

## Proyectos de extensión

### 1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

#### **Inclusion Digital Educativa: mejorando oportunidades a sectores desfavorecidos**

Inclusion Digital Educativa: un camino para mejorar las oportunidades de niños, jóvenes y sus grupos familiares de sectores desfavorecidos de la sociedad

### 2. SINTESIS DEL PROYECTO

En noviembre del año 2007 se comenzó a trabajar sobre un proyecto con un objetivo bien claro: la alfabetización en Informática y en Internet a niños y jóvenes menores de 18 años pertenecientes a sectores desfavorecidos de la sociedad, que asisten a comedores sociales. El mismo se inició como un proyecto de voluntariado universitario (acreditado y subsidiado por el Ministerio de Educación de la Nación en la convocatoria 2007) y continúa activo en la actualidad gracias a los subsidios recibidos por la UNLP en el año 2008, a través de la acreditación del Proyecto "Reduciendo la Brecha Digital en niños y jóvenes en comedores barriales de la ciudad de La Plata", presentado en la convocatoria de Proyectos de Extensión y por el Ministerio de Educación de la Nación en el año 2009, a través de la acreditación del Proyecto "Informática inclusiva en sectores desfavorecidos de la sociedad: Introduciendo TICs en niños y sus grupos familiares", presentado en la convocatoria de Proyectos de Voluntariado Universitario.

Este continuo apoyo recibido permitió en primera instancia, que nuevos niños y jóvenes pertenecientes a las mismas organizaciones sociales con las que se estaba trabajando y a otras nuevas, pudieran incorporarse a la capacitación; en segunda instancia, que los niños y jóvenes que habían comenzado con la capacitación pudieran continuar avanzando en la misma y en una tercer instancia, que familiares (madres, padres, hermanos, abuelos, etc) de estos niños y jóvenes, que solicitaron en forma expresa incorporarse a la capacitación, lo hayan podido hacer.

El proyecto presentado aquí, pretende continuar con la capacitación que viene desarrollándose en forma continua desde hace tres años, "condición fundamental" para poder realmente contribuir a la reducción de la brecha digital existente. Aún hay muchos niños, jóvenes y gente adulta que no tiene las mismas posibilidades que otros y que desean poder ser alfabetizados en Informática para poder hacer uso de las TICs (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación) y salir así de su condición de analfabetos

digitales.

Sabemos que cada día, se agranda más la posibilidad de acceso a la tecnología, pero sabemos que con eso sólo no alcanza, si uno no tiene las habilidades suficientes para poder hacer un buen uso de ellas, queda excluido de la sociedad del conocimiento y la comunicación y por ende fuera de las oportunidades laborales.

### 3. ÁREA TEMÁTICA

Educación

### 4. UNIDAD/ES ACADÉMICA/S QUE INTERVIENEN

	Nombre
1	Facultad de Informática

### 5. UNIDAD EJECUTORA

Facultad de Informática

### 6. IDENTIFICACIÓN DEL/LOS DESTINATARIO/S

Los destinatarios de esta capacitación serán niños, jóvenes y todo aquel familiar de los mismos que desee capacitarse y salir de su condición de analfabeto digital, pertenecientes a comedores sociales de la ciudad de La Plata, Gran La Plata, Berisso y Ensenada.

### 7. LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA

La Plata y Gran La Plata

Actualmente se está trabajando con las siguientes Asociaciones sin fines de lucro:

- Comedor "Las Tablitas", situado en la calle 6 bis entre 613 y 614. Barrio Aeropuerto
- Comedor "Los chicos del futuro" (conocido como comedor de Wimpy), situado en 519 entre 119 y 120. Barrio el Mercadito. Tolosa.
- Comedor Padre Cajade: "La Casa de los Niños Madre del Pueblo", situado en la calle 6 y 602. Barrio Aeropuerto.
- Asociación "Desocupados", situado en la calle 16 e/ 78 bis y 79. Barrio Altos de San Lorenzo
- Fundación "Fundación Pro Infancia", funciona dentro de la ex-Casa Cuna de la ciudad de La Plata, situado en la calle 8 Nro 1689.
- Casa del Niño Esperanza, situado en la calle 7 Nro. 1900, de la ciudad de La Plata.

- Asociación Educaser, calle 10 N°786 1°C. La Plata

Asociaciones con los que se está coordinando para comenzar a trabajar:

- Asociación Maquina de los sueños de la ciudad de La Plata, situado en la calle 148 Nro. 200 entre 35 y 36, La Plata.
- Hogar convivencial "Esos locos bajitos" de la calle 508 e/ 10 y 11, Gonnet.
- Comedor comunitario "Hugo Stunz", de la calle 2bis e/ 516 y 517 Ringuelet.

### 8. RESPONSABLE/S DEL PROYECTO

Director

	Nombre	Apellido	DNI	Email	Telefono
1	Viviana	Harari	13423854	vharari@info.unlp.edu.ar	422-3528

Co-director

	Nombre	Apellido	DNI	Email	Telefono
1	Ivana	Harari	20244260	iharari@info.unlp.edu.ar	0221 422-3528

Coordinadores [No se cargaron coordinadores para el proyecto]

### 9. EQUIPO DE TRABAJO

	Nombre	Apellido	DNI	Email	Teléfono
1	Facundo Manuel	Quiroga	32393538	facundoq@gmail.com	
2	María Emilia	Corrons	34513818	emicorrns@hotmail.com	
3	Silvia Verónica	Oxalde	30648912	silviaox@gmail.com	
4	Boggiatto, María Belén	Boggiatto	33444197	m.belen4@gmail.com	
5	María Antonela	Iocco	30984353	anto_iocco@hotmail.com	
6	Matias	Apezteguia	30958312	matiasapezteguia@hotmail.com	
7	María	Duarte Fariña	27268681	marilyd24@gmail.com	
8	Valeria	Rivas Aiello	32869874	vale_brujita87@hotmail.com	
9	Sofia	Martin	24806366	enterrerrianas@gmail.com	

10	Mariana	Carlos	32770241	marianacarlos@gmail.com	
11	Eugenio	Arosteguy	31256199	eugenio.arosteguy@gmail.com	
12	Natalia	Otero	27947742	notero@lidi.info.unlp.edu.ar	
13	Marcela	Di Pietro	24924830	mdipietro@info.unlp.edu.ar	
14	Juan Marcos	Sandoval	35408772	juamma.-trust@hotmail.es	
15	Ariadna	Alfano	29957548	arialfano@gmail.com	
16	Emma	Pereira	5937274	emmapereira49@gmail.com	4241426

### 10. ORGANIZACIONES CO-PARTÍCIPES

	Nombre completo	Ciudad	Provincia	Tipo de organización	Nombre representante legal
1	El Nuevo Mercadito	La Plata	Buenos Aires	Asociación Civil sin fines de Lucro	Nievas Noemí Raquel
2	Comedor y Copa de Leche LasTablitas	La Plata	Buenos Aires	Asociación sin fines de lucro. ONG	Garrido Eva Cristina
3	La Casa de los Niños Madre del Pueblo	La Plata	Buenos Aires	Asociación sin fines de lucro	Romina Pelayo
4	Asociación Civil Desocupados	La Plata	Buenos Aires	Asociación civil sin fines de lucro	Ricardo Cabral
5	Educaser	La Plata	Buenos Aires	Asociación Civil sin fines de lucro. ONG	Dra. Laura Guimarey
6	Fundación Pro Infancia. Fundación para la Promoción del Bienestar del Niño	La Plata	Buenos Aires	Fundación	Dr. Alejandro Portunato
7	Casa Del Niño Esperanza	La Plata	Buenos Aires	Asociación Apoyo Familiar sin fines de lucro	Mirta G. Busquets

### 11. RELEVANCIA Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La realidad de hoy nos demuestra que cada día las personas tienen mayores posibilidades para acceder a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), pero eso solo no es suficiente para considerarlos “incluidos digitales”. Para que una persona sea considerada como tal y pueda estar inserta en la sociedad de la comunicación, no basta con la posibilidad de tener a su alcance una computadora con conexión a Internet, sino que debe contar con las habilidades necesarias y suficientes para poder hacer un buen uso de las herramientas que estas tecnologías ofrecen.

Lamentablemente gran parte de nuestra sociedad no cuenta con esas habilidades. Esto provoca que muchas personas, sobre todos los adultos y jóvenes, se sientan “excluidos” de una sociedad que se está acostumbrando cada vez más a hacer uso intensivo de estas tecnologías, ya sea para iniciar trámites, gestionar transacciones, consultar información, participar en espacios virtuales de comunicación, como para mejorar su posición y perfil laboral. En el mismo sentido y quizás de mayor trascendencia es el caso de los niños que, si no reciben hoy la capacitación adecuada que les permita hacer un uso continuo de estas tecnologías a lo largo de toda su formación, serán los excluidos del mañana.

Lamentablemente, la mayoría de las Escuelas públicas no cuentan con una infraestructura adecuada para asistir a los alumnos de manera continúa. Si bien se han hecho inversiones en tecnología, en muchos casos no son utilizadas con la frecuencia y la programación indicada. En este sentido hay que destacar que no siempre los docentes cuentan con la capacitación adecuada y específica para cada caso.

Desde hace tres años desde la Facultad de Informática se viene trabajando en forma “continua e ininterrumpida” en un proyecto cuyo objetivo es: alfabetizar en Informática a sectores de bajos recursos. Dicho proyecto ha tenido distintas metas y ha evolucionado de acuerdo a las realidades observadas en el universo en el que está siendo desarrollado. Esto ha permitido ir mejorando la prestación teniendo siempre presente el objetivo final. Estos proyectos han sido subsidiados tanto por el Ministerio de Educación de la Nación (años 2007 y 2009), como por la UNLP (año 2008).

Dentro de este proyecto la continuidad de las acciones es la clave para alcanzar los objetivos planteados, reducir la brecha digital es una acción de largo plazo, para lo cual la asistencia continua, la presencia de los docentes y la regularidad de los cursos se convierte en factor fundamental del proyecto.

La producción de trabajos actuales llevados a cabo por los niños que, en su mayoría, al ingresar a la capacitación no habían tenido contacto alguno con la computadora; el interés que han demostrado ciertos jóvenes en continuar una carrera relacionada con la programación; la posibilidad concreta de mejorar sus posiciones laborales, por parte de los adultos, son algunas manifestaciones que justifican el proyecto en cuestión.

## 12. OBJETIVOS

<b>Y RESULTADOS</b>	
Objetivo general:	<p>.Capacitar en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) a niños y jóvenes de sectores de bajos recursos que asisten a comedores sociales de La ciudad de La Plata y alrededores, para complementar la insuficiente educación informática básica, que reciben en la actualidad, brindándoles la posibilidad de tener una educación básica de "nivel".</p> <p>.Capacitar en el uso de las TICs a cualquier familiar del grupo primario que intervenga en la capacitación, con el fin de brindarles la oportunidad de salir de su condición de "analfabeto digital" y de brindarles herramientas que les permitan, entre otras cosas, poder llegar a obtener un trabajo calificado.</p> <p>.Continuar aumentando el número de comedores u asociaciones civiles sin fines de lucro con las que se está trabajando. Se comenzó con dos, se están trabajando con seis, tres en proceso de inicio y varios en lista de espera.</p> <p>.Utilizar el conocimiento adquirido de los alumnos más avanzados para realizar trabajos informáticos más complejos, como construcciones de Blogs y Wikis que traten temas sociales en los cuáles se encuentran inmersos.</p> <p>.Formar a tutores y capacitadores pertenecientes a las diferentes entidades con las que se trabaja para que puedan luego replicar la capacitación, logrando de esa manera contribuir con la sustentabilidad y extensión del proyecto.</p> <p>.Interactuar con el Proyecto "E-basura: Reciclando con fines sociales", para coordinar el destino de máquinas rescatadas. Las mismas serían dadas en donación a las entidades sociales con las que se trabaja activamente.</p>
Objetivos específicos	<p>En lo que respecta a niños que se inician en la capacitación informática:</p> <p>.Capacitar en conceptos básicos sobre las componentes que hacen a la funcionalidad de la computadora</p> <p>.Capacitar en el uso de un graficador para poder incorporar gradualmente el uso de la herramienta.</p> <p>.Capacitar en el uso de un editor de textos</p> <p>.Capacitar en el manejo de varios programas a la vez, intercambiando información entre ellos.</p> <p>.Hacer uso de diversas aplicaciones educativas para reforzar temas abordados en la escuela, especialmente en lo relacionado con los tópicos matemáticas y lengua.</p> <p>En lo que respecta a niños que continúan con la capacitación</p>

informática:

- .Profundizar en el uso de un editor de textos, avanzando en funcionalidades más específicas
- .Introducir la filosofía de software libre
- .Capacitar en conceptos sobre Internet y servicios que la misma brinda
- .Capacitar en el servicio Web
- .Capacitar en el servicio Correo Electrónico
- .Hacer uso de diversas aplicaciones educativas para reforzar temas abordados en la escuela, especialmente en lo relacionado con los tópicos matemáticas y lengua.
- .Capacitar en el uso de las tecnologías Blogs, Wikis, entre otras para realizar proyectos de investigación

En lo que respecta a jóvenes y adultos que se inician en la capacitación informática:

- .Capacitar en conceptos básicos sobre las componentes que hacen a la funcionalidad de la computadora
- .Introducir la filosofía de software libre
- .Capacitar en el concepto de Sistema operativo y sus funcionalidades
- .Capacitar básicamente en el uso de un editor de textos
- .Capacitar en el manejo de varios programas a la vez, intercambiando información entre ellos.
- .Capacitar en conceptos sobre Internet y servicios que la misma brinda
- .Capacitar en forma básica sobre el servicio Web
- .Capacitar en forma básica sobre el servicio Correo Electrónico

En lo que respecta a jóvenes y adultos que continúan con la capacitación informática:

- .Capacitar en forma avanzada en el uso de un editor de textos
- .Capacitar en forma básica en el uso de un programa presentador
- .Capacitar en forma básica en el uso de un programa planilla de cálculo
- .Capacitar en el uso de las tecnologías Blogs, Wikis, entre otras para realizar proyectos de investigación
- .Capacitar en los primeros pasos de la programación.

Respecto a los tutores y capacitadores:

- .Introducir la filosofía de software libre
- .Capacitar en aplicaciones de ofimática e Internet

	<p>.Capacitar en metodologías de enseñanza.</p>
Resultados esperados	<p>En general se espera lograr, en una primer instancia, una capacitación informática básica general y en una segunda instancia, de acuerdo al nivel del grupo, un aprendizaje básico o avanzado, de las aplicaciones de ofimática más comúnmente utilizadas, como así también el aprendizaje de Internet, sus servicios más importantes: Web y Correo Electrónico y de las herramientas brindadas por la Web como el Blog y la Wiki.</p> <p>En particular, en el caso de los jóvenes y adultos más avanzados, se espera adquieran los primeros conocimientos sobre el mundo de la programación y en el caso de los niños, como acción colateral, se espera obtener mejoras en el desarrollo escolar, producto de las prácticas y software educativo realizados en computadora con tal fin.</p> <p>También se espera que un porcentaje relevante de los adultos o jóvenes capacitados se comprometan con el proyecto ofreciéndose como futuros capacitadores o tutores.</p>
Indicadores de progreso y logro	<p>Los indicadores de progreso y logro se dividen de acuerdo a grupos etáreos y dentro de cada uno de estos, de acuerdo al nivel de conocimiento sobre informática que poseen.</p> <p>Grupos de niños que se inician en la capacitación informática, los indicadores son:</p> <p>-Hardware: Las variables medibles son: Dominio de conceptos básicos sobre CPU, Memoria RAM y memorias Auxiliares</p> <p>-Software: Las variables medibles son: Manejo básico del sistema operativo, manejo de un graficador, manejo básico de un editor de texto y manejo de la interacción entre diferentes aplicaciones.</p> <p>Se considera logro el haber alcanzado más del 60% de los conceptos sobre Hardware y más del 80% de los conceptos sobre software</p> <p>Grupos de niños que continúan con la capacitación informática, los indicadores son:</p> <p>-Software: Las variables medibles son: Manejo avanzado de un editor de texto, comprensión de la filosofía de software libre</p> <p>-Internet: Las variables medibles son: Dominio sobre el concepto de Internet y su funcionamiento, manejo básico de los servicios</p>



### Web y Correo Electrónico

#### -Internet Avanzado:

Las variables medibles son: Creación y manejo de Blogs y Wikis

Se considera logro, el haber alcanzado más del 80% del conocimiento en el funcionamiento del editor de textos y en el concepto de Internet, sus servicios Web y Correo electrónico. Un 60% en construcción de Blogs y Wikis.

Grupos de jóvenes y adultos que se inician con la capacitación informática, los indicadores son:

#### -Hardware:

Las variables medibles son: Dominio sobre el concepto básico de CPU, Memoria RAM y memorias Auxiliares

#### -Software:

Las variables medibles son: Comprensión de la filosofía de software libre, manejo básico del sistema operativo, manejo básico de un editor de texto y manejo de la interacción entre diferentes aplicaciones.

#### -Internet:

Las variables medibles son: Concepto de Internet y su funcionamiento, manejo básico de los servicios Web y Correo Electrónico

Se considera logro el haber alcanzado más del 60% de los conceptos sobre Hardware y más del 80% de los conceptos sobre Software e Internet

Grupos de jóvenes y adultos que continúan con la capacitación informática, los indicadores son:

#### -Software:

Las variables medibles son: Manejo avanzado de un editor de texto y manejo básico de las aplicaciones que permiten realizar presentaciones y planillas de cálculo.

#### Programación:

Las variables medibles son: Capacidad analítica y de resolución de problemas. Introducción a la lógica y resolución algorítmica.

#### -Internet:

Las variables medibles son: Manejo avanzado de los servicios Web y Correo Electrónico

#### -Internet Avanzado:

Las variables medibles son: Manejo de Blogs y Wikis

Se considera logro el haber alcanzado más del 80% de los conocimientos impartidos sobre los software de ofimática

enseñados. Más del 60% de los conceptos sobre programación y más del 80% del manejo de los servicios de Internet enseñados.

Grupo de tutores y capacitadores, los indicadores son:  
Software:

Variables medibles son: Comprensión de la filosofía de software libre, manejo básico del sistema operativo, manejo básico de aplicaciones de ofimática e Internet

Pedagogía en TICs: Dominio en metodologías de enseñanza relacionada con las tecnologías informáticas.

Se considera logro el haber alcanzado más del 80% de los conocimientos impartidos sobre software libre, sistemas operativos, aplicaciones de ofimática y servicios de Internet enseñados. Más de un 70% en aspectos metodológicos.

Otro indicador aplicable a todos los grupos etáreos es el "Grado de aceptación del proyecto", cuyas variables medibles serían: Asistencia y Deserción por falta de interés.

Se considera logro el haber alcanzado más un 80% promedio de asistencia a las clases por parte de los alumnos y que la deserción por falta de interés sea menor al 10%

### 13. METODOLOGÍA

El principal problema a resolver, cuando se habla de capacitación informática, es ubicar el lugar más adecuado para dictar dicha capacitación. Se requiere de un lugar provisto de equipos que permitan realizar la práctica, ya que una capacitación informática sin práctica no es exitosa.

Si el comedor con el que se trabaja no cuenta con un lugar para realizar la capacitación se procederá a localizar lugares adecuados, como ser cybers o locutorios de las zonas, caso contrario la capacitación se hará en el mismo comedor. Esto permite, por un lado, resolver el problema de encontrar el lugar adecuado para realizar la capacitación y por otro lado asegurarnos un alto porcentaje de asistencia de los niños, producto de la cercanía de estos lugares respecto a sus casas.

Para la organización de la capacitación, los docentes del proyecto se contactan con los referentes de los comedores. Se consulta sobre si el comedor brinda apoyo escolar, en cuyo caso se organiza un encuentro con los docentes responsables para coordinar un trabajo en conjunto. La conexión con estos docentes es muy importante ya que son los que brindan información sobre las problemáticas general que presenta el grupo. Esto permite que a la hora de pensar en prácticas o juegos educativos con la computadora, se piense en temáticas relacionadas con los problemas planteados.

Los referentes de los comedores son quienes organizan los diferentes grupos en general. Lo hacen según edades, cantidad de cursos y horarios previamente establecidos. Ellos también se encargarán de organizar la convocatoria, dado que son los que tienen el contacto continuo con los niños y sus familias. Docentes y alumnos son los encargados de dictar la capacitación. Los mismos cuentan con un material, armado por el cuerpo docente, que abarca: temas a dar, pautas para su dictado y un conjunto de actividades a realizar. El material no es estático, es dinámico, dado que es susceptible a modificaciones e incorporaciones propuestas tanto por los docentes como por los alumnos encargados del dictado de las clases. Para esto se realizan reuniones periódicas con el grupo de trabajo para indagar sobre las diferentes problemáticas presentadas y discutir formas de solucionarlas.

#### **14. ACTIVIDADES**

- Relevamiento de cibernets y locutorios de las zonas en caso que no se pueda desarrollar la capacitación en el comedor.
- Relevamiento y análisis de diferentes paquetes educativos adecuados a las diferentes tareas de apoyo escolar.
- Relevamiento e tareas más usuales en trabajos administrativos, para la realización de las prácticas de jóvenes y adultos
- Comunicación continua con los docentes encargados del apoyo escolar del comedor para coordinar actividades educativas, a través de aplicaciones, relacionadas con temas que ellos crean necesarios reforzar
- Generación de guías y apuntes referentes a las aplicaciones y herramientas a utilizar.
- Actividades directas con los niños, jóvenes y adultos: la capacitación en sí misma.
- Tareas de soporte y mantenimiento del sitio Web para difundir la actividad e integrar nuevos puntos de capacitación: <http://brechadigital.linti.unlp.edu.ar/index.php/Portada>.
- Seguimiento de los puntos de capacitación
- Evaluación de la experiencia
- Intervenir en la actualización continua del material de la capacitación.
- Mantenimiento del sitio web con la información de la experiencia.
- Atención de la mesa de ayuda a través del sitio web.

Actividades específicas que realizarán las organizaciones de la comunidad:

- Armar los grupos de niños y jóvenes de acuerdo a perfiles similares, de manera tal de trabajar con un grupo de alumnos homogéneo.
- En caso de que se esté dictando apoyo escolar, colaborar con los voluntarios y los docentes intervinientes en las distintas actividades a realizar con los niños.

- Llevar a los niños y jóvenes a los lugares establecidos para la capacitación.
- Difusión de la mesa de ayuda

### 15. DURACIÓN DEL PROYECTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Ejecución en meses											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Relevamiento de Cybers	x	x										
Relevamiento y análisis de diferentes paquetes educativos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Comunicación continua con los docentes encargados del apoyo escolar del comedor	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Generación de guías y apuntes referentes a las aplicaciones y herramientas a utilizar	x	x	x	x								
Relevamiento e tareas más usuales en trabajos administrativos	x	x	x	x								
Comunicación continua con los docentes encargados del apoyo escolar	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Capacitación			x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Tareas de soporte y mantenimiento del sitio Web	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Seguimiento de los puntos de capacitación			x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Evaluación de la experiencia						x						x
Intervenir en la actualización continua del material de la capacitación			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Mantenimiento del sitio web con la información de la experiencia	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Atención de la mesa de ayuda a través del sitio web	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

### 16. BIBLIOGRAFÍA

- <http://www.gobiernodigital.org.ar>
- [http://portal.educ.ar/debates/sociedad/brecha\\_digital/](http://portal.educ.ar/debates/sociedad/brecha_digital/)
- <http://www.foroecumenico.com.ar/sorop.htm>
- La brecha digital. Mitos y realidades. Arturo Serrano Santoyo y Evelio Martínez Martínez
- <http://foroconsumo.cepymev.es/archivos/libros%20verdes/sociedad%20de%20la%20informaci%F3n.pdf>
- [http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C\\_Sociales/carrera\\_histo/practicas.htm](http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/carrera_histo/practicas.htm)
- <http://www.fvet.uba.ar/invet/sup103104.pdf>

### 17. FINANCIAMIENTO Y PRESUPUESTO

<b>Rubro</b>	<b>UNLP</b>	<b>%</b>	<b>Contraparte (Si la hubiere)</b>
<b>Viáticos y/o becas y/o honorarios</b>	4000,00	22%	3000,00
<b>Bienes inventariables</b>	5000,00	28%	12000,00
<b>Gastos operativos</b>	7000,00	40%	0,00
<b>Otros</b>	1500,00	8%	2000,00
<b>Total</b>	<b>\$ 17500</b>	<b>100%</b>	<b>\$ 17000</b>
<b>Monto total del proyecto (incluye contrapartes):</b>			<b>\$ 34500</b>

### **18. SOSTENIBILIDAD / REPLICABILIDAD DEL PROYECTO (si corresponde)**

El desarrollo acelerado de las telecomunicaciones, de la informática y la expansión de Internet a partir de la década pasada, ha "digitalizado" a la sociedad, ya que casi todos los campos de los quehaceres humanos se ven influenciados por este gran suceso.

Actualmente por problemas generacionales y por falta de oportunidades hay muchas personas adultas que no cuentan con las habilidades suficientes para poder hacer un buen uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, lo que los convierte en analfabetos digitales y los excluye de la sociedad de la información. También hay muchos niños y jóvenes en proceso de formación que por falta de oportunidades, no están recibiendo una educación básica adecuada que les permita formarse como buenos usuarios de estas tecnologías.

Estas deficiencias demuestran una clara necesidad de capacitación sobre el uso de las nuevas tecnologías, a un gran sector de nuestra sociedad. Capacitación que debe ser gradual, producto de la complejidad de la temática y continúa por la dinámica con la que las tecnologías van cambiando día a día.

### **19. AUTOEVALUACIÓN**

Los méritos principales de este proyecto son:

. En primera instancia, trabajar activamente en la reducción de la brecha digital existente, alfabetizando a sectores desfavorables de nuestra sociedad que se encuentran excluidos de la sociedad de la comunicación y de la información, ya sea por cuestiones generacionales como por falta de oportunidades. Con la adquisición de habilidades y capacidades sobre el uso adecuado de las tecnologías, se logra no solamente la inclusión digital propiamente dicha sino una mejora en el desarrollo personal de cada uno, ya sea en su ambiente laboral como en su proceso de formación educativa.

. En segunda instancia, trabajar en la incorporación y concientización de responsabilidad y compromiso social a alumnos universitarios tanto de Informática como de otras disciplinas. Este compromiso se verá plasmado en la colaboración y participación constante por parte de los alumnos en el proyecto.