

Segunda Reunión Nacional Preparatoria de la Quinta Conferencia Internacional
"Crecimiento con Calidad de los Programas de Enseñanza de la Ciencia Basados en la Indagación"

Red de Talleres de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural

R T P D

Alfredo Alejandro Careaga

25 de junio de 2009



Marco de referencia

Problemática educativa regional

- 23,000 escuelas dispersas en una orografía difícil
- 1.7 M de estudiantes de educación básica
- Marginación y falta de oportunidades
- Acceso limitado a información y tecnologías relevantes
- Mínima producción local de conocimiento
- Se mantiene la dependencia tecnológica

Proyectos importantes

- Red estatal para el acceso a Internet
- Dotación de equipos a las escuelas
- Autobuses Vasconcelos
- Canal educativo
- Alianzas con otras instituciones (Galileo, CARSO, etc.)
- RTPD

Llevar la producción de contenido educativo y cultural

- A las escuelas de la SEV, las dependencias de la UV y algunas OSCs afines
- En apoyo a los programas de estudio y proyectos educativos
- En cantidades significativas
- De alta calidad
- Propiciando la independencia tecnológica

Instalar “Talleres de Producción Digital” y unirlos en una “Red”

- Los talleres se instalan en “Instituciones Anfitrionas”
- Se desarrolla una “Metodología” de producción de contenidos educativos
- Se capacita a los “Productores Multimediales” de cada taller
- Se establece una RED de colaboración entre todos los talleres

Las “Instituciones Anfitrionas” pueden ser:

- Las escuelas de todos los niveles dependientes de la SEV
- Los organismos descentralizados sectorizados en la SEV
- Facultades, centros e institutos de la Universidad Veracruzana
- Organizaciones de la Sociedad Civil con proyectos educativos

Los Talleres de Producción Digital

Módulos estandarizados con cuatro componentes:

- Equipos digitales (servidor, computadoras, impresora, escaner, cámaras, etc)
- Herramientas digitales (editores e integradores de todo tipo de datos)
- Metodología de producción (diseño instruccional, arquitectura de alto nivel, diseño detallado, producción e integración de elementos y evaluación)
- De uno a cuatro Productores Multimedia (capacitados en producción digital)

Y dos características:

- Uso de SW libre y formatos estándar
- Propiedad intelectual bajo la licencia Creative Commons

Operación

Un Taller Digital...

- Se hospeda en una Institución Anfitriona
- Cuenta con Productores Multimedia capacitados en la producción digital
- Desarrolla contenidos en colaboración con los expertos (profesores y especialistas) de la Institución Anfitriona
- Los contenidos se determinan según las áreas de interés de la IA

Los Talleres Digitales...

- No son salones de clase dónde se capacitan estudiantes
- No son las áreas de cómputo administrativo de la institución
- No son salas con conexión a Internet para uso de maestros y alumnos
- No son cibercafés abiertos al público

Los Productos de un Taller

Productos

- Temas de interés para la Institución Anfitriona
- Elementos: textos, fotos, audios, videos, mapas, etc.
- Cursos, material didáctico, artículos, notas de clase, ejercicios,...

Medios Digitales

- Páginas de Internet para educación en línea
- CDs o DVDs con documentos multimedia interactivos
- Presentaciones
- Cápsulas digitales de audio y/o video (tipo Podcasts y Videocasts)

Medios Analógicos

- Originales mecánicos para imprimir todo tipo de documentos
- Casetes de audio y/o video

La Red de Talleres de Producción Digital

La Red tiene las siguientes características:

- Todos los talleres están conectados por Internet
- Forman una RED de colaboración y apoyo
- La producción de un Taller está disponible para todos los demás

Esto es posible debido a:

- Formatos y herramientas estándar (compatibilidad de archivos)
- Propiedad intelectual bajo Creative Commons (uso libre de productos)

Funciones del CIS:

- Establece nuevos Talleres en otras Instituciones Anfitrionas
- Vigila el buen cumplimiento de los Planes de Trabajo de los Talleres
- Capacita a los Productores Multimediales de los talleres
- Define los estándares para la producción (HW, SW, Metodología,...)
- Actualiza y da soporte técnico permanente
- Opera la infraestructura (red de servidores, repositorio de productos,...)

Beneficios

- Se descentraliza la producción de contenido y se hace más relevante
- Transformar a los docentes de consumidores a creadores de contenido
- La productividad de la Red crece exponencialmente con el número de Talleres
- La calidad de la producción se puede incrementar (la producción de un Taller puede ser mejorada por otro)
- Los cursos producidos por un Taller se colocan en Internet y cualquier otra institución similar, aunque no tenga su propio Taller, los puede usar
- Toda la producción realizada en las distintas instituciones educativas de Veracruz es de utilidad para todas las escuelas similares del resto del país
- En el desarrollo del proyecto se irán capacitando numerosos operadores con lo cual Veracruz incrementará el número de sus expertos en producción digital
- Relación Beneficio/Costo muy atractiva (costo de equipos: \$120,000 pesos)

15 Talleres al finalizar 2009

Secretaría de Educación

1. Taller interno del CIS
2. Autobuses Vasconcelos
3. Secundaria de Coatepec
4. PASEVIC
5. Escuela Normal Benemérita
6. Escuela Normal Veracruzana
7. Escuela Normal Tantoyuca
8. Escuela Normal Tuxpan

Universidad Veracruzana

9. CITRO/SEENP
10. UVI Huasteca
11. UVI Espinal
12. UVI Selvas
13. UVI Tequila

Organizaciones de la sociedad civil

14. Desarrollo Autogestionario A.C. (AUGE)
15. Instituto Municipal de la Mujer Xalapeña

Un Taller Operando



Colaboración con los SEVICs

Los talleres permiten el desarrollo de materiales que:

- Apoyan la educación vivencial e indagatoria de la ciencia
- Presentación de los materiales educativos vivenciales
- Desarrollo de simuladores para experimentos imposibles de realizar en clase
- Con costos muy inferiores a materiales analógicos
- El alumno puede tener acceso desde su casa
- Facilidad de adaptar a diferentes contextos culturales y necesidades especiales
- Ejemplo: Taller y portal en PASEVIC

Software libre

Características:

- El código fuente está disponible
- Es gratuito
- Es compatible con el SW propietario
- Poderoso y fácil de usar
- Existe una enorme comunidad mundial desarrollándolo
- Propicia la independencia tecnológica
- Fortalece las capacidades tecnológicas locales



Creative Commons

Características:

- Esquema de licenciamiento de propiedad intelectual con “algunos derechos reservados”
- Garantiza el crédito al autor de cada obra
- Permite la creación de obras derivadas
- Facilita el intercambio libre y gratuito de contenidos educativos

Parámetros:

-  • Atribución (BY): Se reconoce la autoría de la obra original en los términos especificados por el autor
-  • No comercial (NC): No se puede utilizar la obra original u obras derivadas para fines comerciales
-  • Licenciamiento Recíproco (SA): Si se altera, transforma o crea una obra derivada, se tiene que distribuir bajo la misma licencia

Referencias

Formatos abiertos: http://es.wikipedia.org/wiki/Formato_abierto

Software libre: http://es.wikipedia.org/wiki/Software_Libre

Creative Commons: <http://creativecommons.org/international/mx/>

GRACIAS