

# EDUCACIÓN EN EL CAMPO DIGITAL E INCLUSIVA



NICARAGUA

## Guía con lineamientos pedagógicos para la implementación del prototipo



**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 con lineamientos pedagógicos para la implementación del prototipo en Nicaragua, 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



El proyecto Educación en el Campo, Digital e Inclusiva tiene como objetivo fortalecer la equidad y la inclusión en la educación de comunidades rurales de Nicaragua, a través del uso eficaz de las tecnologías digitales y sus adaptaciones para el aprendizaje a distancia y combinado o híbrido.

La propuesta acerca estrategias y recomendaciones para favorecer una integración sustentable de la TV y la radio educativa junto a medios digitales accesibles y disponibles y las adaptaciones correspondientes a cada uno de los diferentes contextos. Procura, además, ayudar a cerrar brechas de género, multiculturalismo y bilingüismo en las comunidades educativas rurales del sistema educativo nicaragüense.

Se trata de una iniciativa de investigación aplicada, que incluye la producción y aplicación de un prototipo, que permitirá recoger experiencias y aportes para producir insumos finales, como guías, lineamientos y materiales de formación, además de estrategias de escalamiento.

El diseño del prototipo fue coordinado por la Fundación Ceibal, con una metodología basada en innovaciones probadas en la región -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- y aportes de expertos y miembros de la comunidad educativa de Nicaragua y especialistas de la Fundación Ceibal.

Este documento -que está dirigido principalmente a directivos y docentes de los establecimientos educativos que participarán de la aplicación del prototipo- presenta lineamientos integrales para apoyar el acompañamiento y la implementación efectiva del prototipo.



# ¿Qué es?



La iniciativa busca expandir el uso eficiente de tecnologías para el aprendizaje híbrido y a distancia

en comunidades rurales de Nicaragua

- **Reusa y adapta** > recursos tech y culturales existentes



TV



radio



impresos



- **Estudiantes son protagonistas** > con propuestas participativas

- **Crea redes** > docentes, familias y comunidad



Fte: Proyecto Educación Digital Rural e Inclusiva, Fundación Ceibal



El prototipo consiste en una muestra de los recursos propuestos en el proyecto y su aplicación en tres escuelas de nivel primario<sup>1</sup> de comunidades rurales de Nicaragua, durante la primera mitad de 2023. Después del trabajo con las actividades del proyecto y en base a la retroalimentación, se propondrán mejoras para finalizar el diseño de los instrumentos del proyecto, con una propuesta adaptada al contexto nicaragüense y susceptible de ser escalada.

La propuesta pedagógica del proyecto consiste en situar a los estudiantes como actores centrales de las experiencias de enseñanza y aprendizaje, con propuestas de prácticas participativas en la producción de recursos y proyectos educativos en sus contextos. Esto involucra también a los docentes, los estudiantes y sus familias, y la comunidad en general.

Este documento -que está dirigido principalmente a directivos y docentes de los establecimientos educativos que participarán de la aplicación del prototipo -presenta lineamientos integrales para apoyar el acompañamiento y la implementación efectiva del prototipo.

---

1 Los establecimientos donde se aplicará el prototipo comparten la particularidad de estar en zonas rurales del departamento de Managua: Centro Escolar Adela Morales, comunidad Los Trejos, municipio de Tipitapa, Centro Escolar Milagros Porta, comarca La Viudas, Distrito I y el centro escolar Pablo Neruda, ubicado en la comunidad de Nejapa, Distrito III.



## El prototipo



El prototipo consiste en el desarrollo de proyectos educativos con propuestas de actividades participativas basadas en la elaboración de materiales audiovisuales, con la participación de niños/as como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, con la participación de la escuela rural Milagros Porta; desarrollándose de forma transversal el proceso de comprensión lectora, mediante el estudio de la temática “Los movimientos de la tierra: causa, efecto y su relación con las actividades de los seres humanos”.

Para su implementación pedagógica, el prototipo presenta un programa principal de 15 minutos, con 5 videos cortos asociados, de unos 4 minutos cada uno. Los contenidos, orientados a niños y niñas de 9 a 12 años, se podrán fragmentar en segmentos cortos para distribuirlos por telefonía móvil. El diseño de estas actividades se realizó en consulta con las autoridades del Ministerio de Educación (MINED), y el aporte de directivos y docentes de las escuelas de las comunidades educativas que intervienen en la implementación del prototipo.

Con el objetivo que los estudiantes participen de la construcción de narrativas -con ayuda de sus docentes-, los recursos educativos incluyen materiales para desarrollar habilidades narrativas tanto en formato audiovisual, como con imagen fija o video, y collage digital. Estos recursos se presentan como videotutoriales y otros formatos adaptados -audio o material impreso- contemplando la diversidad de acceso a recursos que existen en las comunidades rurales de Nicaragua.

Para el diseño del prototipo se realizó una exploración acerca del aprendizaje de las y los estudiantes, su modo de acceso, las temáticas, las formas de evaluación, los recursos disponibles y los medios de intercambio con otras escuelas y con la comunidad.

El prototipo incluye un espacio virtual para acceder a los materiales para su descarga y diversas guías para acompañar la implementación. Además de este documento, se presentan orientaciones pedagógicas y estrategias para el aprendizaje a distancia y combinado en comunidades rurales, lineamientos estratégicos para la producción de televisión y radio educativa, y guías orientadoras para la implementación de políticas públicas y la promoción de construcciones de género e identidades inclusivas.

Para poder compartir fácilmente los recursos pedagógicos del prototipo a través de la telefonía móvil se adaptarán los materiales pedagógicos a este formato. También se presentan lineamientos orientados para adecuar los contenidos a teléfonos de baja gama: De igual forma, para aplicar



las propuestas y materiales que acompañan el prototipo, también se ofrece formación para docentes de las 3 escuelas donde se implementará y un servicio de acompañamiento pedagógico.

## Propuesta pedagógica



Aborda 2 dimensiones interconectadas:

### 1. Apropiación de contenidos:

Se realizará a través de la participación de los niños y niñas de las zonas rurales en la co-creación, producción, presentación y evaluación de materiales audiovisuales, de modo que sean capaces de observar la realidad, lo que conocen, su vida en familia, en comunidad y su ambiente escolar.

#### Cada actividad propone

- Materiales audiovisuales a desarrollarse desde el centro educativo y desde el hogar, adecuados a las realidades y contextos comunitarios.
- Secuencia de aprendizaje relacionadas con el diseño curricular para la Educación Primaria en Nicaragua.
- Dinámicas participativas, con base al Diseño Curricular Nacional para la Educación Básica de Nicaragua.

### 2. Producción de contenidos:

Se propone el desarrollo de narrativas co-creadas por comunidades educativas:

- adaptadas a diferentes formatos según la infraestructura y las características culturales
- construidas en base al desarrollo de nuevas habilidades en la comunidad educativa, con el apoyo de contenidos específicos para su diseño y edición

## Lineamientos para la implementación del prototipo



Se presentan 10 ejes para acompañar la enseñanza y el aprendizaje a partir del prototipo:

### 1. Recuperar los recursos existentes de la comunidad, tanto tecnológicos como culturales.

Las estrategias de implementación del prototipo estarán asociadas a la tecnología dispo-



nible en cada comunidad escolar. En este sentido, antes de comenzar la implementación, es necesario conocer la disponibilidad de:

- recursos tecnológicos y culturales en la escuela
- dispositivos tecnológicos (particularmente telefonía móvil) de los directivos, docentes y estudiantes del establecimiento educativo
- acceso a medios tecnológicos en las casas de las y los estudiantes o en centros comunitarios

## 2. Evaluar las posibles adaptaciones en función de la disponibilidad de recursos.

Se proponen las siguientes alternativas de adaptaciones en función de las diferentes realidades de las comunidades educativas:

- Integrar la televisión y la radio educativa con acceso mediado por la recepción directa (señal de televisión, radio o acceso online).
- Visualizar y/o escuchar los programas (videos/audios) en espacios sin acceso a internet. En este caso, se propone descargar los archivos en hogares u otros puntos de acceso de docentes con sus dispositivos (teléfono móvil, pendrive, computador portátil) y su posterior reproducción en los establecimientos educativos o espacios de aprendizaje de contingencia.
- Usar la telefonía móvil como estrategia de distribución. Si se cuenta con al menos con un teléfono móvil, entre los miembros de la comunidad se puede poner a disposición para generar lecciones comunitarias en espacios de reunión de la comunidad, inclusive en una escuela. Los teléfonos móviles también permiten compartir recursos educativos, de manera individual o grupal, además de la producción de contenidos en diferentes formatos (imagen, video y audio) en el caso de disponer de teléfonos inteligentes.
- Aplicar materiales impresos en formato de historieta para emular al video o al audio (versión impresa del programa principal), como adaptación, sólo en aquellos casos en los que sea imposible la utilización de materiales audiovisuales y/o de audio.

## 3. Promover a los estudiantes como actores centrales de las experiencias de enseñanza y aprendizaje

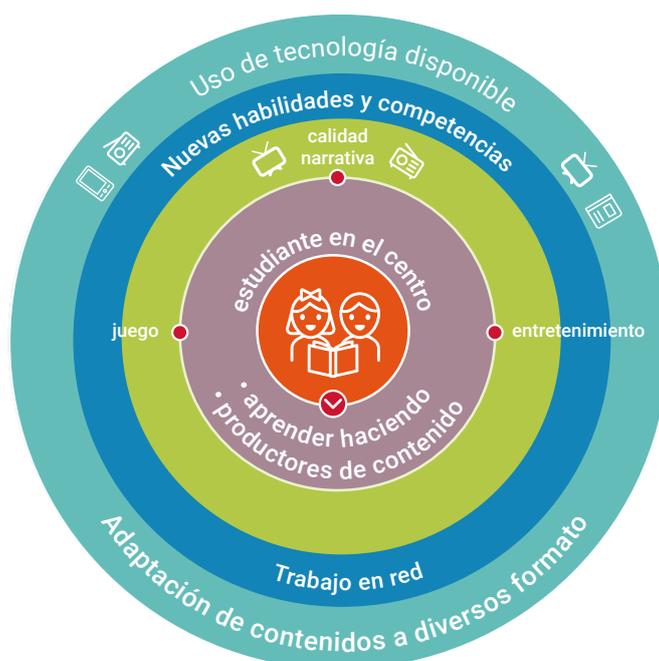
Las actividades planteadas en el prototipo alientan dinámicas de trabajo participativas, donde las y los estudiantes resultan protagonistas y constructores de conocimiento. Para ello se busca:

- Co-crear contenidos con las niñas y los niños en base a la observación de su realidad y narrados con sus propias palabras y medios.



- Aplicar técnicas participativas en la producción de recursos y proyectos educativos
- Crear contenidos en distintos formatos asociados a la realidad cercana de las y los estudiantes y en base a sus intereses.

## ECOSISTEMA



Fte: Proyecto Educación Digital Rural e Inclusiva, Fundación Ceibal

#### 4. Involucrar a los estudiantes y sus familias, y la comunidad en general

El proyecto plantea la construcción de saberes compartidos entre todos los actores de la comunidad educativa. En este sentido las actividades proponen:

- Favorecer la realización de entrevistas por parte de los estudiantes a sus familias y la comunidad.
- Promover la transferencia generacional para la identificación de aspectos culturalmente significativos para la comunidad.
- Incluir las voces de múltiples actores de la comunidad (abuelos/as, referentes de la comunidad, referentes de la red) con el objetivo de recuperar la sabiduría ancestral y vincularla con acontecimientos de la actualidad y su contexto cercano.



## 5. Generar la motivación a través del juego y el aprender haciendo

La propuesta plantea el aprendizaje mediado por el juego y el hacer en un marco de disfrute y creatividad. En este contexto, busca:

- Promover el aprendizaje a través del aprender haciendo, de un modo flexible, con confianza y creatividad, para favorecer el disfrute en la producción de conocimiento.
- Impulsar el juego como estrategia para la motivación y el acceso al conocimiento y la construcción de saberes.

## 6. Construir contenidos y proyectos contextualizados, en sinergia con el Aprendizaje Basado en Proyectos (APB)

El proyecto favorece la innovación pedagógica mediante la producción de contenidos contextualizados en articulación con el aprendizaje basado en proyectos, para presentar las características del patrimonio natural y cultural de la comunidad. Esto requiere generar espacios de aprendizaje para:

- Promover nuevas habilidades y competencias en los estudiantes para la construcción de contenidos educativos.
- Favorecer espacios de intercambios en los cuales los y las estudiantes participen activamente en la definición de actividades, recuperando sus intereses y preocupaciones.
- Generar instancias de intercambios entre los y las estudiantes de diversos ciclos, con el fin de propiciar la creación de contenidos.

## 7. Adaptarse a contextos de educación presencial, pero también híbrido y a distancia

El contexto educativo es vulnerable a situaciones de contingencia para lo cual es necesario estar preparados para afrontarlas. En este marco, el proyecto busca:

- Desarrollar propuestas híbridas que favorezcan el trabajo en la escuela y en el hogar, particularmente ante situaciones de contingencia.
- Detectar alternativas para continuar con el proceso de enseñanza y de aprendizaje en situaciones de contingencia.
- Generar estrategias para favorecer el contacto con centros comunitarios y familias que dispongan de recursos para recibir estudiantes en sus casas. Algunos espacios que disponen de telefonía móvil, computadora y/o acceso a internet pueden ser usados por estudiantes provenientes de hogares carentes de esos recursos, para poder realizar tareas educativas y actividades grupales.



## 8. Desarrollar estrategias alineadas a prácticas comunitarias

El proyecto propone la elaboración de material audiovisual, con la ayuda de los elementos y realidades comunitarias. En este contexto se propone:

- Elaborar recursos audiovisuales con efectos de las actividades cotidianas de la comunidad y del centro educativo, a fin de contextualizar la realidad comunitaria y las oportunidades para la innovación educativa.
- Contribuir al desarrollo de lazos colaborativos, integrando a los diferentes actores que intervienen en los procesos educativos, con énfasis en el protagonismo de los niños y niñas en la construcción de su aprendizaje.
- Transformar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, creándose estrategias, recursos y formas de evaluación que se adecuen a las diferentes realidades comunitarias.

## 9. Trabajar de modo transversal enfoques transformadores de género para afrontar las brechas existentes.

El enfoque pedagógico del proyecto promueve la igualdad de oportunidades y de posibilidades de modo democrático. En este sentido impulsa:

- Promover la participación de las y los estudiantes de manera equitativa y democrática.
- Generar el intercambio promoviendo la igualdad de oportunidades a niños y niñas, evitando la reproducción de estereotipos.
- Favorecer un ámbito de convivencia centrado en el respeto y la solidaridad.
- Garantizar la participación de los diversos grupos (mujeres, hombres, minorías étnicas, personas con discapacidad y todo el espectro de la diversidad) en las diferentes actividades que se propongan con la comunidad.

## 10. Generar espacios y oportunidades para las y los estudiantes presenten y compartan sus producciones con la comunidad educativa.

- Compartir la experiencia de aprendizaje con los demás actores de los procesos educativos que no se vieron involucrados en el proyecto, a través de la creación de grupos de aprendizaje.
- Realizar presentaciones de los materiales audiovisuales en otros centros educativos.
- Compartir guía (documento impreso o digital) para los padres de familia y para los niños y niñas, que contenga los contenidos esenciales a desarrollarse en los materiales audiovisuales.
- Enviar los materiales audiovisuales a los programas educativos de la televisión nicaragüense (canal 6 y 15).



- Compartir los materiales audiovisuales por medio de la Biblioteca Digital del Ministerio de Educación y de la página web Nicaragua Educa.
- Realizar exposiciones de los materiales audiovisuales en los Encuentros Pedagógicos de Interaprendizaje (EPI).
- Compartir el material (audio) por medio del Podcast de Nicaragua Educa.
- Organizar grupos de WhatsApp con otros directivos y docentes de escuelas para compartir las producciones.
- Utilizar los grupos de WhatsApp de docentes guías para la difusión del material audiovisual con los padres de familia.

