

EXPERIENCIA DE DESARROLLO DEL PROYECTO **“ MI TUTOR ESPECIAL ”**

1. Reseña histórica e implantación del Proyecto

El Ecuador es un país con 12.156.000 habitantes (INEC, 2002) de los cuales 12.3% tiene algún tipo de discapacidad (CONADIS 1998). Se considera que apenas un 2% de las personas con discapacidad tienen acceso a servicios especializados; el sistema de educación especial no alcanza a abastecer la demanda de niños y niñas con discapacidad y no existen suficientes programas de estimulación temprana que atiendan a los niños menores de 5 años con discapacidad pues la mayoría de ellos atiende a niños en riesgo.

Como aspecto positivo, existe en el Ecuador un marco filosófico y legal que plantea y promueve la inclusión educativa, en los siguientes instrumentos jurídicos: Constitución Política, Código de la Niñez y la Adolescencia, Ley de Discapacidades y Reglamento de Educación Especial.

A pesar de este marco, aún falta poner en vigencia, con mayor fuerza, el derecho de los niños y niñas con discapacidad a educarse en establecimientos regulares, si bien existen experiencias de integración e inclusión educativa, en diferentes provincias del país, que merecen ser evaluadas. .

En el año 1999, Microsoft del Ecuador, S.A., representante en el Ecuador de Microsoft Corporation, corporación constituida bajo las leyes del Estado de Washington, Estados Unidos de América, para la asesoría y promoción de sus productos en el Ecuador, así como para la ejecución de diversos programas de ayuda a la comunidad, ofertó a las organizaciones de desarrollo social y no gubernamentales del Ecuador, la opción de presentar proyectos innovadores en el campo tecnológico, a través de su propuesta denominada “Mentes Jóvenes en Movimiento” (Young Minds in Motion). Este programa de apoyo a la comunidad, de carácter mundial, era solventado con el dinero que la gigante del software recaudaba por concepto de indemnizaciones en la utilización ilegal de sus programas.

En el Ecuador, el programa empezó a tener vigencia en el año 1999, con resultados sorprendentes, teniendo hasta el año 2000 cinco proyectos ecuatorianos seleccionados y tres de ellos en ejecución; todos dirigidos a extensas poblaciones estudiantiles de escasos recursos, que gracias a las donaciones en efectivo y en software, tenían la oportunidad de acceder a la tecnología y a la informática y, como consecuencia, a mejores condiciones de vida y a un futuro más prometedor.

2. Funcionamiento y Ámbito de la Intervención

En ese contexto, la Fundación de Asistencia Psicopedagógica para Niños, Adolescentes y Adultos con Retardo Mental, FASINARM, participó con la presentación de un proyecto que denominó "Mi Tutor Especial", que respondía a la tendencia de la organización de estar a la vanguardia de los procesos pedagógicos y metodológicos para la atención de las personas con discapacidad intelectual. FASINARM ha trabajado durante 38 años para el desarrollo de una mejor calidad de vida de las personas en circunstancias especialmente difíciles, principalmente de las personas con discapacidad intelectual y sus familias.

Entre las líneas de acción de FASINARM, se ha planteado el trabajar a favor de la inclusión de personas con discapacidad intelectual en el medio escolar, laboral y social, buscando siempre para ellos, las mejores opciones de aprendizaje, de tal forma que se favorezca el intercambio social y cultural con personas sin discapacidad. Por ello, la opción dada por Microsoft del Ecuador S.A. permitió a FASINARM pensar en incluir la computación como recurso pedagógico, considerando que la misma se ha convertido en un avance más en la búsqueda de nuevas estrategias que favorezcan los aprendizajes, desarrolle y potencialice las destrezas y habilidades para la inclusión de niños, jóvenes y adultos con discapacidad intelectual, considerando además que la adquisición de esa tecnología no estaba al alcance la organización por falta de recursos económicos, para lo cual se estableció como meta principal del proyecto **el proporcionar a los niños, jóvenes y adultos con discapacidad intelectual, la posibilidad del uso de la computadora como un medio de refuerzo de su formación personal, orientada al desarrollo de sus capacidades y habilidades creativas y de trabajo, con el fin de afianzar y diversificar sus posibilidades de inclusión en la sociedad.**

En Junio 7 del año 2000, Microsoft del Ecuador S.A. emitió un comunicado de prensa en la ciudad de Quito, de carácter nacional, en el que notificaba lo siguiente: **Corporación Microsoft entregó USD 130.000 a proyectos estudiantiles ecuatorianos. La campaña antipiratería emprendida por Microsoft en nuestro país y las indemnizaciones recaudadas por este motivo, permitieron que el Ecuador resulte beneficiado con dos nuevos proyectos. Internet para el Colegio y Mi Tutor Especial son los nombres de los planes ganadores, los que fueron presentados por Fundación Esquel conjuntamente con Fundación Hoy en la Educación y FASINARM respectivamente.**

2.1. Estructura y Características del proyecto

La estructura del proyecto se definió considerando el período 2000-2002 y las siguientes fases a desarrollar:

Fase 1: Adecuación y equipamiento de tres (3) salas de computación.

Fase 2: Capacitación a Docentes, Técnicos y Voluntarios de FASINARM

Fase 3: Ambientación e introducción de los alumnos al campo de la computación.

Fase 4: Inducción a Padres de Familia al trabajo de sus hijos en el campo de la computación.

Fase 5: Trabajo directo con alumnos en salas de computación.

2.3. Financiamiento del Proyecto

El Presupuesto total del proyecto ascendió a la suma de USD 53.240,00, de los cuales USD 6.600,00 fue el aporte de FASINARM y USD 46.640,00 el aporte de Microsoft S. A. del Ecuador, definido como Donación.

La donación consistió en:

- 2.1.1. USD 46.640,00 en efectivo.
- 2.1.2. los programas y licencias Microsoft.

2.4. Recursos Humanos del Proyecto

Desde el punto de vista de las necesidades de los Recursos Humanos requeridos para la ejecución del proyecto, se estableció contar con:

a. Recurso Humano Contratado:

- 1 Coordinador General del Proyecto
- 2 Coordinadores Asistentes, uno para cada centro de FASINARM.
- 1 Coordinador FUTUREKIDS

b. Recurso Humano de Apoyo

- 3 Coordinadores/Directores de los servicios de atención directa de FASINARM.
- 25 docentes
- 12 padres de familia

3. **Intervención**

Los beneficiarios

200 niños, jóvenes y adultos con discapacidad intelectual, alumnos de los servicios de atención directa de FASINARM, comprendidos entre los 4 y los 22 años, que asisten diariamente al Centro Educativo y al Centro de Entrenamiento Vocacional y

Empleo. Escuelas, niños y maestros de la comunidad educativa regular, con los cuales FASINARM mantiene relación a través del Programa de Inclusión Educativa de la Unidad Básica Educativa

3.1. Intervención

La ejecución de cada una de las fases establecidas implicó los siguientes aspectos:

Fase 1: Adecuación y equipamiento de tres (3) salas de computación

- 1 sala para el entonces denominado Centro de Estimulación Temprana, actualmente Unidad de Educación Inicial (U.E.I.), para la atención de niños con discapacidad intelectual entre 3 y 5 años de edad cronológica, a nivel de Prekinder y Kinder.
- 1 sala para la Unidad Básica Educativa (U.B.E.), para la atención de niños y jóvenes con discapacidad intelectual de 6 a 18 años de edad cronológica, a nivel de Primero a Séptimo Año de Educación Básica.
- 1 sala para el Centro de Entrenamiento Vocacional y Empleo (CEVE), para la atención de jóvenes y adultos con discapacidad intelectual, a partir los 18 años de edad cronológica, a nivel de Talleres de Formación Ocupacional, en distintas áreas, tales como: imprenta, jardinería, servicios generales, costura y subcontratos.
- Instalación de 14 ordenadores. 2 para la UEI, 8 para la UBE y 4 para el CEVE.

Fase 2: Capacitación a Docentes, Técnicos y Voluntarios de FASINARM

- Diseño y ejecución de 2 eventos de capacitación en Office 2000, para 40 miembros de la organización, entre docentes, técnicos y voluntarios.
-

Fase 3: Ambientación e introducción de los alumnos al campo de la computación

- Reuniones de trabajo con los docentes de los servicios de atención directa de FASINARM para:
 - 3.1. Diseñar acciones conjuntas de intervención con alumnos.
 - 3.2. Establecer acciones de investigación respecto del tema de computación y discapacidad intelectual.

Fase 4: Inducción a Padres de Familia al trabajo de sus hijos en el campo de la computación.

FASINARM

Guayaquil, Ecuador

- Reuniones con padres de familia de los servicios de atención directa de FASINARM para:
 - 4.1. Informar a los padres respecto de la fase de ambientación-introducción del proyecto y la importancia de su rol en ella.
 - 4.2. Establecer mecanismos de apoyo logístico con los padres a las acciones establecidas por los docentes en la fase de ambientación-introducción.

Fase 5: Trabajo directo con alumnos en salas de computación

- Definición del proceso metodológico.
- Definición de contenidos, de acuerdo al nivel de los alumnos.
- Establecimiento de alianza estratégica con la franquicia y sistemas de enseñanza FUTUREKIDS Inc, para aspectos de capacitación en computación y currículo de tecnología.

4. Los resultados evaluados o logrados con respecto a la intervención

Las proyecciones establecidas al término del proyecto, se formularon considerando los siguientes indicadores de desempeño:

1. Adecuación de tres aulas de computación.
2. Instalación de 14 ordenadores.
3. Instalación de equipo de computación MAC-G4 en Taller de Imprenta del CEVE.
4. Docentes y Técnicos de FASINARM capacitados en el uso del computador y programas computacionales básicos.
5. Docentes y técnicos de FASINARM aplicando la tecnología en programas pedagógicos/educativos de los alumnos de la UEI,UBE y CEVE.
6. Alumnos de la UEI, UBE y CEVE utilizando la tecnología en el desarrollo de sus actividades pedagógicas/educativas.
7. Servicio de computación abierto a la comunidad educativa regular , principalmente de las escuelas y alumnos del programa de Inclusión Educativa de la UBE.
8. FASINARM utilizando la tecnología en el quehacer programático de sus usuarios directos.

Nivel General

- Adecuación de tres aulas de clases de los servicios de atención directa de FASINARM, para su funcionamiento como de Salas de Computación.
- Instalación de 20 ordenadores con sus respectivos programas para las tres salas adecuadas:
 1. Sala de la UEI con dos computadoras y una impresora.
 2. Sala de la UBE con 10 computadoras y una impresora.
 3. Sala del CEVE con 8 computadoras y una impresora.
- Taller de Imprenta del CEVE con equipo de computación especial instalado y en uso (MAC-G4)
- Capacitación en el área de computación a 40 miembros de la organización: técnicos, docentes y voluntarios, en Office 2000.
- Capacitación a 20 padres de familia de los servicios de atención directa de FASINARM, en nociones básicas de computación.
- Capacitación a 200 alumnos de los servicios de atención directa de FASINARM, durante el período comprendido entre Agosto del 2001 a Noviembre del 2002, en el uso de la computación aplicada a procesos de enseñanza-aprendizaje de personas con discapacidad intelectual.
- 18 docentes de los servicios de atención directa de FASINARM aplicando tecnología computacional en los procesos pedagógicos de sus alumnos.
- Ampliación de la cobertura de capacitación a alumnos de escuelas del circuito regular de educación que mantienen nexos con FASINARM a través del servicio de Inclusión Educativa de la UBE, con la ejecución de 1 Taller de capacitación de 10 horas a 35 usuarios de la Fundación Crecer de la ciudad de Guayaquil.
- Servicio de Internet en las tres salas de computación.
- Difusión del proyecto a través de medios de comunicación escrita de la ciudad de Guayaquil: Notinorte, Diario Expreso y Diario El Universo.
- Personal Técnico y docente de los servicios de atención directa de FASINARM, haciendo uso de la tecnología computacional en sus actividades diarias (elaboración de informes, investigaciones en Internet, contactos vía e mail, etc)

- Alianza Estratégica con FUTUREKIDS.

Nivel específico de los usuarios directos de FASINARM

Habilidades Cognitivas

- Seguir instrucciones verbales y escritas.
- Mejorar niveles de atención y concentración.
- Fortalecimiento de la coordinación óculo-manual.
- Incremento de Vocabulario
- Desarrollo de Lenguaje Expresivo y comprensivo
- Desarrollo de la discriminación auditiva.

Habilidades Sociales

- Cumplimiento de reglas establecidas para el uso de la sala de computación.
- Desarrollo de la cooperación entre pares.
- Mejorar comportamientos disruptivos y socialmente inadecuados.
- Desarrollo del interés y motivación por las clases de computación.
- Respeto de turnos asignados y manejo del tiempo de la clase.

Destrezas específicas en Computación

- Reconocimiento de las partes de la computadora.
- Manejo adecuado del mouse: coordinación de movimientos, deslizamiento, hacer clic según la tarea, etc.
- Escribir textos
- Reconocimiento de nuevas herramientas de aprendizaje.
- Selección de íconos.
- Abrir programas.

5. Situación Actual

Una vez finalizado el tiempo de ejecución establecido para el proyecto, período 2000-2002, la continuidad de sus acciones ha sido posible, considerando los siguientes factores:

- 5.1. El proyecto se ha transformado en un programa sistemático e incorporado dentro de la estructura curricular pedagógica y educativa, de los servicios de atención directa de FASINARM.
- 5.2. Se ha logrado mantener la alianza estratégica y técnica con la franquicia FUTUREKIDS Inc., sin costos económicos para FASINARM y principalmente en los aspectos relacionados con:

FASINARM

Guayaquil, Ecuador

4.2.1. apoyo técnico al proceso de planificación curricular de los docentes de FASINARM, en el área de computación.

4.2.2. apoyo técnico al proceso de ejecución del programa, por parte de los docentes, con los programas y manuales de la Metodología FUTUREKIDS.