



INSTITUTO EDUCATIVO PARA EL  
DESARROLLO INTELECTUAL Y CULTURAL

Asociado al 



# TV por Internet

**Producida por estudiantes, a partir de temas  
de su realidad cultural y del currículo**

***Quiénes educan, tienen su propio  
Canal de TV por Internet***

Jr. Marqués de Torre Tagle 188, Miraflores, Lima, Perú, Sudamérica. Tlf. 446 4592.  
[www.setinedic.edu.pe](http://www.setinedic.edu.pe)



## **Producción digital para aplicaciones educativas, TV por Internet**

### **1. Antecedentes**

La difusión de las Tecnologías de la Información (TI), la miniaturización de las piezas y partes electrónicas, así como la reducción considerable de los precios de los equipos digitales, han favorecido que los estudiantes produzcan material con las cámaras de los celulares o cámaras portátiles simples, aunque no sean de utilidad específica. A esto debe sumarse que los mismos estudiantes, indistintamente de zonas urbanas o rurales, están ya familiarizados con la elaboración de diversos materiales utilizando una computadora.

Si bien es cierto que para los jóvenes es común la práctica descrita, ésta se realiza en forma simple, sin aprovecharla para aspectos productivos, menos de estudio o de entretenimiento útil. La actividad predominante es el juego, que mayormente anima a la violencia o a la revancha; de mensajería o de comunicación para asuntos cotidianos; y ahora, los padres de familia argumentan que es un medio de seguridad ante eventualidades. En todo caso, la eficiencia productiva utilizando los medios digitales aún es muy discutible.

Esta circunstancia no reduce la capacidad de los equipos digitales, simplemente que éstos aún son subutilizados o no utilizados como recurso educativo.

Desde otra perspectiva, aunque siempre con relación a las TI, para el aprovechamiento educativo se reconoce la necesidad de producir contenidos digitales de utilidad para los estudiantes, es decir, fuentes de información digital de aplicación didáctica que puedan emplearse a través de Internet o desde un dispositivo electrónico como son un teléfono celular, el DVD o el CD o el diskette, la TV digital o analógica u otro medio afín.

Los dos aspectos citados, la difusión de las TI en manos de los niños y jóvenes, así como el requerimiento de contenidos educativos, tienen un común denominador que es la manipulación intensiva por parte de los estudiantes de las tecnologías y la necesidad que se tiene por fortalecer los recursos productivos antes que aquellos que sólo se usan para el ocio.



## 2. Descripción

Comprende un proceso de producción de material digital, utilizando cámaras digitales portátiles y cámaras de teléfonos celulares, por parte de estudiantes y de sus profesores, con relación a temas de la realidad cultural y del currículo.

El material producido será editado, mejorado y adecuado para aprovechar la potencialidad de Internet y disponerlo en servidores para que pueda ser visto durante las 24 horas.

Las realizaciones serán ofrecidas por Internet – en vivo -, en un primer momento y luego alojadas para su disponibilidad y acceso por Internet.

La puesta en vivo favorecerá la atención de los docentes y padres, para los primeros sobre la calidad de lo producido y para los segundos sobre el desempeño de sus hijos.

En conjunto, la experiencia servirá para el aprovechamiento de las Tecnologías de la Información (TI) como recurso didáctico, incorporando en la actividad de aprendizaje de los estudiantes la tecnología del diseño y el esmero de cada estudiante por ofrecer productos de su entera responsabilidad.

Se espera que esta actividad se incorpore como estrategia metodológica y favorezca la inserción de las TI en actividades productivas de eficacia educativa.

Los materiales producidos serán expuestos a la crítica de los propios estudiantes y de cada autor, con la finalidad de promover el esfuerzo por mejorarlos.

La producción será organizada sobre temas del currículo, cultura, deporte o arte, a través de:

- Entrevistas (a personas, hechos u otros);
- Documentales y reportajes (exposiciones sobre temas diversos elegidos en clase);
- Noticieros (conducidos por los estudiantes);
- Concursos (estimulando sanamente la superación individual y colectiva); y,
- Teatro u otras manifestaciones artísticas practicadas por los estudiantes.

Se agregarán temas de National Geographic, Discovery u otros. Asimismo, temas aportados por expertos sobre ciencias o humanidades, siempre con la presentación y producción de los estudiantes, mediante técnicas de dibujos animados o cinematografía digital.

**Jr. Marqués de Torre Tagle 188, Miraflores, Lima, Perú, Sudamérica. Tlf. 446 4592.  
[www.setinedic.edu.pe](http://www.setinedic.edu.pe)**



3. Objetivo:

Promover el empleo de las TI como recurso didáctico, con la producción de los estudiantes.

4. Metas:

A coordinar con la IE.

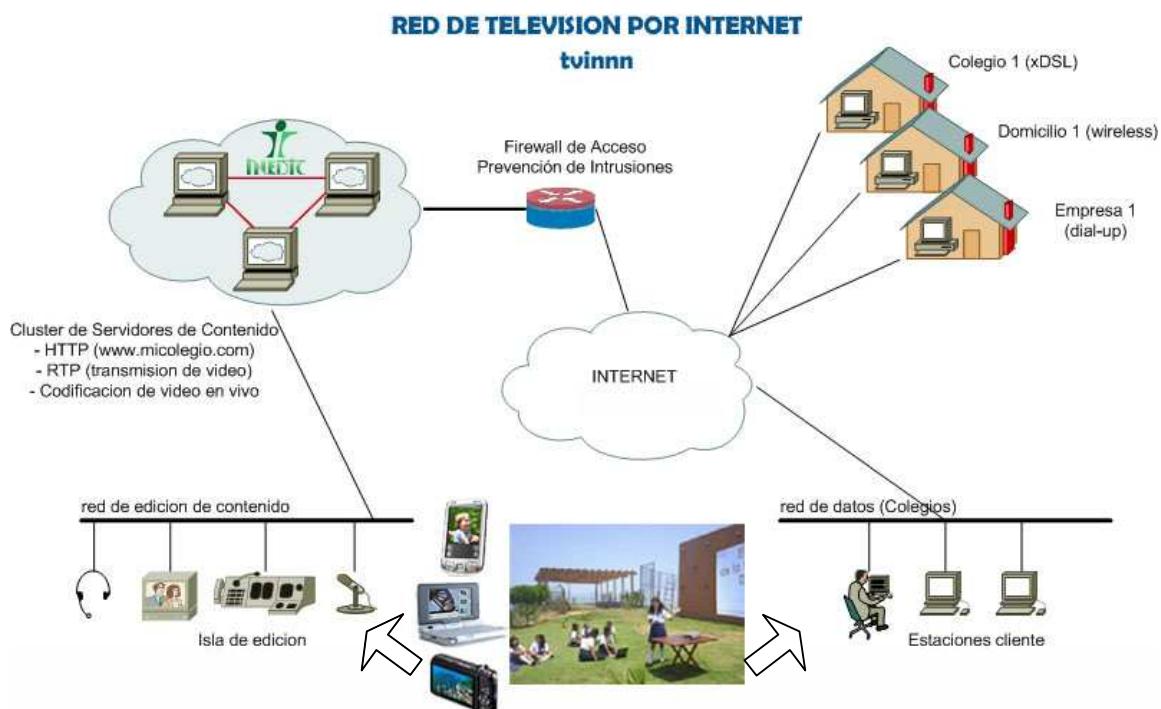
5. Metodología:

Producción cinematográfica asistida por equipos digitales, que se ofrecerán en formato WEB. Cada experiencia será una actividad de recolección de datos, aprovechamiento de información y exposición del contenido resultante, por el estudiante o grupo de estudiantes destacados.

6. Estrategias:

- Organización de los estudiantes en grupos de producción.
- Orientación a los profesores en nociones y lineamientos de producción digital.
- Entrenamiento a los estudiantes en el aprovechamiento de la luz, el uso de inclinaciones de cámaras y otros tips para el mejor empleo de los equipos y en la captura de imágenes.
- Capacitación a los profesores y estudiantes en la edición digital de materiales.
- Disponibilidad de servidores adecuados para el alojamiento de los materiales producidos.
- Disponibilidad de Internet con un ancho de banda apropiado para soportar el acceso de al menos mil hits simultáneos para la programación “on line” y para dar soporte mediante servidores que contengan los vídeos para acceso “off line”.
- Apoyo a los estudiantes para el mejoramiento de sus materiales en el proceso de edición digital.
- Asesoría para la difusión a los padres para que aprecien la producción de sus hijos.
- Elaboración de un catálogo de propuestas de producción y una guía de laboratorio de vídeo digital, que se facilitará a los docentes y estudiantes.

7. Plataforma:



8. Presupuesto; y, 9. Difusión, a coordinar con cada IE.