

EDUCACIÓN EN EL CAMPO DIGITAL E INCLUSIVA



NICARAGUA

Orientaciones pedagógicas y estrategias para el aprendizaje y a distancia en comunidades rurales



Proyecto: Educación en el Campo, Digital e Inclusiva

Diseño y coordinación: Fundación Ceibal

Articulación: Ministerio de Educación de Nicaragua,
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua)

Equipo Fundación Ceibal

Investigadora principal: María Florencia Ripani

Coordinador general: Diego Vázquez-Brust

Coordinador nacional Nicaragua: Francisco Llanes

Coordinadora adjunta: Florencia Alonzo

Consultora pedagógica: Carolina Balparda

Este trabajo consiste en una adaptación de la Guía: Orientaciones pedagógicas y estrategias para el aprendizaje a distancia y combinado en comunidades rurales, elaborada en el marco del proyecto Educación en el Campo, Digital e Inclusiva, liderado por la Fundación Ceibal de Uruguay. Se llevó a cabo con aportes de la comunidad educativa de Nicaragua y gracias al apoyo y la subvención concedida por el Intercambio de Conocimiento e Innovación (KIX) de la Alianza Global para la Educación (GPE) y el Centro Internacional de Investigaciones para el Desarrollo (IDRC), Ottawa, Canadá. Las opiniones aquí expresadas no representan necesariamente las de IDRC o su Junta de Gobernadores.

© 2023 Fundación Ceibal



Introducción



Este documento se propone presentar orientaciones pedagógicas y estrategias para el aprendizaje a distancia en comunidades rurales, en el marco de la implementación del prototipo del proyecto Educación en el Campo, Digital e Inclusiva, que busca fortalecer el Sistema Educativo de Nicaragua, a través del uso eficiente de tecnologías. El proyecto promueve el uso de recursos tecnológicos y culturales disponibles que resultan útiles para propuestas de aprendizaje a distancia. Esto incluye la integración de la televisión educativa y otros medios o adaptaciones como la radio o el material impreso, con tecnología disponible en la comunidad educativa. Estos recursos serán utilizados para el reforzamiento escolar, a disposición de las comunidades educativas de modo articulado, a través del diseño de un andamiaje pedagógico con configuraciones específicas.

La iniciativa busca situar a los estudiantes como protagonistas de las experiencias de aprendizaje, con propuestas de prácticas participativas en la producción de recursos y proyectos audiovisuales educativos con la participación de docentes, estudiantes, madres y padres de familia. Se trata de una iniciativa de investigación aplicada, que incluye la producción y aplicación de un prototipo, que permitirá recopilar experiencias y aportes para producir insumos finales, como guías, lineamientos y materiales de formación, además de estrategias de escalamiento.

El proyecto es liderado por la Fundación Ceibal, de Uruguay, en articulación con el Ministerio de Educación de Nicaragua y la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua) y es financiado por el Centro de Investigaciones para el Desarrollo Internacional de Canadá (IDRC, por siglas en inglés) y la Alianza Global para la Educación (GPE, por sus siglas en inglés). Además, cuenta con la colaboración de la Coordinación General @prende.mx y la Dirección de General de Televisión de la Secretaría de Educación Pública (SEP) de México, como socio estratégico, y de la Oficina de UNESCO en San José, Costa Rica, como institución colaboradora.

La presentación de orientaciones pedagógicas y estratégicas se realiza en el marco de la aplicación del prototipo del proyecto y está dirigida a tomadores de decisiones de los subsistemas educativos (SEN), a fin que los equipos técnicos, directivos, docentes y la comunidad educativa en general hagan uso del prototipo.



Contexto



En contexto de pandemia, Nicaragua retoma las experiencias de tele-clases y la establece como estrategia siendo una herramienta para el fortalecimiento de los aprendizajes, donde no se interrumpió el desarrollo del ciclo escolar de manera presencial. De esta forma esta adversidad se convirtió en una oportunidad para potencializar los recursos existentes como la televisión educativa y la radio estatal como difusora. Se crea un equipo multidisciplinario integrado por docentes, asesores pedagógicos y comunicadores, con el objetivo de realizar la selección de contenido, realización de guiones y material audiovisual vinculante al currículo escolar. El sistema educativo nicaragüense hace uso de las plataformas digitales, redes sociales para el acceso y difusión del contenido educativo, mediante equipos tecnológicos que facilitan el uso pedagógico de los productos audiovisuales educativos en los centros escolares dotados de infraestructura tecnológica.

El proyecto Educación en el Campo, Digital e Inclusiva busca explorar un andamiaje pedagógico que fortalezca la educación presencial con recursos propios de la educación a distancia, generando oportunidades de educación digital e inclusiva, que a su vez, sirvan para su utilización remota en caso de emergencia.

Educación presencial a distancia, inclusiva y en contexto



Tradición regional y diseño del modelo

En América Latina la educación a distancia comenzó en la década del 40, con el modelo de escuela radiofónica, que en algunos casos era acompañado con material gráfico. Este modelo tuvo un papel importante en la educación y el desarrollo de las comunidades rurales. En la década del 60, se inició otra etapa basada en la televisión educativa, con el objetivo principal de llegar a las poblaciones alejadas de los centros metropolitanos y en situación de vulnerabilidad. A partir de la década del 70, las universidades comenzaron a crear sus programas de educación a distancia y, unos años más tarde, con el auge del uso de internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se generó un escenario sumamente propicio para este tipo de modelos.

En la iniciativa **Educación en el Campo, Digital e Inclusiva** se tomaron como referencia y se analizaron experiencias probadas y usadas en la región para afrontar la suspensión de clases durante la pandemia de coronavirus, que fueron utilizadas como estrategias para desarrollar y sostener procesos educativos a distancia. En particular, se analizó Aprende en Casa, implementado por





la Secretaría de Educación Pública de México, con foco en la televisión educativa, y Ceibal en Casa, basado en un sistema educativo digital de alcance nacional en Uruguay. Aprende en Casa muestra el potencial de una estrategia de educación a distancia basada en televisión y adaptaciones -incluyendo radio-, particularmente en contextos con desigual acceso a internet como poblaciones rurales.

Por otro lado, Ceibal en Casa, se destacó por la robustez de sus recursos digitales, y la articulación de medios y soportes en el diseño multidimensional, para vincular tecnología y el contexto social, con integración de docentes, estudiantes y familias. Además, incluyó el acceso una amplia oferta de contenidos y recursos, con énfasis en el trabajo conjunto.

El diseño del modelo propuesto para probar en las comunidades rurales de Nicaragua, el marco conceptual del prototipo, se construirá con base a los insumos de taller recibidos: taller de personas y taller de prototipo. Así se presentó un diagnóstico sobre las características y los recursos disponibles en las comunidades educativas rurales nicaragüenses, realizado por investigadores, y análisis de las experiencias innovadoras de referencia. Estos insumos servirán para la construcción del prototipo en el caso de Nicaragua.

El marco conceptual para el diseño del prototipo está orientado a una estrategia de educación que combina lo presencial y lo virtual, promoviendo lo colaborativo en un ecosistema para la **mediación del aprendizaje**, atravesado por una multiplicidad de dimensiones (ver Figura 1) que hace uso de recursos audiovisuales¹ que faciliten la participación protagónica de las y los estudiantes en la producción de contenidos y en su propio proceso de aprendizaje, se trata de proyectos contextualizados con calidad narrativa y elementos de entretenimiento, en sinergia con el Aprendizaje Basado en Proyectos (APB) alineado a estrategias comunitarias, el juego y el aprender haciendo, como generadores de motivación. En este sentido, se orientan a permitir el desarrollo de nuevas habilidades y competencias para generar un laboratorio de medios con propuestas inclusivas que posibilite ser adaptado a diversos formatos que garanticen su acceso, potencializar el uso de tecnologías disponibles. Esto se complementa con el trabajo articulado, con construcción de espacios de colaboración y alianzas entre distintos actores, en sinergia con la expansión de ambientes de aprendizaje, al integrar además de la escuela a los hogares y la comunidad en sí misma. Para su eficaz apropiación, el diseño de las herramientas se basa en los usos y las prácticas socioculturales locales, en conjunción con los contenidos y estrategias que el sistema educativo desarrolla.

1 Para conocer más detalles sobre cómo los recursos educativos y mediáticos que se producirán en base al Marco conceptual para el diseño del prototipo, consultar la Guía de presentación del prototipo, que forma parte de los documentos producidos por el proyecto Educación en el Campo, Digital e Inclusiva.



Figura 1
Marco conceptual para el diseño del prototipo



Fte: Proyecto Educación Digital Rural e Inclusiva, Fundación Ceibal

Orientaciones y estrategias

A continuación se presentan orientaciones y estrategias como propuestas interconectadas y abiertas para el trabajo de las y los docentes, para ser enriquecidas y adaptadas a los diversos contextos de las comunidades rurales nicaragüense, realizadas con base al marco conceptual para el diseño del prototipo, que debe considerarse en sí mismo parte de las recomendaciones que se presentan a continuación.

Se invita a los docentes a:

- 1. Promover al estudiante como protagonista de la construcción de conocimiento:** incentivar la participación posicionando a estudiantes como protagonistas y productores de conocimiento, a través de estrategias de aprendizaje basadas en proyectos y contenidos contextualizados, afines con las prácticas culturales de la comunidad, y atravesadas por el juego, la motivación y el aprender haciendo.
- 2. Fomentar las narrativas como recursos de aprendizaje:** Favorecer la apropiación de contenidos en distintos formatos y la construcción de laboratorios de medios, en los que los estudiantes puedan construir sus propios relatos, con la puesta en valor de su identidad cultural y comunitaria, y el desarrollo de competencias y habilidades para el dominio de diversos modos de expresión.





- 3. Expandir el espacio de aprendizaje:** favorecer la expansión y relocalización de los espacios del saber. La escuela se abre, proyecta sus fronteras y se extiende a una multiplicidad de espacios, desde los hogares de los estudiantes hasta los ámbitos comunitarios. Los contenidos de la televisión educativa y radio fortalecerán la comprensión lectora a través del estudio de los movimientos de la tierra: causa, efecto y su relación con las actividades de los seres humanos.

Se ha seleccionado este contenido porque dentro del diseño curricular de Estudios Sociales, representa un primer acercamiento para conocer la relación bilateral entre espacio y sociedad, lo cual representa un paso fundamental para que a través de los Estudios Sociales, el estudiantado pueda desarrollar capacidades de comprensión lectora elementales para la vida (conceptual, inferencial y crítico).

Asimismo, el estudio de los Movimientos de la tierra permite insertar una variedad de actividades curriculares dentro del entorno escolar, pero también extracurriculares, por lo que está muy presente en la cotidianidad del estudiantado y de la comunidad. Por otra parte, es oportuno destacar que este contenido es vinculante con otras de la misma unidad de aprendizaje, porque sienta las bases para comprender las coordenadas geográficas y sus efectos.

Finalmente, el contenido Movimientos de la tierra facilita la integración de metodologías basadas en las TIC, basadas en la experiencia social y basadas en el vínculo entre escuela y sociedad, por lo que, este contribuye a alcanzar las metas planteadas por el proyecto KIX, a la vez, favorece el alcance de las competencias marcos y específicas pertenecientes al área curricular de Estudios Sociales.

- 4. Fortalecer el desarrollo e integración de redes, colaboración y alianzas:** favorecer la inclusión y la calidad educativa a través del modelo del trabajo conjunto, en coordinación con todos los niveles gerenciales desde el nacional hasta el comunitario, con la participación de estudiantes, docentes y familias usando las tecnologías existentes en las comunidades.
- 5. Incentivar la inclusión y la accesibilidad:** fomentar estrategias que promuevan la equidad y el acceso a proyectos educativos y contenidos, basados en el respeto y la valoración positiva de los protagonistas (niños, niñas y pre-adolescentes) y sus comunidades de pertenencia.



Se sugiere que los tomadores de decisiones y producción de contenidos educativos se orienten a:

- 6. Generar contenidos que tengan a los estudiantes como protagonistas:** Conformar equipos multidisciplinares de producción audiovisual, para construir estrategias narrativas de calidad, contextualizadas, accesibles, creativas y dinámicas, desde las perspectivas de niñas, niños y pre-adolescentes como protagonistas.

Finalmente, se convoca a toda la comunidad educativa a:

- 7. Entender este andamiaje pedagógico como un ecosistema mediador del aprendizaje:** proponer una mirada crítica y creativa de las propuestas de este proyecto, con un entendimiento de la interconexión e interdependencia de sus distintas dimensiones, apoyadas en prácticas y saberes previos. Construir comunidades de práctica entre docentes, directivos, estudiantes y sus familias, en un trabajo articulado que permita hacer adaptaciones y generar aprendizajes para construir un futuro que favorezca la inclusión y calidad en el sistema educativo.

