



TECNOLOGIA PARA TOD@S arma, aprende e incluye

Proyecto EXPLORA ED18D_0070

ENTIDAD PATROCINADORA:

Universidad SEK

PUBLICO BENEFICIARIO:

GRUPO ETAREO niños y jóvenes entre 0 y 29 años con trastorno motor
--

REGIONES: Metropolitana, Valparaíso, Rancagua

DESCRIPCION GENERAL DEL PRODUCTO:
--

<p>Tecnología para Tod@s, es un kit de productos que ayudan a difundir el aprendizaje de tecnología (electrónica en artefactos cotidianos) y su aplicación en dispositivos para personas con discapacidad motora, como medio de inclusión, desarrollo y educación. El kit incluye principalmente: a) un tutorial (video y/o manual) de cómo adaptar un mouse y/o fabricar un switch con distintos materiales de bajo coste. b) un switch para mouse y/o mouse adaptado c) software inclusivo y/o cuento multimedia con pictograma con temática científica.</p>
--

ÁREA DE C y T PRINCIPAL DEL PRODUCTO:
--

Ingeniería y Tecnología/ Ingeniería Eléctrica, Electrónica e Informática
--

INDICE DE VULNERABILIDAD:

70% (personas con discapacidad) familiares.



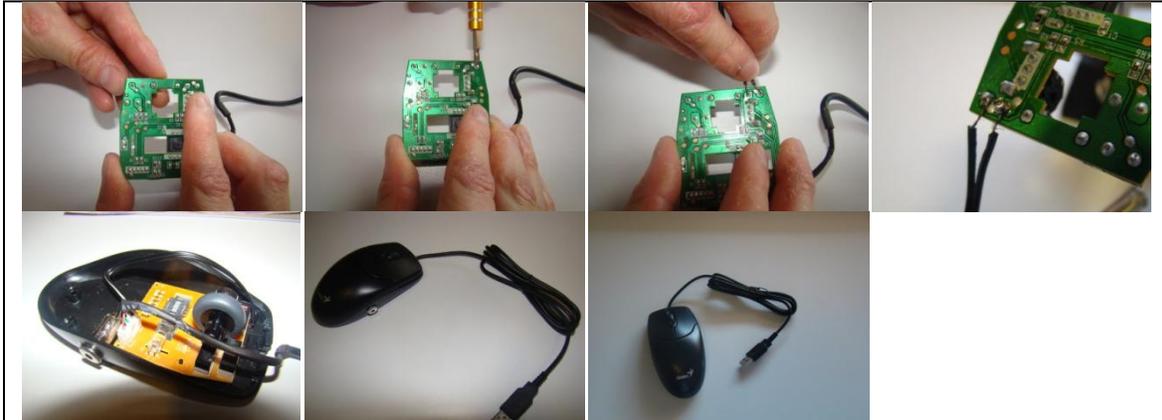
OBJETIVO GENERAL:

Difundir el aprendizaje y conocimiento de electrónica/informática aplicadas al ámbito familiar y el hogar. Difundir su uso como medio de inclusión y desarrollo de grupos vulnerables (personas con discapacidad).

DESCRIPCION DEL PRODUCTO:

El producto Tecnología para Tod@s, es un kit de aprendizaje de electrónica sencilla que incluye; un mouse adaptado y/o un switch con su manual de armado y conceptos de electrónica, un software desarrollado por el proyecto (aún por diseñar), una lista de software libres. El kit se distribuirá bajo el concepto aprender-haciendo y ayudo, es decir, mientras una persona aprende conceptos sencillos de electrónica e informática al armar un elemento electrónico de uso cotidiano, ayuda a difundir, una vez que termina y pone en funcionamiento el dispositivo, el uso de las TIC's como medio de inclusión. Debido a esta característica, que cruza distintos públicos objetivos según la etapa del proceso (armado, uso y aplicación) en la que participe cada uno.





JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA:

Las TIC's, para gran parte de la población es un elemento lejano, más aún para el sector más vulnerable del país que son las personas con Discapacidad (PCD). Sin embargo, todos conocemos, por su uso o falta de acceso, de su potencial en la vida diaria, educacional y laboral. No obstante, se desconoce cómo funciona, como puede ser mejorada o producida a bajo coste en nuestro hogar o escuela, en especial a la hora de situar y difundir la Tecnología (CyT; electrónica e informática) como un medio de inclusión social. Es por ello que el Proyecto Tecnología para tod@s plantea un kit de armado de un mouse adaptado explicando su funcionamiento y fácil adaptación para ser utilizado por personas con poca movilidad (o reducida): personas con discapacidad, adultos mayores y niños, facilitando su interacción, comunicación y acercando la tecnología a sus vidas (valoramos principalmente el carácter inclusivo del producto, ver imagen anterior). Para ello el producto se desarrolla bajo el lema: aprender haciendo y ayudo, donde las personas lo arman, aprenden conceptos de tecnología y posteriormente ponen a disposición de otros el producto desarrollado.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS ASOCIADOS A LA CyT QUE ABORDARÁ EL PRODUCTO:

Los contenidos a trabajar serán conceptos de ingeniería y tecnología; electrónica básica (con materiales de bajo coste y de fácil acceso), informática (uso de software, computadores, descarga y búsqueda de software libre). Además se dará un enfoque innovador; con la divulgación de las tecnologías adaptativas y desarrolladas por las propias personas cercanas a personas con discapacidad, quienes ven reducida su comprensión y uso de las tecnologías. El motor del proyecto es acercar y difundir la tecnología (computación, informática y electrónica cotidiana) como un medio de inclusión, cercano y de fácil aprendizaje. La intención del proyecto es acercar el conocimiento de electrónica e informática a las personas, para que se interesen y/o puedan luego generar sus propias soluciones (como es el caso de las programaciones y creaciones de aparatos electrónicos con el uso de Arduino), dado que el kit



estará diseñado para que pueda ser armado como una actividad familiar o educativa con manuales, videos, fotografías, etc... que detallan paso a paso su implementación).

DESCRIPCIÓN DE LOS RECURSOS INNOVADORES QUE UTILIZARÁ EN EL PRODUCTO:

El producto a desarrollar es innovador, en su confección (persona que lo arma aprende en el proceso) y en la lógica de su distribución: "arma, aprende, incluye" difunde las tecnologías inclusivas, la solidaridad y la visibilización de un grupo altamente vulnerable como lo son las personas con movilidad reducida. Otro factor innovador es que se desea incentivar la participación y aprendizaje familiar. Se incorporan e incentiva con en este aprendizaje técnicas, conocimientos, software y contenido de desarrollo libre (como adaptar elementos electrónicos de uso cotidiano, Software Kanghoooru, Switch Viacam, Mouse con material reciclado / Software (adaptación o mejora de uno al menos Senswitcher o Kanghoooru). Este proyecto se plantea bajo la lógica de la innovación social, en el cual las personas participante manera activa del proceso de creación de un producto que les servirá como ayuda a la superación de sus necesidades y como pilar de desarrollo personal.