



Texto
R. Contreras

EL PROYECTO ESTÁ VALORADO EN 2 MILLONES DE EUROS

eScholarium, un entorno educativo digital para Extremadura

En los últimos años hemos asistido a un aumento importante en la cantidad y calidad de los contenidos educativos. Era necesario dar un paso más y alinear el modelo educativo extremeño hacia una formación sustentada en recursos digitales. eScholarium surge de esta necesidad, permitiendo la utilización de las últimas tecnologías en el aula y su uso junto a contenidos educativos digitales. eScholarium es un plan iniciado por la Consejería de Educación y Cultura encuadrado en el Programa Estratégico de TIC Educativas de Extremadura. Este plan pretende poner en marcha el uso de las TIC en el aula de un modo decisivo y definitivo, integrando de modo cotidiano los libros de texto digitales. Para ello es necesaria la creación de diferentes plataformas y laboratorios que permitan el seguimiento telemático del alumnado y la reproducción y edición de contenidos educativos digitales. El proyecto eScholarium se ha valorado en algo más de dos millones de euros por un periodo de cuatro años que abarca el periodo de octubre de 2013 a mayo de 2017. Tras la finalización del proyecto este año, está previsto que la Consejería de Educación y Cultura saque un pliego a concurso para el mantenimiento y futuro evolutivo de proyecto.

Common MS es el responsable último de la ejecución del proyecto desde el inicio: es el 'prime contractor', lo que significa que "no solo es el proveedor que lleva a cabo la gestión de la totalidad del proyecto sino que ha asumido también el compromiso de su consecución, participando activamente en el desarrollo de la solución técnica", según explica Julián Sánchez, socio-consultor de Common Management Solutions.

El segundo proveedor es Pearson, encargado de la Gestión del Cambio y el que aporta los contenidos y su experiencia en la implantación de modelos educativos digitales. Blinklearning ha suministrado la plataforma tecnológica, lo que permite que eScholarium pueda ser utili-

zado en dispositivos fijos y móviles con sistemas operativos Windows Phone, iOS y Android.

Como relata Sánchez, "el plan contempla una implantación progresiva de eScholarium con la que se busca mejorar la motivación de los alumnos, implicación de los padres y asistir a los profesores a personalizar la educación para obtener los mejores resultados". Ya finalizado el primer curso educativo con eScholarium, las conclusiones están resultando positivas. Cerca de medio centenar de centros (es decir, más de 500 profesores, 8.000 alumnos y alrededor de 20.000 libros digitales) han podido adaptar paulatinamente su modelo educativo al mundo digital.

Para el docente, las ventajas son claras: permite impartir sus clases utilizando la última tecnología educativa en el aula, así como un seguimiento individualizado de sus alumnos. El alumno siempre puede ser atendido a través del eSchoCAU donde además de reportar problemas, también podrá sugerir mejoras.

Hoja de ruta

En 2013 se lleva a cabo la preparación de los entornos tecnológicos y la posterior instalación de un centro virtual inicial básico y un punto neutro básico. En 2014 se acomete la primera fase de integración con Rayuela, focalizada en cuenta de usuario, grupos de alumnos y algunos perfiles (como coordinadores TIC). A su vez, se adapta el centro virtual básico a las primeras sugerencias de mejora remitidas por los docentes (destacando la implementación del escritorio educativo). Se habilita la plataforma para funcionamiento off-line y se lanza la aplicación para dispositivos móviles. En 2015 se implanta un módulo de faltas de asistencias y evaluación, así como diferentes herramientas colaborativas. En 2016 la plataforma cambia de imagen, se mejora su funcionamiento y se crean nuevos perfiles de usuario. Para este año se contempla la integración de herramientas Google, la migración a un nuevo CPD, integraciones con Rayuela y un aula virtual sincrónica. ■



NECESIDADES

Integrar los libros digitales en los centros



SOLUCIÓN

Una plataforma digital y uso de móviles

