de este.	Ponencia	N/A
Fase 3 Actividad 1	Investigación del contenido	Se pretende investigar y definir el 100% de contenido digital y multimedia en formación ciudadana infantil que se va a compartir, durante un periodo de 3 meses.	Revisión documental	N/A
Fase 3 Actividad 2	Articulación interdisciplinaria	Se realizará el 100% de la articulación interdisciplinaria con las profesionales de la fundación FUNAMCO en un periodo de 1 mes.	Grupo de discusión	Propiciar la correcta participación y apropiación de todos los profesionales involucrados en el mismo.
Fase 3 Actividad 3	Diseño y edición	Se estima que se diseñe y edite el 100% del contenido multimedia y digital para el proyecto en un periodo de 6 meses.	Observación directa	Contar con el personal idóneo y capacitado para la creación y edición de los contenidos acorde a lo
Fase 3 Actividad 4	Cargue a plataformas TIC	Se estima que en el transcurso de 2 meses se haya cargado en las plataformas digitales el 100% del contenido digital y multimedia creado desde el proyecto.	Observación directa	Contar con el personal idóneo y capacitado para cargar el contenido desarrollado en las plataformas correspondientes
Fase 4 Actividad 1	Compartir contenido	El 100% del contenido será compartido en la mayoría de las plataformas digitales que existan a nivel mundial, en el transcurso de 14 meses.	Observación directa	N/A
Fase 4 Actividad 2	Evidenciar comentarios, likes y vistas	Se analizará un 100% la acogida del contenido por medio de los likes y visualizaciones que se generen en las plataformas digitales que se ha compartido, esto se realizará en un periodo de 6 meses.	Muestreo	Garantizar la correcta divulgación y publicación de los contenidos multimedia y digitales con el fin de que todos puedan acceder a los mismos sin ninguna dificultad
Fase 4 Actividad 3	Evolución del contenido	Se analizará 100% qué tanto impacto así como qué evolución se ha generado a partir del contenido multimedia y digital que se ha compartido para la formación en ciudadanía infantil.	Grupos de discusión	Propender que el contenido sea de calidad y de interés para la población objeto
Fase 4 Actividad 4	Evaluación transversal	Se estima que se realizará la evaluación en lo posible de un 90% de todos los actores que hayan sido beneficiarios del presente proyecto integrador, esto se realizará en el transcurso de 4 meses.	Encuesta	Formular un instrumento adecuado que posibilite la evaluación de todos los participantes que accedan a los contenidos compartidos.

Tabla 5: Consolidación de la Matriz de Marco Lógico, Elaboración propia (2021)

Implementar la metodología del Marco Lógico, ayudó a determinar que la herramienta más adecuada desde la Gerencia Social, para el proyecto es el mercadeo social, ya que este posibilita la transformación social, bajo un uso adecuado de las TIC y amplía las posibilidades que estas ofrecen, así como en la consecución de recursos económicos para programas sociales por medio del mercadeo, por lo tanto busca que desde la publicidad se divulgue a nivel territorial, distrital y nacional, la labor social efectuada por la fundación y el contenido multimedia y digital que se elabore para los niños y niñas, en torno a temas de construcción de ciudadanía, se incentive a

posibles donantes y patrocinadores interesados en apoyar y participar de cualquier manera en los procesos sociales de la fundación.

Como se especificará de manera más detallada en el siguiente apartado del documento.

Metodología: Selección de instrumento

Mercadeo Social

El instrumento seleccionado es el más pertinente para la propuesta del presente proyecto integrador puesto que lo que se quiere lograr es satisfacer los intereses y necesidades de la sociedad (niños y niñas de FUNAMCO) mediante la publicidad y direccionamiento de creación de un producto (contenido multimedia y digital) que preste un servicio (formación en ciudadanía) que promueven al cambio y desarrollo social de la comunidad. De tal manera que a través de ésta herramienta se puede generar un cambio dentro de los contextos sociales a través de la publicidad, la apuesta en la presente alternativa de solución responde no solo a cambiar culturalmente y atacar una problemática presente sino que tiene un plus en cuanto a la sostenibilidad de la estrategia para el futuro y las posibilidades de que los niños que adquieran formación ciudadana se consoliden como sujetos reflexivos en el futuro, cambiando así los contextos sociales, políticos, económicos en pro de la comunidad.

Diagnóstico de tendencia

De acuerdo con la información recolectada la estrategia de mercadeo social para formar pequeños ciudadanos está en tendencia ascendente y positiva puesto que un alto grado de niños cuentan con las herramientas para adquirir los productos y servicios de ésta, además el estudio demuestra que sí existe interés por aprender de forma innovadora y diferente. Lo cual brinda la posibilidad de generar conciencia frente al uso adecuado del internet y de los dispositivos inteligentes como táctica para la transformación de la realidad social en la que están inmersos y promover el ejercicio positivo de ciudadanía en el futuro. Por lo anterior este proyecto representa una idea innovadora y sostenible con el tiempo ya que con base a la información recolectada que hace rastreo de planes, programas o proyectos similares demuestra que aunque han existido procesos ciudadanos con niños no se han presenciado de carácter formativo ni que fomenten

el uso adecuado del internet mediante las TIC, de acuerdo a la información recolectada solamente el de la procuraduría ha adelantado este tipo de procesos.

Matriz del plan de Mercadeo

Tabla 6

Consolidación Matriz de Plan de mercadeo

	QUÉ	POR QUÉ	CUÁNDO	CÓMO	CUÁNTO	QUIÉN
PRODUCTO	Plataformas y Contenido multimedia y digital	Hacer un adecuado uso del internet y las herramientas que brinda	2022	Diseñando contenido que sea interesante para los niños y niñas	\$1.000.000 aprox	Dirigido a niños y niñas de la fundación FUNAMCO y liderado por estudiantes de la EGSO y profesionales de FUNAMCO
SERVICIO	Formación ciudadana para niños y niñas	Para lograr sujetos reflexivos y empoderados que creen políticas y estrategias para la satisfacción de necesidades y resolución de las problemáticas	sin límite de tiempo	Seleccionando contenidos interesantes para los niños y niñas, Diseñando contenido didáctico	Tiempo y trabajo de los profesionales	Dirigido a niños y niñas de la fundación FUNAMCO y liderado por estudiantes de la EGSO y profesionales de FUNAMCO
PRECIO	Sin costo	Sin costo	Sin costo	Sin costo	Sin costo	Dirigido a niños y niñas de la fundación FUNAMCO y liderado por estudiantes de la EGSO y profesionales de FUNAMCO
PLAZA	TIC	Son la mejor herramienta para compartir el contenido y hacerlo llegar a todos	sin límite de tiempo	A través de links y shares	Sin costo	Dirigido a niños y niñas de la fundación FUNAMCO y liderado por estudiantes de la EGSO y profesionales de FUNAMCO
PROMOCIÓN	Publicidad, contenido compartido en plataformas, links, páginas etc.	Para expandir su alcance	sin límite de tiempo	Haciendo contenido interesante que los usuarios crean pertinente compartir	Sin costo	Dirigido a niños y niñas de la fundación FUNAMCO y liderado por estudiantes de la EGSO y profesionales de FUNAMCO

Tabla 6. Matriz de plan de mercadeo que explica el plan de acción para los productos y servicios de la estrategia de mercadeo social.

Generación de productos y servicios Innovadores

Videos educativos. Son productos innovadores ya que contienen información que es importante y pertinente para la construcción de ciudadanía en niños y niñas, esto es una nueva apuesta por conocer la participación de los mismos, con el fin de generar en ellos sujetos reflexivos que a mediano y largo plazo pueden atender a las problemáticas sociales a partir de estos nuevos conocimientos, además es una apuesta para el sistema educativo que incluya estos saberes para reaccionar y lograr el desarrollo social.

Página web que incluye Videos y Juegos. Es un producto innovador ya que genera espacios de participación a través del juego y la motivación para los niños y niñas, aquí también se propende por la construcción colectiva de saberes con el fin de que se logre formar pequeños ciudadanos capaces de establecer un país de paz, democracia, justicia y equidad.

Formación de pequeños ciudadanos. Aunque retoma varios autores que establecen la necesidad es un servicio innovador puesto que no se evidencia mucho la formación en ciudadanía para niños y niñas, los existentes suelen ser muy arcaicos y no tan creativos, por lo cual esta apuesta es importante ya que se logra atraer la atención de los niños y niñas para que se constituyan como ciudadanos y participen activamente.

Cronograma y presupuesto

Por medio de la siguiente tabla se podrá evidenciar el cronograma que se estableció para el presente proyecto integrador, con el fin de establecer compromisos y tiempos determinados, para cada una de las fases y sus respectivas actividades.

Tabla 7

Cronograma

Fase	Descripción Actividades	Responsable	Duración en Días	Cronograma													
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	14...				
Diagnóstico y formulación del proyecto	Realización de la estructura del proyecto	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto	30 días	█													
	Revisión documental, conceptual y normativa.	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto	180 días														
	Instrumentos de recolección de información	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto	90 días														
	Retroalimentación académica	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y docentes.	60 días														
	Instrumento o herramienta de la Gerencia social	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto	30 días														
Presentación del proyecto	Contextualización Institucional	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y profesionales de la fundación FUNAMCO	30 días														
	Retroalimentación académica	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y docentes	30 días														
	Presentación final	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y actores involucrados	30 días														
	Investigación del contenido	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto.	90 días														
Ejecución del proyecto	Articulación interdisciplinar	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y profesionales de la fundación FUNAMCO.	30 días														
	Diseño y edición	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y profesionales en el tema.	180 días														
	Cargue a plataformas TIC	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y profesionales en el tema.	60 días														
	Compartir contenido	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto, profesionales en el tema y profesionales de la fundación FUNAMCO	420 días														
Evaluación	Evidenciar comentarios, likes y vistas	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y profesionales en el tema	180 días														
	Evolución del contenido	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto y profesionales de la fundación FUNAMCO	180 días														
	Evaluación transversal	Estudiantes de la especialización a cargo del proyecto	120 días														

Tabla 7: Cronograma de actividades. Elaboración propia (2021)

Presupuesto

En la presente propuesta se presentan dos presupuestos, el primero hace parte del diseño, preparación y puesta en marcha del plan de mercadeo, este asumido por las autoras del proyecto, y el segundo planteado con unos costos futuros, los cuales deben ser asumidos por la

administración y las socias fundadoras como parte de los recursos obtenidos en procesos de autogestión.

Tabla 8

Costos totales del diseño y divulgación

ACTIVIDAD	RECURSOS HUMANOS	RECURSOS NATURALES	TOTAL
Formulación del proyecto	Estudiantes y Tutores	Internet 180 MB	\$ 233.700
Revisión por el docente	Estudiantes y Docente	Internet 60 MB	\$ 77.900
Presentación del proyecto a Docente y Estudiantes de Clase	Estudiantes, Docente y Compañeros	Internet 30 MB	\$ 38.950

Tabla 8: Costos totales en valores presentes, suman un total de \$350.550 pesos. Elaboración propia (2021)

Tabla 9

Costos totales en valores futuros

ACTIVIDAD	RECURSOS HUMANOS	RECURSOS NATURALES	TOTAL
Recolección de información a difundir	Estudiantes y Socias Profesionales	Internet 720 MB	\$ 934.800
Redacción de la información a discutir dentro de los foros	Estudiantes y Socias Profesionales	Internet 720 MB.	\$ 934.800
Subida del contenido a la red	Estudiantes y Socias Profesionales	Internet 720 MB	\$ 934.800

Tabla 9: Costos totales en valores futuros, suman un total de \$2.804.400 pesos. Elaboración propia (2021)

Hallazgos

Dentro de los hallazgos se reconoce que este es un proyecto innovador y sostenible, que a lo largo del tiempo puede establecerse no solo a nivel organizacional, sino que puede ir más allá de lo que se propone, puesto que el contenido que se quiere generar puede ser compartido, ya que cuenta con múltiples posibilidades, al ser contenido digital y multimedia desarrolla un nivel de divulgación que podría transformar la cultura de diversos usuarios en el futuro.

Además, este permite una construcción colectiva que puede evidenciar las capacidades de los niños y la responsabilidad como ciudadanos en la toma de decisiones y prepararlos para que cuando lleguen a su edad adulta, desarrollen políticas públicas que den respuestas a las necesidades sociales de cada uno de sus contextos.

Por otro lado, se encuentra que a pesar de que se tenía la disposición y los instrumentos como smartphone e internet, durante el proceso de recolección de la información las familias y los niños no contaban con el tiempo disponible, lo que cuestiona en cuanto a que estos encuentren el tiempo y espacio para apropiarse del contenido multimedia y digital que se pretende diseñar para su formación en ciudadanía.

Otro hallazgo importante es el beneficio que se brinda al cuidado del medio ambiente, puesto que es un proyecto que al ser digital no hace uso de muchos recursos, además a partir de este proyecto se va a promover el cuidado responsable del planeta, ya que este es un tema principal de la construcción ciudadana. El rastreo bibliográfico que se realizó a lo largo del presente proyecto integrador fue totalmente pertinente y eficiente, puesto que este permitió que se hiciera visible la problemática existente y la necesidad de crear estrategias que posibiliten el cambio de las mismas.

Conclusiones

Como conclusión, el objetivo general de este proyecto integrador estaba en torno a crear una estrategia de mercadeo social que permitiera la formación de pequeños ciudadanos en la fundación FUNAMCO, ésta propuesta se cumple en un proceso de investigación realizado por las estudiantes de la especialización en Gerencia Social, por medio del cual se realizó una revisión documental y normativa, lo que evidenció la problemática objeto de este proyecto, estableciendo la importancia de la formación ciudadana en la niñez mediante la utilización de medios digitales y multimedia a través de las TIC. Así mismo a través de la lectura de los instrumentos de recolección de la información (encuestas y entrevistas) realizados, se evidenciaron aquellas categorías de formación ciudadana a enfatizar dentro de los contenidos multimedia y digitales que se pretenden realizar.

Además, los objetivos del presente proyecto integrador, están enfocados a propiciar en los niños el hábito de usar de manera adecuada la información que se va a brindar por medio de las TIC, en el mismo sentido se busca que adquieran la capacidad de aprender de forma independiente y desarrollen así la habilidad de indagar y reconstruir la historia, para que finalmente se establezca en ellos la responsabilidad social dentro de su entorno, con el fin de impulsar un cambio y desarrollo social sostenible.

Por otro lado desde la herramienta de Mercadeo Social, de la Gerencia Social, base misma de este proyecto, se puede concluir que gracias al uso de esta, generó la posibilidad de crear un valor social, que lograra establecer una estrategia de mercadeo en la que la innovación y la sostenibilidad fueran el pilar de la construcción de un servicio de educación, igualdad y equidad, a través de un producto de contenido multimedia compartido por medio de las TIC, con el cual se buscará transformar un contexto en el que se evidencia la necesidad de formar

ciudadanos desde temprana edad. Del mismo modo esta herramienta aborda las necesidades organizacionales y permite la visibilización de la fundación y de los procesos que se realizan desde allí, para obtener recursos y donaciones con el fin de que esta logre auto gestionarse.

Esta propuesta de Mercadeo Social logrará que la fundación establezca un proyecto liderado por la estrategia y el direccionamiento de la publicidad social, en donde se logrará participación por parte de todos los actores involucrados, con el interés común de transformar una realidad que es emergente en este caso la virtualidad que se potencializa después del marco de la emergencia por Covid-19, como lo es la del mundo tecnológico y la necesidad de construir ciudadanía para mejorar las condiciones del país en el futuro. Además estos servicios sociales están enfocados a tener en cuenta la opinión de la comunidad para su evolución constante, lograr empoderamiento y desarrollo base de las capacidades de los niños y de la fundación, para definir los contenidos que deseen aprender y del mismo modo evaluar sus logros constantemente, generando capital social por medio de la corresponsabilidad.

Recomendaciones

En cuanto a las recomendaciones que se desarrollan en el presente proyecto integrador son las posibilidades de su evolución y articulación por parte de nuevos investigadores que deseen retomarla y que enfoquen el proyecto desde otras herramientas de la Gerencia social, la principal es la de Redes y Alianzas ya que como se pudo evidenciar Colombia es un país que está logrando transformar la realidad y adecuarse en el mundo de lo digital, estas alianzas tanto en instituciones públicas como privadas, permitirá promover la presente propuesta y aportará a la construcción colectiva, por medio de la participación de sujetos críticos, que busquen promover mejores condiciones de vida, un país democrático, justicia social y participación de todos y todas por igual. Con ello se podría vincular al mismo en procesos de investigación y de intervención

realizados por instituciones como la Procuraduría General de la Nación, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), La Secretaría de Integración Social (SDIS), Biblored, MinTIC, MinEducación, Alianza por la niñez, entre otros más.

Además, se recomienda que el documento sea llevado a cabo a la realidad desde cualquier contexto apuntándole a diferentes comunidades infantiles a través de los medios digitales, para que en el futuro esta propuesta de formación ciudadana llegue a consolidarse como una política pública que responda a los enfoques: Diferencial y de Derecho. Esta política pública entonces radicaría a cubrir el territorio nacional con el fin de llegar a cambiar el sistema educativo en pro de la construcción ciudadana, adquiriendo así valor por parte de los niños, ya que pueden sentirse parte de las transformaciones y construcciones sociales, erradicando el miedo y el desinterés por estos procesos que son tan importantes para mejorar la calidad de vida y el desarrollo de la comunidad.

Por otro lado se recomienda a los profesionales que aporten a este proyecto bien sea desde el campo investigativo o el campo práctico, no dejen de lado el proyecto y que éste evolucione cada vez más, ya que como se sabe la sociedad se divide en diferentes culturas y grupos poblacionales que responden a diferentes costumbres, normas y leyes, por lo cual si el proyecto quiere consolidarse a nivel nacional e incluso internacional, el proceso investigativo y de actualización de contenido debe ser constante e ilimitado.

Referencias Bibliográficas

Acosta. J. Torres. M. Álvarez. M. Paba. M. Desarrollo de Competencias Ciudadanas en Colombia y en el mundo: contexto actual y estrategias empleadas. 2019.

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02305098/document>

Aguilar. N. Ciberactivismo y educación para la ciudadanía mundial una investigación acción Participativa con dos experiencias educativas de Bogotá. Universidad de los Andes. 2019.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6917172>

Alcaldía Local de San Cristóbal. 2021

<http://sancristobal.gov.co/>

Alcaldía local de San Cristóbal. Encuentros ciudadanos. 2020.

<http://www.sancristobal.gov.co/milocalidad/encuentros-ciudadanos-2020>

Alvarado. L. Características más relevantes del paradigma socio – crítico: su aparición en Investigaciones de educación ambiental y enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de educación del instituto pedagógico de Caracas. (2008)UPEL Instituto Pedagógico de miranda José Manuel Siso Martínez. Caracas.

Amar. V. La educación en medios digitales de comunicación. Revista de medios y educación. Universidad de Cádiz. España. 2010.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/22613/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arrieta, G. El mercadeo social, más allá del régimen de competencia económica. 2006.

<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/hacialapromociondelasalud/article/view/1935/1851>

Blanco. P. Alberto. Diario de Campo. Los avances investigativos y su incidencia en la formación Científica, tecnología y artística. Tomo 2. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

http://www.unicolmayor.edu.co/portal/recursos_user/SelloEditorial/Novedades/AvancesInvestigativos_TomoII.pdf#page=117

Buckingham, David. Learning Media and Technology. 2007. Taylor and Francis Online

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17439880701343006>

Bases del Plan Nacional de Desarrollo (2018 - 2022). (DNP). "Pacto por Colombia, Pacto por la

Equidad" <https://www.dnp.gov.co/Plan-Nacional-de-Desarrollo/Paginas/Bases-del-Plan-Nacional-de-Desarrollo-2018-2022.aspx>

Caamaño, H.; Pascale, P. Innovación Ciudadana en Iberoamérica: participación digital para la

Transformación social 2014. Buenos Aires, Argentina. [https://raices-](https://raices-oei.org/Lineaciudadaniaydemocracia/InnovacionCiudadanaenIberoamerica.pdf)

[oei.org/Lineaciudadaniaydemocracia/InnovacionCiudadanaenIberoamerica.pdf](https://raices-oei.org/Lineaciudadaniaydemocracia/InnovacionCiudadanaenIberoamerica.pdf)

Castañeda, N; Fino, M. Diseño de un programa de desarrollo de habilidades informacionales

Aplicadas a la información pública para fomentar la ciudadanía digital en adolescentes.

Pontificia Universidad Javeriana. Tesis de grado. Bogotá. 2010.

<http://eprints.rclis.org/22649/1/Dise%C3%B1o%20de%20un%20programa%20de%20desarrollo%20de%20habilidades%20informacionales%20aplicadas%20a%20la%20informaci%C3%B3n%20p%C3%BAblica%20para%20fomentar%20la%20ciudadan%C3%ADa%20digital%20en%20adolescentes.pdf>

Cepal. (s.f.). Naciones unidad CEPAL.

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5607/S057518_es.pdf

Ciudadanía digital. Bogotá. (2020)

<https://www.ciudadaniadigital.gov.co/627/w3-article-80619.html>

Código de ética de los trabajadores sociales en Colombia (s.f) Consejo Nacional del Trabajo Social.

<http://www.consejonacondetrabajosocial.org.co/el-codigo/>

Contreras, C. G. y Pérez, A. J. (2011). Participación invisible: niñez y prácticas participativas Emergentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, volumen 2 (9), pp. 811-825.

Curso de ciudadanía digital. Universidad de La Sabana.

<https://www.unisabana.edu.co/intersemestrales/portafolio-de-cursos/centro-de-tecnologias-para-la-academia/ciudadania-digital/>

Decreto 620 de 2020. Ministerio de Tecnologías de la información y las comunicaciones.

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%20620%20DEL%20%20DE%20MAYO%20DE%202020.pdf>

Decreto 555 DE 2020 [MinTIC]. Por el cual se adoptan medidas con el fin de emergencia Económica, social y ecológica de la que trata el Decreto 417 de 2020. 15 de abril de 2020.

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%20555%20DEL%2015%20DE%20ABRIL%20DE%202020.pdf>

Decreto 1414 DE 2017 [Min justicia]. Por el cual se modifica la estructura del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y se dictan otras disposiciones.

Agosto 25 de 2017. <http://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?id=30033075>

Decreto 1008 del 2018. "Por el cual se establecen los lineamientos generales de la política de Gobierno Digital y se subroga el capítulo 1 del título 9 de la parte 2 del libro 2 del decreto 1078 de 2015, Decreto Único Reglamentario del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones". Junio 14 del 2018.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=86902>

Decreto 620 de 2020. "Por el cual se subroga el título 17 de la parte 2 del libro 2 del Decreto

1078 de 2015, para reglamentarse parcialmente los artículos 53, 54, 60, 61 Y 64 de la Ley 1437 de 2011, los literales e, j y literal a del parágrafo 2 del artículo 45 de la Ley 1753 de 2015, el numeral 3 del artículo 147 de la Ley 1955 de 2019, y el artículo 9 del Decreto 2106 de 2019, estableciendo los lineamientos generales en el uso y operación de los servicios ciudadanos digitales". 2 de mayo de 2020.

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%20620%20DEL%20%20DE%20MAYO%20DE%202020.pdf>

Día del Edil menor. Localidad Antonio Nariño.

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=90585>

Fainholc, B. El uso inteligente de las tic para una formación ciudadana digital. 2008.

[ElUsoInteligenteDeLasTICParaUnaFormacionCiudadana-3368810.pdf](#)

Galindo. J. Ciudadanía Digital. Signo y Pensamiento. Vol. XXVII. N° 54. Pontificia Universidad Javeriana. P164- 173. Colombia.

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2190693

Gravante. T; Sierra. F; Ciudadanía digital y acción colectiva en América Latina: una crítica de la mediación y apropiación social; Revista nuestraAmérica; ISSN 0719-3092; Vol. 6; n° 12; julio-diciembre 2018

ICFES. Informe Nacional de resultados del examen. Saber 11° 2020. Volumen I. 2021.

<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/2211695/Informe+nacional+de+resultados+Saber+11+2020.pdf>

Kliksberg, B. (1999). Hacia una gerencia social eficiente: algunas cuestiones clave.

Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, 44(175), 15-29.

<https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.1999.175.49109>

La nueva política de Gobierno Digital promueve la proactividad y la innovación

ciudadana. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC).

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/74903:Decreto-1008-del-14-de-junio-de-2018>

Lillo, N. Rosello, E. Manual Para el Trabajo Social Comunitario. Narcea. S.A. Ediciones Madrid. Madrid. 2004.

Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. Julio 30 de 2009.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>

Ley 1098 de 2006. Por el cual se expide el código de infancia y adolescencia. 8 de noviembre de 2006. https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

Mahecha Aguilera, M. P., C.B. Díaz Díaz, G.Espinosa, H.González, y J.Salcedo. (2006). La formación ciudadana de niños, niñas y jóvenes. Actualidades Pedagógicas, (49), 67-79.

Ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones de Colombia. (2021).

Bogotá: en casa usa las TIC, MinTIC. <https://ciudadaniadigital.gov.co/627/w3-article-126481.html>

MinTIC. Aprenda a detectar y combatir las noticias falsas en internet. El futuro digital es de todos. (2020) <https://mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/Noticias/101931:Aprenda-a-detectar-y-combatir-las-noticias-falsas-en-internet>

MinTIC. Ciudadanía digital. Evolucionando. El futuro digital es de todos.(2019)

<https://ciudadaniadigital.gov.co/627/w3-propertyvalue-12324.html>

Mis manos te enseñan. Pautas para vivir en casa. ICBF. (2020.)

<https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/ciudadania-digital>

Muñoz Molina. Y. El mercadeo social en Colombia. Colección textos de administración.

2001. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iPAbXSk5Q_AC&oi=fnd&pg=PA3&dq=mercadeo+social&ots=8NaVQfQB17&sig=HRijVONncDUFY4otYqacr1JznQs#v=onepage&q=mercadeo%20social&f=false

Ortiz, A. (2013). Conceptos y paradigmas de la Gerencia Social. Colombia. Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO.

Participación ciudadana en la niñez. Fundación Henry Dunant. Revista Digital de Políticas Públicas y Derechos Humanos. SOLONIK. Número 5. 2019. http://fundacionhenrydunant.org/images/stories/Publicaciones_FunHD/Revista%20Solonik/Revista%20Solonik%20N%C2%B05%20-%20Julio%202019.pdf#page=29

Procuraduría General de la Nación. Los niños somos procuraduría. Nuestra Procuraduría. <https://www.procuraduria.gov.co/portal/nuestra-pgn-ninos.page>

Puentes, J. Los avances investigativos y su incidencia en la formación científica, tecnología y artística. Tomo 2. (2015). https://www.unicolmayor.edu.co/portal/recursos_user/SelloEditorial/Novedades/AvancesInvestigativos_TomoII.pdf

Registraduría Nacional del Estado Civil. Cédula digital. Oficina de comunicaciones y prensa.2020. <https://www.registraduria.gov.co/Con-nuestra-nueva-cedula-digital-estrenaremos-el-sistema-de-identificacion-mas.html>

Reyes, O. Pagola, J. Construcción de ciudadanía: la educación desde la infancia encaminada a la inclusión social. 2018. <http://www.scielo.org.mx/pdf/tla/v12n44/1870-6916-tla-12-44-52.pdf>

Salcedo, C. Paéz, A. Participación ciudadana a través del uso social de las TIC en Escuelas de Familia en los Colegios católicos de Maracaibo, estado Zulia, Venezuela. 2015. <https://revistas.urosario.edu.co/xml/5115/511553138008/html/index.html>

Sánchez, E. (2008). Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) desde una Perspectiva Social. *Revista Electrónica Educare*, 12, 155-162. Recuperado: el 12 de mayo de 2011, de la base de datos de la Universidad Nacional. Costa Rica, <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=194114584020>

Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación, sexta edición.

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Tonucci, F. A propósito di emancipare: «Se gli adulti non ascoltano i bambini vanno incontro a guai grossi». *La città dei bambini: una nuova filosofia di governo delle città*. 2015. Agora.

http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/159232/A_proposito_di_emancipare_%e2%80%9cSe_gli_adulti_non_ascoltano_i_bambini_vanno_incontro_a_guai_grossi%e2%80%9d_La_citt%C3%A0_dei_bambini_una_nuova_filosofia_di_governo_delle_citt%C3%A0..pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNAD. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Curso de ciudadanía digital.

Proyectos desarrollados. <https://vimep.unad.edu.co/index.php/ciudadania-digital>

UNICEF. Niños en un mundo digital. Estado mundial de la infancia. 2017

<https://www.unicef.org/media/48611/file>

UNICEF. (2019). aprendizaje a través del juego.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Usa, K, Veloza, G, Pardo, M. (2015). Implementación de herramientas de la gerencia social para el fortalecimiento y el empoderamiento en los beneficiarios de los comedores comunitarios, en la localidad de bosa. Colombia, Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO.

Ventajas y desventajas de los canales de YouTube. (s.f)

<https://www.tecnocible.com/ventajas-desventajas-canales-en-youtube/>

Vargas, C. (2011). El enfoque praxeológico

<https://core.ac.uk/download/pdf/323209167.pdf>

YouTube como red social y estadísticas. (s.f) <https://www.ciudadano2cero.com/youtube-que-es->

[Como-funciona/](#)

Anexos

Anexo 1.

Tabla 10

Transcripción Instrumento de recolección de la Información

Transcripciones entrevistas		
PREGUNTAS PROFESIONALES: Marca	29/10/2021 19:56	1/11/2021 10:49
Dirección de correo electrónico	dsi2362mbotache@pedagogica.edu.co	hansnataly@hotmail.com
¿Cuál es su nombre y profesión?	Maritza Xiomara Botache Ramirez- Lic. Educación infantil	Luz Ángela López. Docente
¿Considera usted que sabe sobre temas de	Si	No
¿Si contesto si o un poco, cuál es su experiencia en formación ciudadana?	Algunos conocimientos sobre constitución, derechos, deberes,	Ninguna
¿Considera pertinente como profesional de la fundación FUNAMCO enseñar a los niños y niñas pertenecientes a la fundación, temas sobre ciudadanía? ¿Por qué?	Si. Es parte importante de si desarrollo como ciudadanos políticos.	Si, por qué es importante que todas las personas reconozcamos nuestros derechos y deberes y todas las concepciones que puedan darse en los territorios, cómo las organizaciones políticas como la historia y las culturas que existen, además, es muy importante que en la actualidad donde se está estableciendo tanta libertad y diversidad para
¿Considera pertinente como profesional de la fundación FUNAMCO enseñar a los niños y niñas pertenecientes a la fundación, temas sobre ciudadanía? ¿Por qué?	Dependiendo de las habilidades de los niños y niñas para aprender	Es efectivo porque estamos en un momento dónde la tecnología hace parte de nuestras vidas y es algo que necesitamos, sería una actividad muy estratégica porque debemos adaptarnos y de esta manera se lograría enseñar a
¿Considera que el contenido multimedia y digital que se plantea realizar va a beneficiar positivamente a la fundación? ¿Por qué?	Si, teniendo en cuenta que la principal misión de la fundación es contribuir a mejorar la calidad de vida de personas vulnerables y que mejor manera que empoderándolos	Si porque los niños van a entender la importancia de lo que es la ciudadanía y eso puede ayudar a nuestro futuro ya que ellos van a ser más conscientes de lo que hagan y va a existir más el respeto y el cuidado por el otro
¿Qué dificultades usted considera que se pueden presentar en el desarrollo del presente proyecto integrador que proponen las especialistas en gerencia social?	Baja asistencia y participación	Considero que puede presentarse problemas si alguien no tiene los instrumentos como computador o internet pero la fundación presta los servicios, otra sería el poder acomodarlos en horarios que sean posibles y la última la disposición para ver
¿Qué contenidos en formación en ciudadanía desde su perspectiva propondría para trabajar con los niños y niñas de la fundación	Derechos, deberes, valores, convivencia ciudadana.	Sobre la verdadera historia de Colombia, la identidad cultural indígena, conocer la constitución política para hacerla valer, sobre conocer lo que es un PND y la importancia del voto
¿Qué estrategias o propuestas postula para el presente proyecto desde su experiencia profesional en la fundación FUNAMCO?	Talleres integradores y creativos. Juegos interactivos,	Llevarlo más allá de la fundación, compartir el contenido a través de las redes sociales para que esté no solo beneficie a la fundación, hacer que el contenido sea interesante y

Tabla 10: transcripciones de las entrevistas aplicadas a las profesionales de la fundación

FUNAMCO. Elaboración propia (2021)

Anexo 2.

Población Objeto de estudio

El nombre de la localidad se tomó de su asentamiento más antiguo: el barrio San Cristóbal. La localidad número 4 está ubicada en el suroriente de Bogotá, entre las localidades de Santa Fe (norte), Usme (sur), Rafael Uribe Uribe y Antonio Nariño (occidente) y por el oriente es límite metropolitano con los municipios de Choachí y Ubaque. Entre las veinte localidades ocupa el quinto lugar en extensión, tiene suelo tanto urbano como rural, este último corresponde a la estructura ecológica principal de los cerros orientales de Bogotá.

La población registrada en San Cristóbal es de 404.350 personas, esta localidad se ha venido consolidando como un territorio intercultural pues ha acogido población proveniente de distintas partes del país con sus costumbres y tradiciones, así se ha constituido una importante riqueza cultural sumada a un patrimonio material y ambiental.

Habitada en tiempos precolombinos, la totalidad de su territorio fue rural, concentrándose su poblamiento actual por el valle del Río Fucha a manera de haciendas mientras que la urbanización provenía de la erección de barrios provenientes de la actual localidad de Santa Fe en dirección al sur, que se acrecentaría posteriormente en el siglo XX. Los actuales pobladores descienden de inmigrantes provenientes de otras regiones del país en busca de oportunidades económicas y de los conflictos que aún padece el territorio colombiano. En 1991 con la elevación de Distrito Especial a Distrito Capital en Bogotá por la constitución de 1991, el territorio de San Cristóbal se convirtió en localidad.

Figura 7

Estratificación Socioeconómica de San Cristóbal

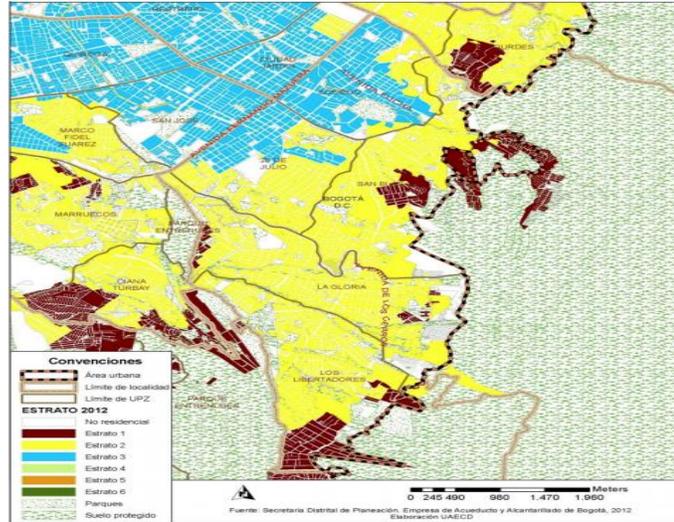


Figura 3. Representa la estratificación socioeconómica de la Localidad cuarta de San Cristóbal.

Figura 8

Ubicación de la Localidad



Figura 4. Representa la ubicación geográfica de la localidad dentro de la ciudad de Bogotá.

Esta localidad se divide en 274 barrios, organizados en 5 UPZ, y tiene una extensión de suelo que abarca 4.909,8 Ha, de las cuales 1.648,28 Ha son de suelo urbano y 3.261,56 Ha son de suelo rural, dentro del suelo urbano 206,12 Ha son protegidas y la totalidad del suelo rural es

protegido. La UPZ más extensa es San Blas (400 Ha), seguida de La Gloria (386 Ha), los Libertadores (365 Ha), Veinte de Julio (263 Ha) y el Sosiego (235 Ha).

Anexo 3.

Tabla 11

Categoría conceptual

Representa las categorías conceptuales que se abordarán en el presente proyecto integrador, así como los autores que sustentarán cada una de ellas.

CATEGORÍA	AUTORES	FUENTES
1. PARTICIPACIÓN CIUDADANA / TRABAJO SOCIAL COMUNITARIO	Galindo Jairo, M. Marchioni, Cenys Salcedo, Paez Angel	Repositorios, Bases bibliográficas, Libros, artículos, tesis
2. CIUDADANÍA DIGITAL	Galindo Jairo, Esmeralda Sánchez, Caamaño Hernán, Pascale Pablo	Bases bibliográficas, artículos científicos y estudios académicos
3. PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LA NIÑEZ	Reyes Olga, Pagola José, Tonucci Francesco, Dunant Henry	Revista digital de políticas públicas y derechos humanos SOLONIK.
4. MEDIOS DIGITALES PARA LA FORMACIÓN / EDUCACIÓN DESDE LOS MEDIOS DIGITALES	Victor Amar, Beatriz Fainholc, Buckingham David	Repositorios, Bases bibliográficas, Libros, artículos, tesis
5. MERCADEO SOCIAL	Muñoz Molina, Ortiz Alfonso, Martín Armario, Arrieta Gloria	Repositorios, artículos académicos y tesis

Tabla 11: Elaboración propia (2021).

Anexo 4

Tabla 12

Clasificación de los involucrados

INVOLUCRADO	POSICIÓN	PODER	INTERÉS
Niños y niñas de FUNAMCO	(+)	5	5
Familias de los niños	(+) (-)	3	4
Profesionales de FUNAMCO	(+)	4	3
Comunidad Virtual	(+) (-)	4	3

Otros grupos poblacionales FUNAMCO	(+)	1	1
Comunidad educativa UNIMINUTO	(+)	5	5

Tabla 12: Mide la posición del involucrado dentro del proyecto donde (+) es a favor y (-) es en oposición, el poder o fuerza que ejerce e influye en el proyecto, donde 1 es mínimo y 5 es máximo y de igual manera mide el interés de ejercer su poder, en donde 1 es mínimo y 5 es máximo.

Figura 9

Mapeo de los involucrados a favor

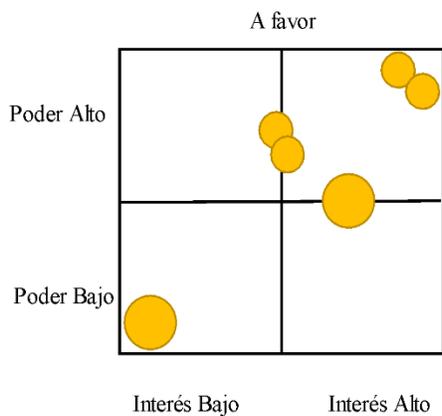


Figura 6: Cada número representa al involucrado en el mapeo. Elaboración propia (2021)

Figura 10

Mapeo de Involucrados que se oponen

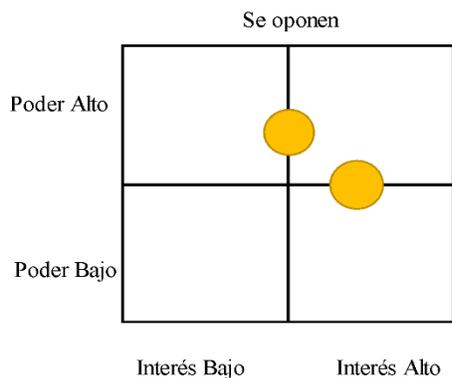


Figura 7: Cada número representa al involucrado en el mapeo. Elaboración propia (2021)

Tabla 13*Definición de estrategias*

INVOLUCRADO	INTERESES	ESTRATEGIA
Niños y niñas de FUNAMCO	Apoyo por el interés de formarse como pequeños ciudadanos y adquirir toda la información para hacerlo	Hacer uso y aprovechar los contenidos y herramientas de formación ciudadana por medio de las TIC
Familias de los niños	Apoyo en facilitación de herramientas a los niños y niñas para su formación ciudadana por medio de las TIC, en oposición por desinterés en formar a los niños y niñas como pequeños ciudadanos	Continuar informando sobre el contenido creado para que lo compartan con sus niños y niñas. Motivar a las familias que hagan parte del proceso de formación en ciudadanía para sus niños y niñas.
Profesionales de FUNAMCO	Apoyo en la creación del contenido desde los conocimientos multidisciplinarios.	Incentivar al grupo multidisciplinario a usar sus conocimientos de forma mancomunada en pro de la creación del contenido multimedia y digital en formación ciudadana.
Comunidad Virtual	Apoyo en su función de usar y compartir el contenido para su divulgación. En oposición por desinterés de las temáticas del contenido.	Retroalimentar los contenidos y evaluar comentarios con el fin de mejorar para que se hagan más interesantes y visibles.
Otros grupos poblacionales FUNAMCO	Apoyo en su interés por hacer parte del proceso.	Motivar al trabajo de la fundación a crear contenido digital con temas de interés de los otros grupos poblacionales de la fundación.
Comunidad educativa UNIMINUTO	Apoyo en creación del proyecto de mercadeo social desde la Gerencia Social	Alimentar continuamente el proyecto y hacerlo sostenible.

Tabla 13: Definición de las estrategias para cada uno de los involucrados desde los aspectos positivos y negativos para la obtención de objetivos finales. Elaboración propia (2021)