

EDUCACIÓN DIGITAL RURAL E INCLUSIVA



HONDURAS

Lineamientos pedagógicos para la implementación del prototipo



Canada



Proyecto: Educación Digital Rural e Inclusiva
Diseño y coordinación: Fundación Ceibal
Articulación: Secretaría de Educación de Honduras

Equipo Fundación Ceibal

Investigadora principal: María Florencia Ripani
Coordinador general: Diego Vázquez-Brust
Coordinador nacional Honduras: Germán Moncada
Coordinadora adjunta: Florencia Alonzo
Consultora audiovisual: Fernanda Rotondaro
Coordinadora pedagógica: María Eugenia Alonso
Analista de proyecto: Claudia Casares
Asistente pedagógica: Julia Campos

Este trabajo se llevó a cabo con aportes de la comunidad educativa de Honduras 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.

© 2022 Fundación Ceibal



Introducción



El proyecto Educación Digital Rural e Inclusiva tiene como objetivo fortalecer la equidad y la inclusión en la educación de comunidades rurales de Honduras, 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 hondureño.

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 Honduras, así como de autoridades de la Secretaría de Educación y especialistas de la Fundación Ceibal.


El prototipo consiste en una muestra de los recursos propuestos en el proyecto y su aplicación en cuatro escuelas de nivel primario¹ de comunidades rurales de Honduras, 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 hondureño 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, que recuperen el patrimonio cultural y natural de la comunidad. Esto involucra también a los docentes, los estudiantes y sus familias, y la comunidad en general.

¹ Los establecimientos donde se aplicará el prototipo son la Escuela rural 10 de septiembre, de Las Hortensias, de Yamaranguila, en Intibucá; Escuela Cristóbal Colón, de El Camalotal, Alauca, El Paraíso; Escuela Francisco Morazán, de La Florida, Catacamas, Olancho, y Escuela CEB Unión Centroamericana, de Nueva Unión Centroamericana, Yamaranguila, Intibucá.



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 Honduras

- **Reusa y adapta**



TV



radio



impresos

- > **recursos tech y culturales existentes**



- **Estudiantes son protagonistas**

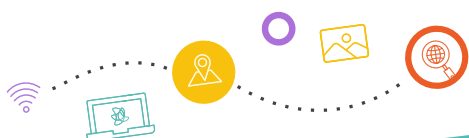
- > **con propuestas participativas**

- **Crea redes**

- > **docentes, familias y comunidad**



Fte: Proyecto Educación Digital Rural e Inclusiva, Fundación Ceibal



El prototipo



El prototipo consiste en el desarrollo de proyectos educativos en base a propuestas de actividades participativas basadas en un primer episodio de la serie *“Honduras: ¡Aquí estamos! Aventuras en nuestra comunidad rural”*, grabado en la Escuela rural 10 de septiembre, de Las Hortensias, de Yamaranguila, en Intibucá.

Para su implementación pedagógica, el prototipo presenta ocho actividades, asociadas a los contenidos de los videos, destinadas a estudiantes de Segundo Ciclo de Educación Básica. Las propuestas promueven dinámicas participativas, en base a contenidos de diferentes áreas de conocimiento del Diseño Curricular Nacional para la Educación Básica de Honduras, como Matemática, Comunicación-Español y Artística, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Educación Física. El diseño de estas actividades se realizó en consulta con las autoridades de la Secretaría de Educación de Honduras, 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 Honduras.

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.

Para aplicar las propuestas y materiales que acompañan el prototipo, también se ofrece formación para docentes de las 4 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 proyectos educativos y prácticas de enseñanza y aprendizaje. Para este fin el proyecto presenta actividades obligatorias y optativas para su implementación.

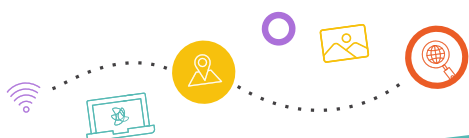
Cada actividad propone

- módulos que pueden ser trabajados integralmente o de forma independiente
- secuencias de aprendizaje relacionadas con el Diseño Curricular Nacional para la Educación Básica de Honduras
- sugerencias de implementación asociadas al calendario cívico refundacional

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





gato
goma
gusano
gerra

sol
luna
montañas
árboles
casa
hina
hina
escuela

Señor Sojaro

bandera

gato	soga	amigo
goma	lago	gotera
gusano	mago	laguna
gerra	pega	regalo

gusano soga lago

El jagomasi pega.
Mi burrito bebegota a gota.
Tu amigo me regaló sagato
Sube a garrasa soga.
Papa es un mago.

Lagata golosa
Se sube a
lasoga derrama
mi goma.

gusano soga lago



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 disponible 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.





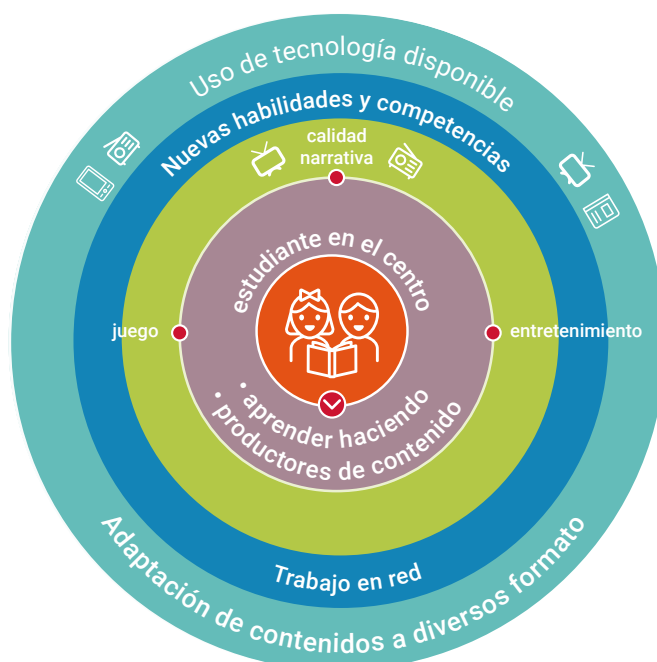
3. Promover a los estudiantes como actores centrales de las experiencias de enseñanza y aprendizaje

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

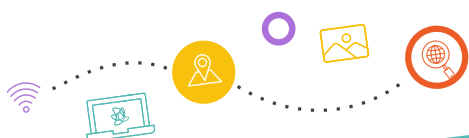


Fte: Proyecto Educación Digital Rural e Inclusiva, Fundación Ceibal

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 valorar y promover la recuperación del patrimonio cultural y natural de las comunidades rurales de Honduras. En este contexto se propone:

- Elaborar historias creadas por estudiantes colectivamente y culturalmente relevantes para la comunidad.
- Construir espacios de colaboración y alianzas entre distintos actores, en sinergia con la expansión del espacio de aprendizaje, integrando a los hogares y la comunidad.
- Generar en el proceso educativo un espacio abierto y participativo de la comunidad educativa, donde todos sus integrantes aprenden y enseñan.

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.

- El proyecto busca la difusión y el intercambio de experiencias, a través de los medios disponibles, para favorecer la producción de saberes. En este marco sugiere:
- Compartir en celebraciones escolares con otras/os estudiantes de la escuela que no hayan participado del proyecto y/o con sus familias en una celebración escolar.
- Realizar juegos con los materiales producidos con otras/os estudiantes de la escuela que no participaron en el proyecto.



- Enviar una copia de las producciones realizadas por las y los estudiantes a un programa de TV o de radio para su publicación.
- Realizar exposiciones de las producciones (fotos, dibujos, maquetas) en la escuela o en algún centro comunitario.
- Exponer producciones en la vía pública, por ejemplo en los árboles o postes de los caminos.
- Generar producciones viajeras que recorran las casas de las familias de la escuela o de la comunidad.
- Compartir con la red educativa a la que pertenece la escuela a través de sus referentes escolares (directivo, docente, estudiante).
- Intercambiar con las otras escuelas que participan de la implementación del prototipo.
- Organizar grupos de WhatsApp con otros directivos y docentes de escuelas para compartir las producciones.
- Utilizar el correo postal, en caso de no disponer de un sistema digital.

