

## Proyecto Interestatal de Conectividad

Lieke Van de Wiel  
Oficial de programa de  
Educación y comunidades indígenas de UNICEF..

### INTRODUCCIÓN

México ha logrado un progreso significativo en la expansión del acceso a la educación básica para los niños en edad escolar. Aunque es preciso continuar con estos esfuerzos para lograr una educación universal, es necesario poner una mayor atención en la calidad educativa.

Además del conocimiento básico tradicional hoy los niños y las niñas requieren desarrollar habilidades más complejas que les permitan enfrentarse a los nuevos contextos en los que se desenvuelven. Se están teniendo muy en cuenta “Habilidades para la Vida” tales como pensamiento crítico, creatividad, comunicación, resolución de conflictos, toma de decisiones y otras, para que la niñez se torne en participante activo de la construcción de la sociedad democrática del futuro. La sociedad espera a su vez que los niños y niñas adquieran actitudes tales como respeto hacia los demás, colaboración, solidaridad, entendimiento tanto de los Derechos Humanos como de los Derechos de la Niñez. Enfrentar estas nuevas demandas y garantizar la calidad en la educación, se ha convertido en una preocupación y en un gran reto para todos los agentes educativos.

En México se observa que persisten las desigualdades sociales, económicas, y étnicas que dificultan una educación de calidad para todos. En la actualidad el proceso de globalización y el progreso acelerado de las nuevas tecnologías de la información está generando una nueva forma de disparidad, que algunos han denominado “*brecha digital*”, provocando una mayor desigualdad entre aquellos que tienen la posibilidad de acceder a esta tecnología y aquellos que no tienen acceso.

La Convención sobre los Derechos del Niño establece que todos los niños deben poder tener acceso a “conocimientos técnicos y métodos modernos de enseñanza” (Art. 28.3), los cuales les asistirán en su desarrollo al “máximo de sus posibilidades” ( Art. 29.1). Pero son muchos los niños y las niñas que debido a las más diversas razones se ven privados de la posibilidad de acceder a estas nuevas herramientas, fundamentales para la construcción de un futuro mejor

Este proyecto que aquí se presenta pretende acelerar este proceso de desarrollo, especialmente para los niños y niñas en situación de desventaja. A través del fortalecimiento de actividades de computación e Internet en las escuelas, mediante la potencialización de sus habilidades para la vida así como del conocimiento de sus propios derechos, se intenta respetar el derecho de todo niño y niña a recibir una educación de calidad.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

- ✍ Reducir la desigualdad en el acceso a las modernas tecnologías de la información.
- ✍ Ayudar a los niños y niñas a desarrollar sus habilidades para la vida y el entendimiento de los Derechos de la Infancia.
- ✍ Proveer a los niños de herramientas para que aprendan a intercambiar experiencias e ideas con otros niños que viven en ambientes culturales y socioeconómicos diferentes.
- ✍ Asegurar que los maestros y maestras participantes aprendan a utilizar estas herramientas con el fin de mejorar el aprendizaje de los niños sobre las habilidades para la vida y Derechos de la Infancia

## **GRUPOS OBJETIVOS**

- ✍ Los niños y niñas que asisten a las 33 escuelas primarias (aprox. 9.700) de los estados Aguascalientes, Campeche, Chiapas, Chihuahua, Guanajuato, Jalisco, Oaxaca, Querétaro Tlaxcala. Participan niños y niñas de 3° a 6° grado escolar.
- ✍ Los maestros y maestras de las 33 escuelas primarias (aprox. 250 maestros)
- ✍ Miembros de la Comunidad que viven en el área de las escuelas seleccionadas, estimadas en 50.000 personas.

## **GRUPOS RESPONSABLES.**

- ? Comité Directivo (Steering Committee): Directores de Programas Tecnología de las Secretarías de Educación de los Estados, Coordinadores y consultor de UNICEF.
- ? Responsables Locales de Tecnología Informática: personas especialistas en tecnología de las Secretarías de Educación de los Estados participantes. Ellos se coordinan con el oficial de Tecnología de UNICEF.
- ? Maestros de Punto Focal: Cada escuela selecciona dos maestros como puntos focales (uno del turno matutino y otro del turno vespertino).
- ? Coordinador: Provee soporte para: 1) control de calidad de los contenidos de las participaciones y publicaciones de cada escuela, 2) organizar los talleres y conferencias electrónicas, 3) dar seguimiento a los acuerdos del Comité Directivo así como al trabajo de los Maestros de Punto Focal.

## **PERIODO DEL PROYECTO**

El proyecto comenzó a implementarse en Septiembre de 2000 con la participación de cuatros Estados (Aguascalientes, Guanajuato, Jalisco y Tlaxcala) en una primera fase. Las Secretarías de Educación seleccionaron cuatro escuelas según criterios de desventajas sociales, económicas y de acceso a las nuevas tecnologías de la comunidad donde se ubican. Se realizó una actualización de los laboratorios por parte de las Secretarías con el requerimiento de una computadora conectada por cada dos o tres estudiantes, de cada grupo. En la actualidad hay una media de 10 computadoras por laboratorio. UNICEF apoyó con los costos de equipamiento básico, tales como scanners, cableado de red, conmutadores...y ahora está apoyando con licencias de antivirus.

En septiembre del 2001 comenzó una segunda fase donde se incorporaron los Estados de Chihuahua, Oaxaca y Querétaro. Los Estados de Campeche y Chiapas están en proceso de incorporación y sus escuelas van a integrarse en las comunidades virtuales a partir del ciclo escolar 2002-2003

## **METODOLOGÍA DEL PROYECTO. (Anexos)<sup>1</sup>**

### **Actividades**

Capacitación a maestros punto focal. Para cada ciclo escolar se realizan dos capacitaciones a maestros y maestras punto focal. En las capacitaciones se han venido desarrollando formación sobre los Derechos de la Infancia, Habilidades para la Vida, Computación Básica, Manejo de Internet y Correo Electrónico. En estos espacios los docentes desarrollan el plan de trabajo y la metodología que van a utilizar en la escuela. Desde el inicio se creó una forma de trabajo por comunidades virtuales. Son cuatro las comunidades virtuales en las que participan docentes y alumnos de todos los estados. Cada comunidad tiene una temática específica que se trabaja a través de preguntas generadoras. Como resultado se obtienen unos productos que son fruto de los trabajos colaborativos que realizan los niños y niñas a través de los medios tecnológicos. Este modelo se ha ido perfeccionando gracias a las lecciones aprendidas que han resultado de la experiencia y las evaluaciones realizadas.

Las temáticas se desarrollan con base en los Derechos de la Infancia y las Habilidades para la vida, a partir de propuestas de los maestros y miembros de la comunidad virtual.

### **Sitio en Internet**

---

<sup>1</sup> Los anexos que se adjuntan son el diagrama organizativo, la metodología y la calendarización que se ha trabajado para el presente ciclo escolar 20001-2002

Se ha creado un Sitio Web en donde se pueden ver los trabajos de las comunidades virtuales. La dirección del sitio es: ([www.queopinas.org](http://www.queopinas.org)). Además hay un foro donde los niños y niñas pueden intercambiar sus trabajos y comunicarse. Un aspecto importante radica en la variedad de enlaces (links) que se pueden encontrar sobre materiales educativos para docentes y estudiantes, Información especializada en Derechos, foros Internacionales de participación como Voces de la Juventud y Maestros Dialogan acerca del Aprendizaje, o el Sitio central de UNICEF a nivel Mundial. (*“Voices of Youth”* y *“Teachers About Learning, UNICEF”* main site).

#### Foro del Proyecto de Conectividad Interestatal

Se realiza un Foro anual, al final de cada ciclo escolar en donde participan niños y niñas seleccionados como representantes de sus compañeros, maestros y maestras puntos focales y los miembros del Comité Directivo. Se contó también con la presencia de los Secretarios de Educación de cada Estado participante y el Representante de UNICEF México.

En este espacio se da seguimiento a los resultados del proyecto, se comparten las distintas experiencias, se presentan los trabajos colaborativos y se discute como aplicar las lecciones aprendidas a través del proceso de implementación del proyecto.

El I Foro de Conectividad Interestatal se celebró en junio de 2001 en el Estado de Guanajuato y asistieron alrededor de 300 personas. Se reunieron los Secretarios de todos los Estados participantes en ese momento y firmaron una Declaración en donde manifestaron su apoyo a la continuidad del proyecto. Los niños y niñas por su parte también firmaron una Declaración exponiendo la importancia de tener la oportunidad de acceder a la tecnología para trabajar en el desarrollo de sus habilidades, así como conocer y aprender sobre los Derechos de la Infancia.

#### **SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.**

Se propone una evaluación enfocada en tres niveles: 1) estudiantes, 2) maestros y escuelas y 3) la comunidad.

La evaluación de los estudiantes estará enfocada en: a) aprendizaje de las habilidades para la vida y entendimiento de los Derechos de la Infancia, b) habilidades básicas de tecnología e Internet y c) su participación, aplicando métodos tales como:

1. Seguimiento de desempeño del estudiante realizado por el maestro,
2. Cuestionario de auto evaluación,
3. Análisis comparativo con los resultados de aprendizaje de los estudiantes en las pruebas que regularmente se aplican en cada Estado sobre desempeño académico.
4. Calidad en la creación de publicaciones para el sitio Web.

La evaluación de maestros y escuelas se enfocará en:

1. Efectividad en uso de Internet en clase,
2. Habilidades de uso de Internet y tecnología
3. Su proceso de auto aprendizaje a través de los talleres y las actividades vía Internet aplicando métodos tales como: a) cuestionario de auto evaluación, b) calidad y

frecuencia en la creación de publicaciones de la escuela para el sitio Web, c) calidad y frecuencia de la participación en proyectos como “Voces de la Juventud” y “Maestros Dialogan Acerca de Aprendizaje” d) análisis de la bitácora del laboratorio.

Adicionalmente se podrá aplicar una encuesta de opinión sobre el uso del laboratorio escolar a los miembros de las comunidades que participen en las sesiones de “laboratorio abierto”.

### **VISION A FUTURO.**

- ? Extender el proyecto geográficamente a lugares que no tengan acceso a estas tecnologías usando conexión satelital o sistemas alternativos
- ? Establecer alianzas y acuerdos con la Secretaría de Educación así como con Instituciones de Gobierno para asegurar la sostenibilidad y la corresponsabilidad
- ? Organizar Conferencias electrónicas (video, o Internet) para facilitar la intercomunicación entre las comunidades virtuales de las regiones participantes.

### **PARTICIPANTES.**

El proyecto cuenta con cartas de compromiso para participar en el de las siguientes instituciones:

Instituto de Educación de Aguascalientes,  
Secretaría de Educación, Cultura y Deporte del Estado de Campeche  
Servicios Educativos para Chiapas  
Secretaría de Educación y Cultura de Chihuahua  
Secretaría de Educación Pública de Guanajuato  
Secretaría de Educación de Jalisco  
Instituto de Educación Pública del Estado de Oaxaca  
Secretaría de Educación del Estado de Querétaro  
Secretaría de Educación Pública del Estado de Tlaxcala

### **COLABORADORES ESPECIALES:**

- ✍ UNICEF-MEXICO
- ✍ Comité Norteamericano de UNICEF
- ✍ Empresas colaboradoras del proyecto
- ✍ Secretaria de Educación Pública – ILCE
- ✍ Secretaria De Comunicaciones y Transporte

### **AGRADECIMIENTO.**

Numerosas instituciones, comunidades y personas de todos los estados participantes, del orden nacional y organismos internacionales, han apoyado este esfuerzo, directa e

indirectamente. Padres de familia, directores de escuelas y su equipo de trabajo, funcionarios de las secretarías e institutos de educación, técnicos y especialistas, organizaciones donantes, empresas, dirigentes de entidades federales, consultores, entidades internacionales, y funcionarios de UNICEF. A todos ellos consignamos acá nuestro agradecimiento.

## ANEXOS

1. Comunidades Virtuales. Modelo de Organización para la Conectividad entre equipos.
  - a. Muestra la composición de cada comunidad virtual, integrada por clubes en los cuales están incluidos niños de todos los estados participantes, de diferentes grados, escuelas y jornadas.
  - b. Cada club está integrado por equipos en cada estado, y los equipos el mismo número interactúa directamente entre sí.
2. Metodología de Trabajo para las Comunidades Virtuales.
  - a. Ilustra los ejes temáticos, basados en preguntas generadoras, acordadas entre sí por los maestros de Punto Focal. Guían el trabajo de las escuelas y de los clubes y grupos en cada comunidad virtual.
  - b. Las preguntas generadoras apoyan la estrategia de desarrollo de habilidades asociadas con el trabajo por ejes transversales.
3. Calendarización emanada de un taller para maestros de Punto Focal.
  - a. Muestra las áreas de concentración temática en el tiempo,
  - b. Ilustra la convergencia del intercambio para producir trabajos y conclusiones finales de orden colectivo.

**Modelo de organización para la conectividad entre equipos**

**Comunidad A**

	Ags				Chi				Gto				Jal				Oax				Oro				Tlax							
<b>Club 1</b>	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
<b>Club 2</b>	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01y	01	01	01	01y	01
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02y	02	02	02	02y	02
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
<b>Club 3</b>	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
<b>Club 4</b>	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
<b>Club 4</b>	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03	03
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	
	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04
	x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z		x	y	z	

### Metodología de trabajo para las comunidades virtuales

comunidades	Ejes Temáticas	Club	Subtemas	P r e g u n t a s  G e n e r a d o r a s	Ejes transversales
<b>a</b>	<b>Los niños y el medio ambiente</b>	1	El agua es fuente de vida		↑
		2	Ubícate, bájale a tu ruido		
		3	Por un mundo sin basura		
		4	Aire puro, lugar seguro		
<b>b</b>	<b>Haz trato con el buen trato</b>	1	Yo y los demás niños	↓	
		2	Los adultos y yo		
		3	Mi relación con los más seres vivos		
		4	Cuidemos lo que tenemos		
<b>c</b>	<b>Conócenos</b>	1	Mi familia y yo	↓	
		2	Mi escuela, mi comunidad y mi estado		
		3	Nuestras raíces históricas		
		4	Nuestras costumbres y tradiciones		
<b>d</b>	<b>Los niños y los medios de comunicación</b>	1	Historias de los medios de comunicación	↓	
		2	Avances tecnológicos al alcance de los niños		
		3	Influencia de los medios de comunicación sobre los niños		
		4	Futuros de los medios de comunicación		

PROYECTO DE CONECTIVIDAD INTERESTATAL  
3er SEMINARIO DE CAPACITACIÓN PARA MAESTROS PUNTO  
FOCAL

*Calendarización*  
*2001 –2002*

<b>Actividad</b>	<b>Período</b>
I Presentación	Octubre
II Pregunta generadora No. 1	Noviembre
III Pregunta generadora No. 2	Diciembre – Enero
IV Pregunta generadora No. 3	Febrero
V Pregunta generadora No. 4	Marzo – Abril
VI Pregunta generadora No. 5 (propuesta)	Mayo
VII Foro	Junio