

NACE

The background features a light blue sky with radiating sun rays. There are several white, fluffy clouds scattered across the sky. Three white birds are shown in flight. The foreground consists of a rolling green hill with several stylized green trees of varying sizes. Some trees have small yellow dots on their foliage.

*Un proyecto para aprender, compartir y
crecer en valores*

Proyecto NACE

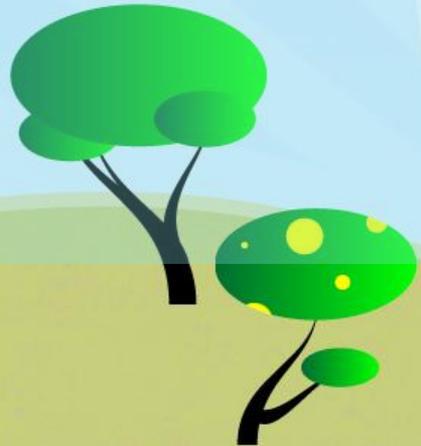


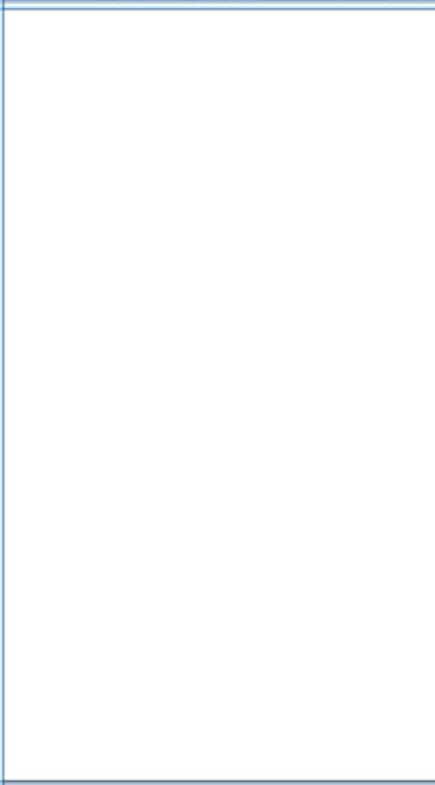
Niños

Aprendiendo

Con

Estudiantes



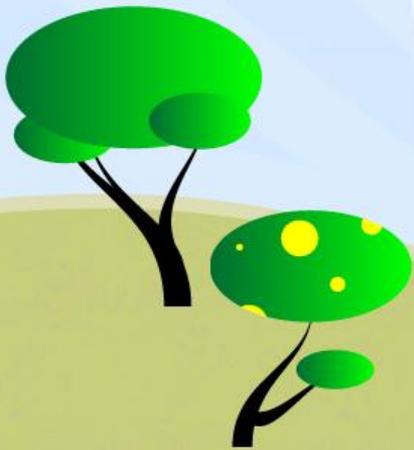


Contenido



Introducción

Un ambiente de aprendizaje debe estar enriquecido con los medios y estrategias para que las personas aprendan de una manera práctica y divertida, entre ellas se encuentran las herramientas tecnológicas, las cuales se encuentran en constante evolución. Es por ello que en nuestra Institución Educativa hemos tomado conciencia, mejorando con nuevas prácticas las dinámicas de clase apoyadas en las TIC. En tal sentido se ha diseñado el proyecto NACE (Niños Aprendiendo Con Estudiantes), estrategia que vincula directamente a los alumnos en los procesos educativos inmersos en el programa escolar.



Introducción

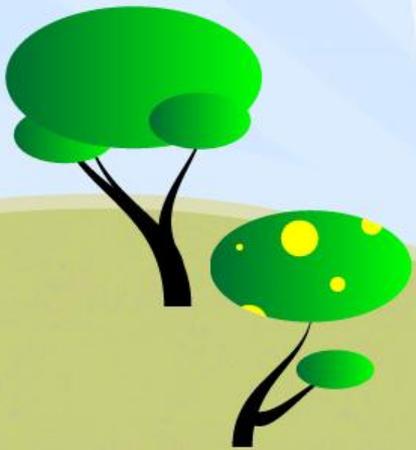
El proyecto NACE es una estrategia que propicia la vinculación directa de los estudiantes al proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de competencias comunicativas, propositivas y actitudinales mediadas por las TIC .

Con esta iniciativa los estudiantes desarrollan su creatividad, exploran y profundizan en las temáticas de clase y a la vez aportan al aprendizaje sus compañeros, proyectándose en la comunidad escolar. De tal manera que dan vida a los valores de la solidaridad y autoayuda, humanizando su formación a través del uso de las TIC.

Diagnostico de necesidades

Desde el inicio del año escolar se realiza la planificación de los proyectos fundamentales y obligatorios a desarrollar en la Institución. Dentro de ellos se encuentra el proyecto de informática que incluye el fortalecimiento de las habilidades comunicativas con la utilización de las TIC en la comunidad educativa y en particular los estudiantes.

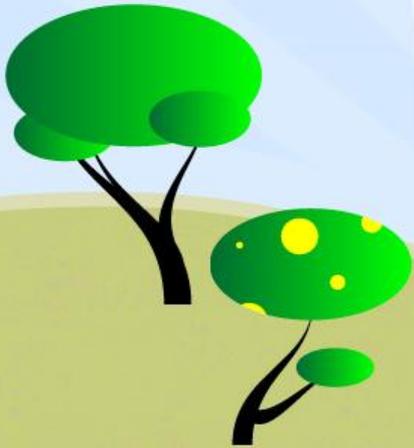
Por consiguiente, al observar la necesidad de encontrar nuevas formas de integrar las áreas del conocimiento a través de las TIC y en simultáneo, propiciar dinámicas de clase que motiven la participación de los estudiantes de manera directa y comprometida, se da inicio al proyecto **NACE**.



Diagnostico de necesidades

El proyecto NACE parte con una actividad de sensibilización a docentes y estudiantes de la siguiente manera:

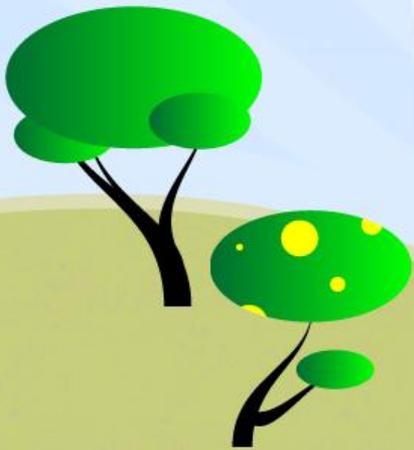
- Programación de temas a integrar desde en el área de informática hacia las demás áreas.
- Concertación de temáticas, metodología, recursos y estrategias de evaluación con los docentes participantes de las otras áreas:(Español, Ética, sociales, ciencias naturales, Educación física...etc) para el alcance del logro propuesto.
- Planeación y diseño de las actividades y talleres virtuales de la siguiente manera:



Diagnostico de necesidades

En el Diseño Recursos Educativos integrados para estudiantes de Bachillerato:

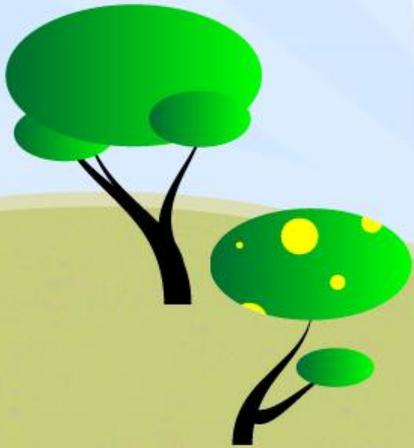
- Socialización con los estudiantes desde el inicio del periodo académico Fechas, temas, logros y actividades a alcanzar realizando las adaptaciones a que hubiera lugar.
- Concertación en las dinámicas de trabajo: metodología, numero de integrantes, tiempos, producto entregable.
- Autoevaluación y co-evaluación de los recursos educativos entregados. Los mejores se publican en el sitio Web del proyecto y se otorga estímulo a los estudiantes mejor evaluados de acuerdo a los criterios establecidos.



Diagnostico de necesidades

En el Diseño de Recursos Educativos para estudiantes de básica primaria:

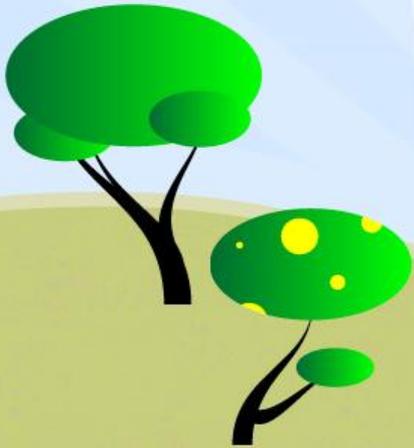
- Convocatoria a los docentes de primaria a través de un formulario virtual donde se recogen los requerimientos de su área.
- Evaluación de temas propuestos para el desarrollo de los materiales educativos que encajan con los logros del área de informática, pertinentes a desarrollar con los estudiantes de bachillerato.
- Diseño de Recursos Educativos con los estudiantes de bachillerato en el tiempo de la clase de informática siguiendo el procedimiento establecido.
- Evaluación de los recursos educativos diseñados.
- Publicación en sitio web.
- Seguimiento a la evaluación de los recursos educativos por parte de los estudiantes de primaria y los docentes participantes.





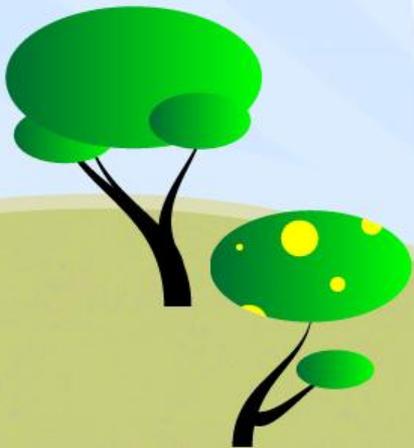
Por qué participar en el proyecto NACE

- **Aunar esfuerzos, Obtener mejor desempeño y reconocimiento en varias áreas del aprendizaje:** Cuando se trabaja para el diseño los recursos del proyecto NACE: El estudiante obtiene calificación y estímulo en varias áreas.
- **Aprende a plasmar información en medios virtuales** utilizando los recursos multimedia como sonidos, imágenes, videos, animaciones ...entre otros.
- **Aprende a trabajar en equipos :**
 - Creando productos a partir de los trabajos individuales y en pequeños grupos; entre otros beneficios.
 - Encuentran sentido de pertenecía, se esfuerzan y aprenden a ser colaboradores y propositivos.
 - Aquí se fomenta el trabajo colaborativo, el aprendizaje solidario y de proyección donde estudiantes, docentes y comunidad aprenden, valoran y se ayudan.



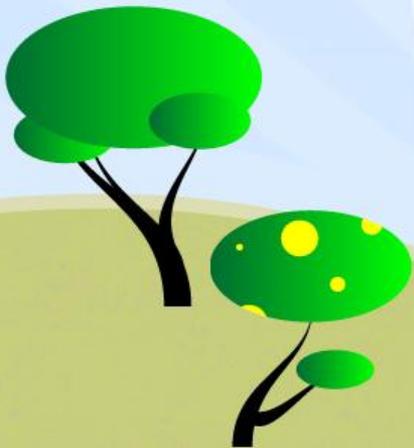
Por qué participar en el proyecto NACE

- **Los maestros participantes:** No sólo enseñan sino que aprenden de la creatividad de los chicos. Los maestros de primaria se han sensibilizado mas con el uso de la TIC en sus clases, utilizando los materiales que elaboraron los jóvenes de secundaria con sus estudiantes.
- **Interconexión con los medios virtuales institucionales:** Sitio Web del área del colegio, el periódico digital y las redes sociales, con lo cual se gestiona una permanente intercomunicación con todos los estamentos. De igual forma hay conexión con otras instituciones que visitan el sitio Web y dejan sus opiniones de los recursos educativos que diseñan los estudiantes.



Objetivo General

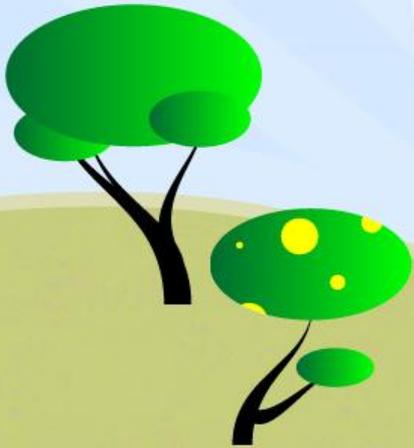
Aplicar los conceptos aprendidos por los estudiantes en pro de enriquecer su formación y la de sus compañeros, mediante el diseño de Recursos Educativos Digitales producidos ellos mismos, propiciando una sensibilización y humanización de las TIC.





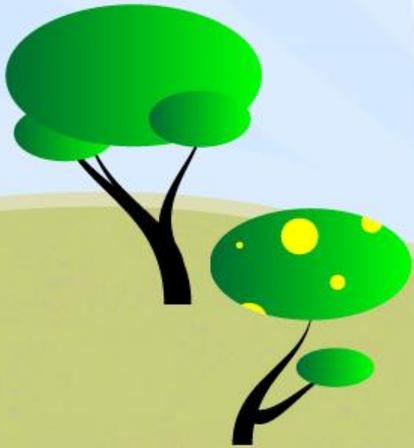
Objetivos Específicos

- Fomentar el trabajo en equipo y la dinámica de construcción colectiva del saber. A través de la participación activa de la comunidad educativa (Estudiantes y maestros) en el proyecto pedagógico NACE.
- Emplear herramientas de productividad, Software de presentaciones, hoja de cálculo y procesador de texto y plantillas de maquetación de sitios Web, para generar Recursos Educativos Digitales, publicables en el sitio web del proyecto para apoyar y diversificar el aprendizaje de los estudiantes.
- Incentivar la creatividad y el ingenio para el diseño de Recursos Educativos Digitales.
- Impulsar el uso de herramientas de comunicación web 2.0, como foros, chat, rubricas de evaluación, test, y formularios online, dispuestos en los sitios web para el aprendizaje.
- Compartir los recursos digitales diseñados por los estudiantes en las comunidades educativas a través del sitio web del proyecto.



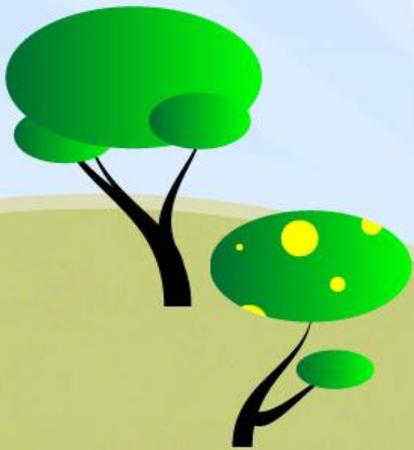
Procedimiento para el desarrollo de los Recursos Educativos Digitales

1. Diagnostico de necesidades
2. Sensibilización y Preparación y de los participantes
(estudiantes, docentes de bachillerato y básica primaria)
3. Preparación de los materiales educativos: diseño de talleres y actividades
4. Fundamentación teórica de cada tema
5. Desarrollo de las actividades
6. Selección de los recursos educativos
7. Diseño de los recursos educativos por estudiantes de bachillerato
8. Evaluación – autoevaluación - coevaluacion
9. Publicación de los mejores productos
10. Seguimiento: análisis de las evaluaciones que los usuarios finales realizan de los productos



Qué Recursos Educativos Digitales

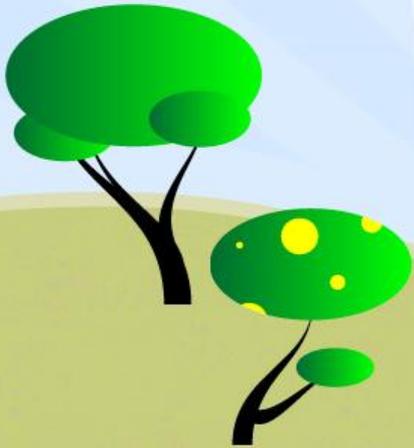
Se denominan **Recursos Educativos Digitales**, cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa –están hechos con el fin de: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia, evaluar conocimientos-García (2010)-, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje, cuando su diseño atiende unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje.



Recursos Educativos Digitales

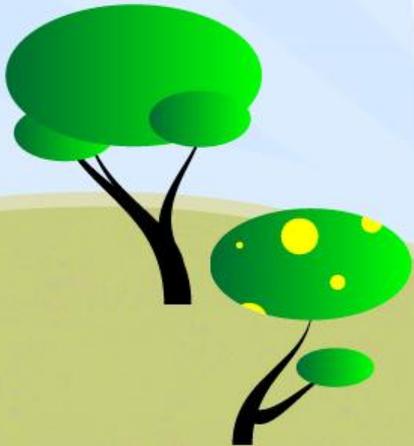
Los recursos educativos digitales son materiales producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedia -enriquecida con imagen, sonido y video digital- para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil, una red Internet.

Un **recurso educativo digital**, es adecuado si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, si ayuda a adquirir habilidades procedimentales, si ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores.



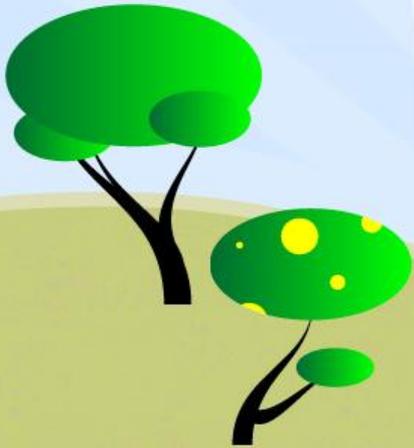
Ventajas de los Recursos Educativos Digitales

- Facilitar el auto aprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador, y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.
- Ofrecer la posibilidad de acceso abierto. Los autores tienen la potestad de conceder una forma de licencia Creative Commons a sus Recursos educativos, o de compartirlos con otros usuarios en espacios de la WEB 2.0, y en espacios orientados a generar redes sociales.



Ventajas de los Recursos Educativos Digitales

- Tienen un potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- Los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.

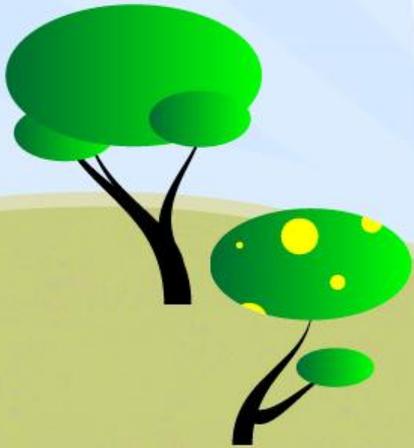




Recursos Educativos Digitales

Algunos de los recursos educativos a desarrollar son:

- Cuentos animados
- Líneas de Tiempo
- Cartelera Digital Glogster
- Test de Aprendizaje
- Crucigramas
- Presentaciones en PREZI
- Sitios Web



Cuentos animados

Cuentos animados: Historias cortas creadas por los estudiantes de grado Octavo, utilizando las presentaciones de PowerPoint.



la maldición de/ no nacido

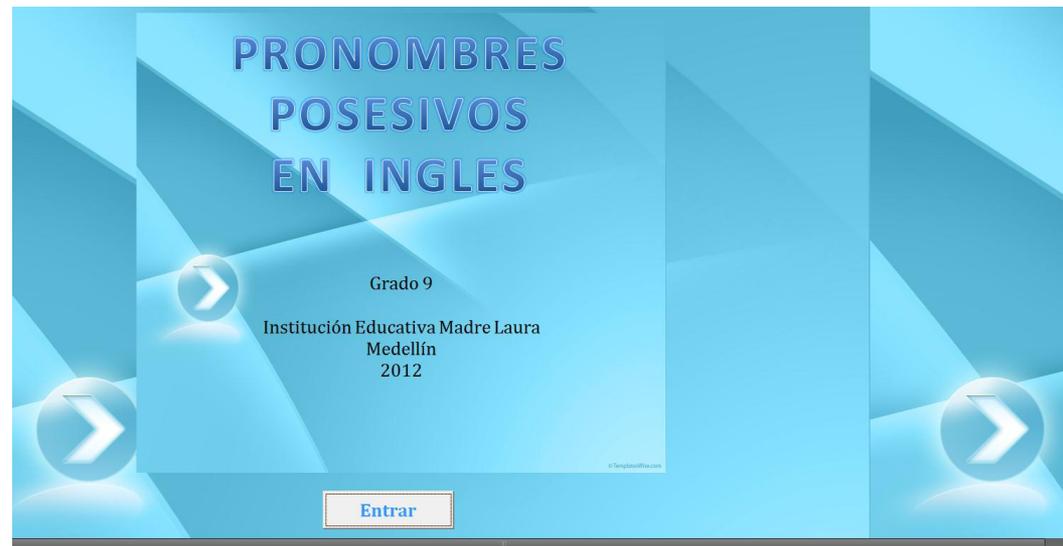
Carteleras Digitales Glogster

Carteleras Digitales Glogster: Es una herramienta online que permite diseñar poster o carteles digitales, con gran colorido y facilidad. Entre sus ventajas esta el permitir la inserción no solo de imágenes, fotografías, sino también audio y video, de manera muy practica. creadas por los estudiantes de grado Décimo y Once



Test de Aprendizaje

Test de Aprendizaje: Para el refuerzo de temas vistos en clase. Diseñados en Excel por estudiantes de grado Noveno.



Crucigramas

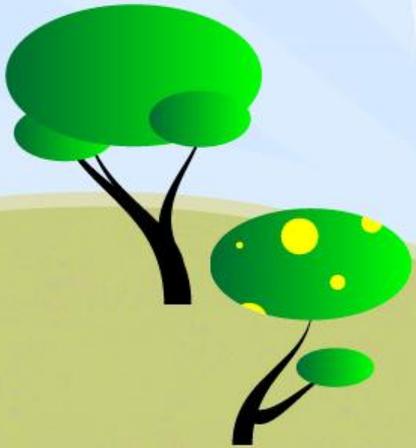
Crucigramas: Contienen temáticas de las diferentes áreas de aprendizaje como refuerzo de temas vistos en clase y/o cultura general . Diseñados en Excel por estudiantes de grado Noveno.



Presentaciones en WEB

Presentaciones con PREZI: es una herramienta online para crear y realizar presentaciones no lineales con conexiones entre diferentes presentaciones, zoom en los detalles, y un ajuste del tiempo sin la necesidad de omitir diapositivas.

Sitios Web: Representación en formato HTML de algunos contenidos educativos integrados con otros, aplicando como refuerzo a las temáticas vistas en el área de informática.



Evaluación

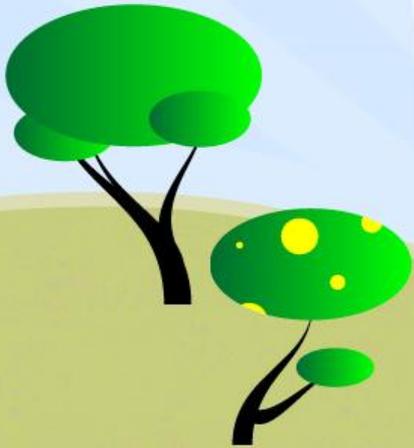
1. Para evaluar los recursos digitales [aquí](#):
2. Para evaluar el Proyecto NACE: [aquí](#)
3. Para evaluar la participación en el diseño de un producto (para estudiantes de bachillerato): [aquí](#)

Resultados Evaluación

1. Resultados de la evaluación de los recursos digitales [aquí](#):
2. Resultados la evaluación el Proyecto NACE: [aquí](#)

Testimonios

Se recoge el sentir, apreciación, expectativas, sugerencias y manifestaciones de gratitud de los participantes y el personal que hace uso del proyecto NACE.



NACE



Ir al sitio Web

<http://practicasdeclase.jimdo.com/>