

Programa de Educación Digital

Presentación:

En nuestro país el Estado Nacional viene implementando desde el año 2010 el Programa “Conectar Igualdad”, a través del Ministerio de Educación de la Nación. Este Programa tiene como objetivo central la democratización del acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), de manera que todos puedan formar parte de esta nueva sociedad digital, participando activamente a través de las nuevas tecnologías.

Nuestra escuela por ser de gestión privada, no puede acceder al Programa “Conectar Igualdad”, dado que solo se implementa en escuelas que dependen totalmente del Estado, es por ello que hemos buscado desde otros lugares recursos que nos permitan implementar esta propuesta en nuestra escuela.

En el año 2014 la Orden Franciscana lanzo el Programa de Estratégico de Educación Digital para la red de escuelas con que cuenta en Argentina y dentro de ese marco se comprometió a donar a nuestra escuela las Pizarras Digitales Interactivas y la instalación de servidor para la intranet.

A comienzo del año 2015 la Fundación Bachmann de Suiza, se comprometió a financiar la compra de una Tablet para cada uno de los alumnos de la escuela y los carros cargadores para las mismas.

De esta manera hemos podido contar con todos los recursos tecnológicos necesarios para la implementación del Proyecto de Educación Digital Institucional, este programa para la Orden Franciscana no implica solamente la incorporación de tecnología, sino que entiende que se está instalando un nuevo paradigma educativo que redefine básicamente el rol del docente y del alumno en el proceso educativo y en la relación que se establece dentro del aula con el conocimiento socialmente relevante, y en la producción de nuevos contenidos.

Fundamentación:

Este proyecto no es solamente el uso instrumental de las nuevas tecnologías que mejoren el dictado de clases de manera tradicional, sino que implica también el aprendizaje de competencias de gestión de información, comunicación, intercambio con otros en un mundo global, capacidad de innovación, y actualización permanente, poniendo a nuestros niños y jóvenes en un escenario en el que existe cada vez mayor información disponible.

Por eso necesitamos incluir tecnologías digitales en las aulas a las que asisten nuestros alumnos ya que ellos pertenecen a grupos sociales vulnerables y dichos recursos representan una excelente alternativa educativa para lograr su Inclusión en la Sociedad del Conocimiento Compartido.

Al mismo tiempo, sabemos que el acceso no siempre implica el uso, y el uso no siempre resulta significativo. De allí el compromiso que nosotros nos proponemos

motivar para que la adquisición de estos dispositivos digitales para cada uno de nuestros alumnos se traduzca en un uso sistémico e intensivo con impacto educativo personal y comunitario.

Los modelos 1 a 1 (one laptop per child) han demostrado hasta el momento que:

- Disminuyen la brecha de acceso a la tecnología por parte de los alumnos.
- Generan un impacto en el grado de alfabetización digital comunitario, especialmente en las familias de los alumnos que acceden a tecnologías digitales.
- Aumentan la motivación para el aprendizaje.
- Aumentan significativamente la disponibilidad de recursos pedagógicos ricos y variados para el uso en las aulas por parte de docentes y alumnos.
- Genera la necesidad de capacitación y actualización docente, lo cual se traduce en mejores prácticas pedagógicas.
- Transforma a los alumnos en verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje mediado por TIC y en agentes activos en la generación de cambios con impacto comunitario.

En nuestro caso la implementación de esta tecnología no solo permite el acceso a la cultura digital a alumnos, que por su situación social no podrían acceder de ninguna otra manera, sino que esta tecnología nos permite resolver problemas que se nos vienen presentado desde hace años, como son la falta de material didáctico básico para el dictado de las clases de manera tradicional.

A la gran mayoría de nuestros alumnos, sus padres no están en condiciones de poder comprarles los útiles escolares básicos, así como los libros necesarios para el desarrollo de los contenidos curriculares. Todos los años hacemos campañas en otras escuelas para que nos donen el material didáctico que descartan, para poder desarrollar las clases, pero esto no siempre es suficiente, sobre todo en lo relacionado con los libros de texto escolares.

Con la implementación de este proyecto estaríamos resolviendo estos aspectos, dado que en el servidor que se instala en escuela al cual tienen acceso los alumnos desde sus tablets, se puede bajar en formato digital los libros y los materiales de ejercitación sobre las diferentes materias que se dictan, sin costo alguno, así como programas de simulación y de demostración para la enseñanza de ciencias, mapas interactivos, e incluso el poder realizar tele conferencias con otras instituciones educativas, etc.

Objetivos del Proyecto:

Que los alumnos al tener acceso a esta nueva tecnología puedan:

1. Explorar nuevos modos de comprender la realidad, participando como protagonistas críticos, creativos, solidarios y responsables en sus comunidades, a partir del uso de herramientas y entornos digitales. **(Tecnologías digitales para comprender y actuar en el mundo actual).**
2. Acceder a un amplio rango de recursos de aprendizaje que incluya referencias en multi-formatos, bibliotecas internacionales, bases de información, expertos de contenido, aplicaciones, paquetes multimedia, simuladores y sistemas de comunicación propios de los ecosistemas digitales. **(Tecnologías digitales ricas y variadas para enriquecer el aprendizaje)**
3. Participar de manera colaborativa y cooperativa en ambientes de aprendizaje potenciados y enriquecidos por las tecnologías digitales. **(Tecnologías digitales para aprender a trabajar en equipo)**
4. Transformar la información en conocimiento a partir de la búsqueda de la verdad, con curiosidad, afán investigativo y respeto por las ideas de otras personas a partir del uso de las tecnologías de su época, como herramientas potenciadoras del desarrollo personal, social y comunitario. **(Tecnologías digitales para aprender a investigar)**
5. Plantear y resolver situaciones problemáticas concretas, diseñando soluciones a partir del uso de representaciones digitales, simulaciones y modelizaciones animadas que aplicadas, mejoren el entorno personal y social. **(Tecnologías digitales para ayudar al desarrollo comunitario)**
6. Indagar, seleccionar y organizar activamente la información proveniente de entornos digitales produciendo nueva información y conocimiento compartido. **(Tecnologías digitales para gestionar la información y producir nuevos contenidos de valor)**

Implementación Del Proyecto:

Como paso previo a la implementación de los dispositivos técnicos *la escuela ha tramitado el ingreso institucional a la plataforma de comunicación integrada: Google Apps for Education*. Como sistema complementario para la gestión de las comunicaciones y el tránsito seguro de contenidos educativos en un entorno confiable y protegido, se ha optado por herramientas del ecosistema Google.

Primer Etapa:

Instalación de 8 Pizarras Panasonic UB-T580 y Proyector Epson Power Lite 475, una en cada aula.

En octubre de 2014 se ha instalado una de las Pizarras Interactivas en la biblioteca de la escuela para que los docentes se vayan familiarizando con el uso de las mismas. También un grupo de docentes ha participado en el mes de febrero en una capacitación específica en la pedagogía que implica su uso de la PDI.

Esta pizarra interactiva es única en el mercado. Con una superficie dura, multi-zona y táctil, permite escribir en la pizarra hasta 3 alumnos al mismo tiempo (modelo UB-T880/W) e interactuar de forma manual con fotos, datos y texto como si de una pantalla de iPhone se tratara. Un bolígrafo o cualquier otro objeto de enseñanza, como un puntero telescópico, se pueden utilizar para escribir en la pizarra. Los marcadores tradicionales también pueden usarse en la superficie de la pizarra. El modelo UB-T880/W incluye altavoces integrados, muy útiles en clases donde se usen contenidos multimedia y no haya instalación previa de sonido.

- Permite añadir notas instantáneamente y guardar el resultado electrónicamente sin interrumpir la exposición.
- Permite mostrar las búsquedas en Internet al instante (es necesario un PC con acceso a Internet).
- El contenido de la pizarra puede guardarse al instante en forma de datos electrónicos y compartirse por correo electrónico u otros medios.
- El PC también puede utilizarse desde la pizarra con el rotulador electrónico.
- Existe la posibilidad de organizar reuniones remotas vía IP.
- Permite insertar elementos audiovisuales (fotos, mapas, sonidos...) para captar la atención de los asistentes.

Segunda Etapa:

Generación de una Intranet que permita superar los problemas de conectividad que existen en zona, dado que en el momento de en los alumnos cuentan con su Tablet personal, en el turno mañana podrían llegar a conectarse 250 usuarios. Para ello se instalarán:

Dos Antenas Xirrus para la provisión de señal de intranet y conexión a Internet.
Un servidor PROLIANT ML150 G6 para la operatividad de Critical Link.

Tercera Etapa:

Incorporación del modelo 1 a 1 (one laptop per child), por el que cada alumno desde su Tablet personal podrá interactuar con los contenidos que el docente pone en juego en la PDI y con los contenidos del servidor y si es posible acceder a internet.

Se han comprado 380 tablet y ocho carros cargadores.