

**Fundación Zamora Terán**  
**Programa Educativo**  
**Una Computadora por Niño**

***Uniendo Esfuerzos, Construimos el Futuro***



# Implementamos el Programa Educativo 'Una Computadora por Niño'



# A través de una herramienta que:

- Mejore la calidad de la educación
- Resistente
- Bajo costo
- Bajo consumo de energía
- Con conexión al internet
- Para uso externo
- Con sistema de seguridad en caso de robo
- Completa



# La XO tiene

- Más de 300 Programas y actividades
- Para:
  - Aprender
  - Explorar
  - Crear
  - Compartir
  - No importando el idioma o dónde vivan

A la fecha se ha beneficiado a

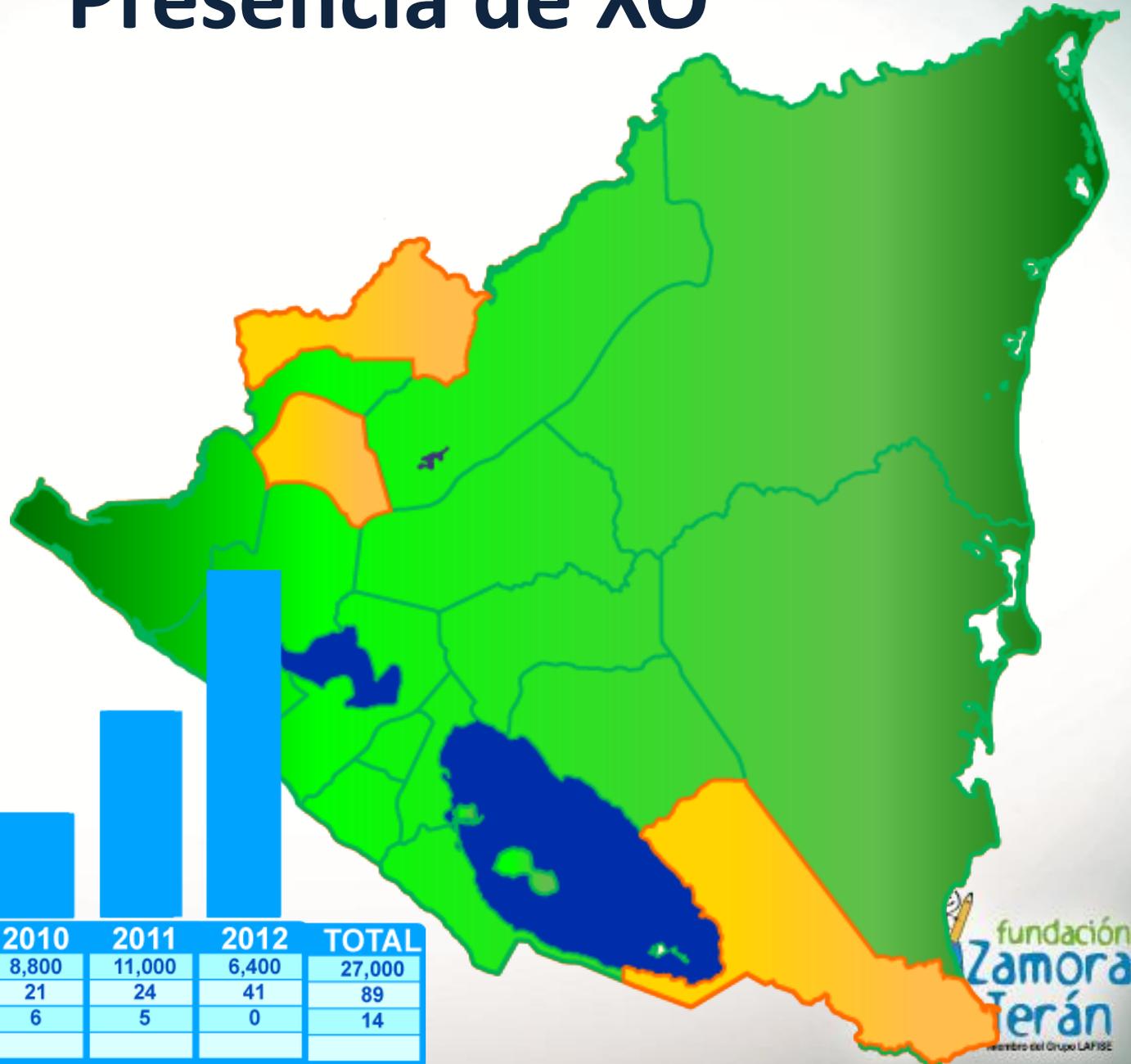
**27,000 niños**

y docentes en toda Nicaragua



En  
**89**  
escuelas

# Presencia de XO



	2009	2010	2011	2012	TOTAL
NIÑOS	800	8,800	11,000	6,400	27,000
ESCUELAS	3	21	24	41	89
DEPARTAMENTOS	3	6	5	0	14

# ESCUELAS BENEFICIADAS EN LA ISLA DE OMETEPE



## DATOS IMPORTANTES

Escuelas beneficiadas	32
Alumnos de primaria	4,800
Maestros	191
Conectividad	100%
Inversión	\$1.34 Millones
Área de la Isla	276 Km <sup>2</sup>
Población total	35,000

- Zona Moyogalpa 9 1491 \*
- Zona Altagracia 13 1783 \*
- Zona Maderas 10 1180 \*



¿Cómo lo hacemos?

# Principios

1. Modelo Uno a Uno
2. Educación a temprana edad (1ro. a 6to. Grado)
3. Concentración geográfica
4. Conexión a Internet
5. Aplicación y uso de software libre

# 1 - Llevarse las Laptops a sus casas



- Libertad de usarlas cuando deseen.
- Mayor número de horas desarrollando su capacidad intelectual
- Impacta a padres y hermanos que quizás nunca han poseído o usado una Laptop (Efecto multiplicador)

## 2 – Educación Temprana, niños de 6 a 12 años



- Desarrollar la capacidad creativa de los niños a temprana edad.
- Motivar a la inscripción escolar en primer grado.
- Disminuir el abandono de la escuela en sexto grado, donde muchos deciden trabajar en vez de estudiar.
- Proveerles los utensilios necesarios para el desarrollo de sus destrezas.

# 3 – Una computadora por niño



- Permitirles tener un sentido de pertenencia sobre la máquina.
- Acceso individual al conocimiento.
- Invita a la colaboración y intercambio digital.
- Se lo puede llevar a la casa y usarlo como libro de texto.

# 4 – Conexión al Internet



- Hay muchas cosas que aprender en el Internet.
- Interactuar con el mundo, mas allá de sus pueblos y/o ciudades.
- Familiaridad con la Web y despertar interés por la información.

# 5 – Uso de SOFTWARE LIBRE



- Esto les permite experimentar con la programación y el diseño del software.
- Pueden expandir y adaptar programas a su manera.

fedora<sup>f</sup>

# Un Programa Educativo...



# Como resultado

- Los niños faltan menos a la escuela
- Se quedan más tiempo
- Escuchan, escriben
- Buscan nuevas maneras de hacer las cosas porque aprenden y enseñan entre sí.
- Las comunidades se transforman

Facilitamos una herramienta de aprendizaje .  
Cuya finalidad es contribuir al desarrollo de una  
educación de calidad y pertinente.



# Retos y Desafíos

- Integración de Contenidos de Salud y Nutrición
- Diagnóstico e Investigación sobre los niveles de Lecto-Escritura en las escuelas. (Evidencia Real)
- Desarrollo de Habilidades de Programación en Python para Universidades.
- Producción de Software Educativo.
- Educación E – Learning
- Implementación de Proyectos de Aula en las escuelas en un 100 %
- Plan de mejora personal en cada docente.

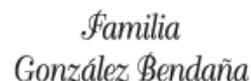
## Patrocinadores Diamante



## Patrocinadores Platinum



## Patrocinadores Oro



## Patrocinadores Plata



**ASTRO**

**AUTO NICA**

Autos Alemanes



**El Ancla**



**INDENICSA**



*Carlos Abauza  
y familia*

*Carlos Briceño Ríos  
e Ivonne Solís de Briceño*

*Enrique Gasteazoro  
y familia*

*Familia  
Callejas Bequillard*

*Familia  
Callejas López*

*John Streeter  
y familia*

*Maritza Arellano  
y familia*

*Miguel Tenorio  
y familia*

*Ninette de Lau  
y familia*

*William Curtis Hedgen  
y familia*

## Patrocinadores Bronce



VISA ARGENTINA

*Antonio García de la Peña  
y familia*

*Personal de Asesoría Legal  
de Banco LAFISE*

*Fidel Olivas  
y familia*

*Industrias  
Metal Metálica*

*Rodrigo Zamora*

# ¡GRACIAS!

