

EXPO EDUCACION 360°



MINISTERIO DE EDUCACION PÚBLICA FUNDACIÓN OMAR DENGÓ

EXPOSICIÓN EDUCATIVA



Centro para las Artes y la Tecnología

16 y 17 de mayo de 2011



Autoridades

Dr Leonardo Garnier Rímolo

Ministro de Educación Pública

MSc Dyalah Calderón de la O

Viceministra Académica.

Ministerio de Educación Pública

Dra Leda Milena Muñoz García

Directora Ejecutiva

Fundación Omar Dengo

Comisión Organizadora

María Antonieta Díaz
Guiselle Cruz Maduro
José Castillo Castro
Andrea Anfossi Gómez
Patricia Ureña Castillo
Rocio Chávez León
Yoselin Sánchez León
Ileana Ruiz Rodríguez

Rigoberto Corrales Zúñiga
Luis González Balmaceda
Franklin Jiménez Montero
John Mehlbaum Ucañan
Berny Salazar Rojas
Aida Bogantes Sáenz
José Fabio Jiménez Castro
Mauricio Azofeifa Murillo

Agradecimiento a nuestros patrocinadores

Hewlett-Packard Costa Rica
Intel Inside Costa Rica
Instituto Costarricense de Electricidad
CableTica
Radriografica Costarricense S.A
SonyVision
ICE- Kolbi
Microsoft Costa Rica
Fundación CR-USA
COCOCO

Banco Nacional de Costa Rica
Sykes Latin American
Sociedad de Seguros de Vida del Magisterio
Coopemep
Funeraria del Magisterio
Asociación Empresarial para el Desarrollo
Coopeande
Funeraria del Magisterio
UNESCO
Cable Tica
COLYPRO

Se agradece además, a las subcomisiones, equipos de apoyo y personal de las instituciones que han colaborado en la realización de este evento.

Un especial reconocimiento a las y los jóvenes estudiantes, docentes, directores y directoras de centros educativos, que asumieron el reto de preparar y presentar sus proyectos tecnológicos y educativos, sin cuya participación este evento no hubiera sido posible.



No son 360 arrobas, como en las viejas medidas, ni tampoco hablamos de un cambio de 360 grados que – lógicamente – nos dejaría en el mismo lugar en que estamos. Es más bien un juego de palabras y símbolos que denota la necesidad de ascender en espiral: de avanzar rápidamente, sí, pero aprendiendo de todo lo que hemos venido haciendo en Costa Rica en el campo de la informática educativa, que no es poco.

Es evidente que el mundo – y nosotros dentro de él – vive un acelerado proceso de cambio científico tecnológico, una verdadera revolución, probablemente una de las más intensas, veloces y englobantes de la historia. Si la revolución agrícola nos independizó de los límites impuestos por la recolección y la caza; si la revolución industrial nos independizó de los límites impuestos por la energía y la velocidad humana y animal, abriendo las puertas al uso de nuevas formas de energía y al poder de las máquinas; la revolución del conocimiento empieza a liberarnos de los límites que imponía nuestra propia velocidad y capacidad para el manejo y operación de la información, y – claro – para la comunicación. El cambio afecta prácticamente todos los aspectos de la vida humana.

La educación es, sin duda, una de las actividades humanas que más puede verse afectada por estos cambios, dado que es precisamente la actividad humana que, por definición, tiene como una de sus tareas el desarrollar la capacidad humana para conocer, para buscar, para utilizar el conocimiento y la información disponible. Al cambiar la forma en que los seres humanos nos relacionamos con la información, con el conocimiento, con la comunicación, cambia sin duda – y debe cambiar – la forma en que educamos, la forma en que aprendemos, la forma en que enseñamos, la forma en que abrimos las puertas de su formación a las nuevas generaciones.

Pero cuidado: porque como suele ocurrir con los cambios tecnológicos, así como se les puede subestimar, también se les puede sobreestimar. La historia, sin duda, está marcada por las revoluciones científico tecnológicas, pero sería muy pobre una lectura de la historia que pretendiera simplificar esa historia al impacto de los cambios en la ciencia y la tecnología: la guerra y la paz, el arte y la cultura, la política, el juego y el deporte, la economía, la vida en sociedad, la mejor o peor relación que tengamos con este planeta que habitamos, están, ciertamente, marcados por ‘el estado del arte’ que, en cada época, ha marcado al conocimiento humano, a la ciencia y la tecnología; pero van mucho más allá: la capacidad humana para asumir su proyecto desde una visión ética, desde una visión estética, desde una siempre elusiva búsqueda de la convivencia, es algo que trascienden cualquier herramienta, por poderosa que sea.

Por eso en Costa Rica, desde mediados de los años ochenta, no se habló de “llevar computadoras a las escuelas” sino que se habló de “informática educativa”. La meta en Costa Rica nunca ha estado en la mistificación del aparato, sino en ese vínculo poderoso entre el aparato y la educación, entre la técnica y el proceso de aprendizaje. Así fueron surgiendo laboratorios de cómputo en nuestras escuelas, en un proyecto pionero impulsado desde el Ministerio de Educación Pública y la Fundación Omar Dengo, donde la visión compartida de personas como Francisco Antonio Pacheco y Clotilde Fonseca se sumaron a la de muchos otros y la potenciaron para hacerla realidad y para dotarla de un sentido estratégico: el objetivo

no era la computadora, sino la educación; el objetivo no era simplemente el acceso más rápido a la información, sino los procesos mentales y la capacidad para entender mejor esa información, para apropiarse el conocimiento, para seguir desarrollando la inteligencia de cada uno de nuestros estudiantes.

Todavía recuerdo la oportunidad de participar, junto con don Francisco Antonio, en la Conferencia Mundial de Educación para Todos en Jomtiem, Tailandia. Nosotros íbamos con la ilusión de mostrar este incipiente programa de informática educativa al mundo y abogar para que, en el desarrollo educativo de los países del Tercer Mundo, avanzáramos en esa ambiciosa dirección. La realidad nos echó un balde de agua helada: se generó una peculiar alianza entre los representantes de los países más avanzados y los más atrasados, para descartar sin mayor consideración cualquier propuesta de impulsar la informática educativa o, de hecho, cualquier aspiración a una educación científico tecnológica pues, como se nos dijo – y así quedó en las declaraciones finales – lo importante para los países “pobres” era el desarrollo de las destrezas básicas: leer, escribir, aritmética y un barniz de estudios sociales. Lo demás – se dijo – era desperdiciar recursos en países que aún no habían logrado esas destrezas básicas. En otras palabras – pensamos nosotros – los países pobres debían seguir apostando a una educación que, simplemente, los mantendría pobres.

Hoy, la revolución científico tecnológica ha logrado, finalmente, que se entienda que eso no es así: un país no puede quedarse en las etapas básicas de la educación, porque entonces no lograría siquiera esos conocimientos básicos. Este es un tiempo para aprovechar desequilibrios, para aprovechar la ruptura de las supuestas linealidades, para entender que las supuestas etapas seguidas por un país en algún momento de su historia, no están escritas en piedra para que los otros las repitan de la misma forma. Por el contrario: cada avance, cada salto que un país logra dar en sus procesos educativos, debe verse como una enseñanza, como un reto, como una invitación para que todos aprendamos, también, a ser parte de esos saltos que buscan integrar los avances que la ciencia y la tecnología ponen a nuestra disposición, con los objetivos profundos de la formación humana. Nunca la educación tuvo tantas oportunidades ante sí, como las que tiene hoy.

Por eso, a diferencia de lo que ocurría apenas en abril de 1990, hoy todo el mundo quiere correr y llenar sus aulas de tecnología, de computadoras, de pantallas y pizarras inteligentes conectadas a Internet, como esperando que ese mundo mágico – mágico cuando no se le entiende – venga a resolvernos los problemas educativos que nosotros no hemos sabido resolver. Hay algo positivo en esto: la conciencia de que el reto es enorme, y es urgente. Hay algo peligroso también, algo que siempre ha sido una tentación en educación: la creencia en caminos fáciles, en atajos que nos evitarán el esfuerzo, el trabajo minucioso, la reflexión profunda. En educación no hay atajos: puede haber mejores herramientas – y hoy sin duda las hay – pero estas herramientas siguen requiriendo, como ayer, de un esfuerzo propiamente educativo, de esa indispensable mediación pedagógica, de una reflexión permanente sobre qué queremos y cómo queremos enseñar y aprender.


Hoy, enfrentamos el reto de la universalidad informática: como país, como sociedad, debemos avanzar hacia esquemas educativos que aprovechen plenamente el potencial que ofrecen las nuevas tecnologías y que promuevan el acceso a ellas de todas y todos los estudiantes y sus docentes. Para ello es importante recordar que, a veinticinco años de haber lanzado su propuesta visionaria de Informática Educativa, Costa Rica no parte de cero a la hora de plantearse un nuevo salto en la utilización de la tecnología – y de las TIC



en particular – en su sistema educativo. De hecho, Costa Rica ha venido experimentando todos estos años con distintos proyectos en la mejor utilización de la tecnología en la educación: son múltiples y diversas las experiencias que ya hoy existen en el país y que buscan garantizar que esta búsqueda de la universalidad informática en educación sea, efectivamente, un proceso marcado por su carácter educativo y no simplemente por cualquier tipo de acceso a la tecnología.

El objetivo de esta feria es, precisamente, el de mostrar ese punto de partida: el de hacer evidentes las cosas que ya están ocurriendo en nuestras escuelas y colegios y a partir de las cuales nos planteamos avanzar hacia la universalidad informática. En Costa Rica siempre ha estado claro que la educación debe ser un instrumento de integración y movilidad social; por eso, al igual que el programa de informática educativa nació en los años ochenta combinando su vocación científico tecnológica con su vocación social, hoy, la propuesta de avanzar hacia la universalidad informática en nuestro sistema educativo debe mantener esas mismas premisas. La creciente conectividad a Internet con anchos de banda crecientes, el aumento sistemático en la disponibilidad de equipo informático para nuestros estudiantes y docentes, deben ser parte de un proyecto educativo cuyos objetivos centrales sigan siendo los de potenciar el dinamismo de la economía costarricense, fortalecer la cohesión social y la capacidad de integración social de nuestro desarrollo y – no menos importante – el desarrollo de procesos de formación integral de las y los estudiantes que les permitan crecer como personas, con una clara formación ética, estética y ciudadana.

Les invito a disfrutar esta Feria Educación 360@, a descubrir en ella muchas de las cosas que nuestros estudiantes y docentes hacen hoy con las más avanzadas herramientas de la tecnología digital y, sobre todo, a vislumbrar en ellas el salto que espera a nuestra educación para poner estos avances en manos de todos y cada uno de nuestros estudiantes.



Dr. Leonardo Garnier Rímolo
Ministro de Educación Pública

LAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN PÚBLICA COSTARRICENSE

La Expo **EDUCACIÓN 360@** se enmarca en un contexto histórico que permite dimensionar la inversión que el Estado costarricense ha venido realizando desde los años ochenta por introducir y consolidar modelos educativos en los que las tecnologías digitales se integran como instrumentos para gestar los procesos transformadores que la educación requiere.

El primer esfuerzo que el país realiza por integrar la computadora en la educación, nos remonta al año 1987, con la creación de la Fundación Omar Dengo, organización no gubernamental que en conjunto con el Ministerio de Educación Pública firman un Acuerdo de Cooperación para impulsar el Programa de Informática Educativa MEP-FOD (PIE MEP-FOD, hasta el año 2002).

El PIE MEP-FOD se focaliza en la escuela primaria y orienta sus objetivos al desarrollo de capacidades de niños y niñas escolares prioritariamente de zonas rurales y marginal urbanas del país. En 1988, se abren los primeros 60 laboratorios de Informática Educativa, en igual número de escuelas atendiendo a menores de las aulas integradas, I y II ciclos y educación preescolar.

Desde su inicio el Programa definió:

- Dos lecciones semanales para la asistencia de los menores al laboratorio de informática educativas, las cuales se toman una lección del plan de estudios de matemática y una de español y se desarrollan en el “laboratorio de informática educativa” con el trabajo articulado de los docentes de grado y el tutor-a de informática educativa.
- Una forma de trabajo que redefinió el rol protagónico de los educadores en el proceso de enseñanza - aprendizaje. En este sentido resultó estratégica la creación de la figura del Tutor de Informática Educativa y el apoyo del maestro de grado como mediadores de los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas mediante la formulación y construcción de proyectos de investigación y desarrollo digital utilizando el lenguaje Logo.
- Un modelo educativo de base epistemológica y pedagógica constructivista y construccionista, fundamentado en el aprovechamiento de la tecnología digital para replantear los procesos de aprendizaje y generar la fluidez tecnológica en los niños, las niñas y los educadores. La fuerte relación que se establece con el Dr. Seymour Papert y su equipo de investigación en epistemología y aprendizaje en el Media Lab. del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT, por sus siglas en inglés), fortalece la puesta en marcha de esta decisión.
- Un vínculo poderoso entre lo curricular y el ejercicio de la programación. (LOGO WRITER es el software que se usa entre 1988 y 1996).
- Crear y fortalecer un equipo de especialistas y asesores pedagógicos en áreas de tecnología y educación para apoyar el trabajo de los educadores, los niños, las niñas y las autoridades educativas vinculadas al Programa.
- Acciones estratégicas como el desarrollo profesional de los educadores y los procesos de asesoría, seguimiento e investigación.



Paralelamente, el MEP crea los “Centros para la Enseñanza de la Informática” (CEI) que buscan ofrecer a la población adulta y joven un espacio para aprender a usar los “paquetes computacionales” que en aquel momento comenzaban a usarse en el mundo laboral. El primer centro se ubica en San José, en la Escuela Bachiller Rafael Francisco Osejo, llegando en 1994 a integrar 36 centros, que conformaron la “Red de Centros para la Enseñanza de la Informática”

Los objetivos de la creación de esta red estuvieron fundamentados, principalmente, en el logro de una alfabetización computacional que contribuyera con la inserción de los y las jóvenes al mundo del trabajo. Así se define en la proposición del primer objetivo que perseguía la instalación de los centros (MEP: 1993), (...) “Usar la máquina como una herramienta de trabajo o de producción”.

En el año 1991, la Fundación Omar Dengo firma un acuerdo de cooperación con el Instituto Costarricense de Electricidad (ICE) y con Radiográfica Costarricense (RACSA). El propósito de esta alianza es crear la primera “Red de telemática Educativa”, lo cual es posible gracias a la donación de 150 líneas telefónicas que hace el ICE e igual cantidad de casilleros electrónicos que aporta RACSA. A través de la plataforma para correo electrónico “RACSA COM”, las escuelas públicas iniciaron el acceso al mundo de la gran red, a través de las llamadas telefónicas analógicas que eran codificadas vía modem en señales digitales.

De igual manera, la FOD estrecha lazos de cooperación con la Universidad Estatal a Distancia (UNED) para crear en conjunto la primera carrera universitaria para formar educadores en la especialidad de informática educativa. Un “empréstito no reembolsable” que la FOD acuerda con el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), permite dar este paso e iniciar esta inversión país.

El 29 de julio de 1994, el Ministerio de Educación Pública crea el Departamento de Informática Educativa como parte de la estructura del MEP y a través del Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación (PROMECE), se financia el equipamiento de los laboratorios de informática educativa en los colegios académicos. Comienza así la transformación de los CEI en una oferta donde el uso de las computadoras en la secundaria, se visualiza como un medio para el desarrollo del pensamiento lógico y como recurso para apoyar a las diferentes asignaturas del currículo en el logro de los objetivos de aprendizaje. Producto de ello, en el año 1995 el MEP da un nuevo paso que materializa con la creación del Programa de Informática Educativa para Secundaria (PRIES). En marzo de 2002, por disposición del Consejo Superior de Educación, el PRIES pasó a la rectoría de la Fundación Omar Dengo con el propósito de lograr una mejor articulación en la experiencia de aprendizaje en Informática Educativa que inician los jóvenes en el entorno escolar.

En el año 1996 se crean las primeras plazas profesionales en la especialidad de informática educativa, hecho que permitió la consolidación de un equipo de asesores de Informática Educativa alcanzando altos niveles de profesionalismo orientado a la innovación educativa con tecnología. En un esfuerzo por ampliar las oportunidades de los menores de las zonas geográficamente dispersas, en el año 1998 se inicia la incorporación de la tecnología digital en escuelas unidocentes, bajo la modalidad “Informática Educativa en el Aula”. Tal como su nombre lo refiere, el Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD desarrolla una nueva modalidad en donde los dispositivos computacionales se instalan dentro de las aulas regulares en una proporción de 1 a 8, de acuerdo con criterios de matrícula escolar.

En el año 1996, la oferta educativa de la Informática Educativa se ve ampliada y diversificada con la in-



corporación de la Robótica Pedagógica que se orienta a desarrollar el pensamiento analítico a través del cuestionamiento. En el año 2005, el Programa inicia la investigación en los modelos pedagógicos y didácticos que se pueden desarrollar en Costa Rica con las tecnologías móviles. Se pone en práctica la primera iniciativa de una computadora por niño-a, en la Escuela Yolanda Peraza (unidocente) en la comunidad de El Silencio en Tilarán, Guanacaste. Un grupo de 23 escolares entre primer y sexto grado son beneficiados con una “laptop” y a partir de ello se exploran modelos didácticos orientados en la metodología de aprendizaje por proyectos. Esa primera experiencia, es un referente fundamental para fortalecer iniciativas como OLPC (One Laptop per Child) que ha inspirado diversos desarrollos de computadoras de bajo costo y alta capacidad para la educación.

A partir del año 2007, el PIE MEP-FOD y el PRIES, se integran en un único programa: Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD (PRONIE MEP-FOD) que actualmente (mayo 2011) tiene una cobertura del 62,1% de los estudiantes desde preescolar a la secundaria.

Entre los años 2010 y 2011, el MEP y la FOD, fortalecen su acuerdo de trabajo con nuevas iniciativas basadas en dispositivos móviles pero con un fuerte componente pedagógico innovador:

- Proyecto REM@; Redes Móviles para el Aprendizaje: basado en el modelo de una computadora por estudiante, REM@ tiene como población meta jóvenes colegiales de los Liceos Rurales de nuestro país a quienes les ofrece una oferta educativa que integra los ejes intelectual, socio-productivo y personal-social, b usando potenciar las capacidades de los estudiantes.
- Proyecto RECUPER@: En conjunto con la Escuela Hospital Nacional de Niños Dr. Carlos Sáenz Herrera, El PRONIE MEP-FOD se ha propuesta enriquecer la ejecución del modelo de pedagogía hospitalaria, introduciendo las computadoras portátiles para atender a la población de menores internados en el Hospital.

Además de los desarrollos implementados a través de su alianza con la FOD, el Ministerio de Educación Pública aborda otros diversos desarrollos con un propósito único: llegar a más estudiantes con una oferta educativa en la cual la tecnología sea un instrumento para impulsar el desarrollo de las competencias siglo XXI.

Es así como en el año 2003 el MEP crea el Programa Nacional de Innovación Educativa que actualmente se ejecuta en xx colegios. El mismo se caracteriza por un marco pedagógico que Es así como en el año 2003 el MEP crea el Programa Nacional de Innovación Educativa que actualmente se desarrolla en 92 colegios, presentes en todas las Direcciones Regionales de Educación del país. Este proyecto busca minimizar las brechas entre las ofertas y oportunidades educativas en lo urbano y lo rural, focalizando sus esfuerzos en las zonas fronterizas y costeras del país. El mismo orienta los esfuerzos y las inversiones hacia los docentes, sus alumnos y directores como lo esencial, la comunidad como agente principal para la sostenibilidad y la autogestión; y la calidad y la Innovación educativa como fundamentos para el desarrollo de las comunidades rurales que se atienden.

Por ello el proyecto ha dotado a los 92 centros educativos de ambientes innovadores tales como:

- Salas de innovación y aprendizaje en la que se desarrollan experiencias y proyectos pedagógicos relevantes para el proceso de enseñanza — aprendizaje en el contexto local, mediante el uso de tecnologías que innovan, por ejemplo, Ambientes Innovadores para el aprendizaje para desarrollar las capacidades



creativas e innovadoras de todos los docentes de cada una de las especialidades y asignaturas del currículo, de los alumnos y de otros actores del proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante el uso de herramientas pedagógicas no convencionales, tales como tecno móviles, tecno medios y tecno-clases

- Ambientes educativos para el aprendizaje de las ciencias, que estimulan la curiosidad de los estudiantes y favorecen el desarrollo de destrezas y habilidades propias del pensamiento científico, por medio de ambientes, recursos y estrategias innovadoras.
- Sala para el desarrollo de las destrezas lingüísticas del idioma para desarrollar y fortalecer las habilidades lingüísticas del segundo idioma por medio del uso de estrategias y recursos didácticos innovadores como lo son: ambientes donde se combinen los aprendizajes individualizados y socializados, con metodologías comunicativas, interactivas y motivadoras.
- El proyecto firme en sus principios ha dado el rol protagónico al docente y ha definido como fin primordial al estudiante y por ello ha incorporado procesos de apropiación y sensibilización con el fin de mejorar los conocimientos, destrezas y creatividad de los docentes y estudiantes para generar ambientes dinámicos e interactivos, aptos para lograr un mejor aprendizaje. Los proyectos GNU/Linux, y el Proyecto InnovaOS, son tan solo un ejemplo de ellos.

De igual forma se ha preocupado por fortalecer la capacidad institucional del centro educativo, mediante el uso de recursos nuevos e innovadores, tales como bibliografía, tecnología y procesos de desarrollo profesional, para generar mayores oportunidades de comunicación, planeación, Investigación, actualización docente y estudiantil. Otro esfuerzo importante por parte del Ministerio de Educación es la creación en el año 2007 de la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación. Conformada por cuatro departamentos, a saber: Investigación e Innovación, Documentación e Información Electrónica, Gestión y Producción de Recursos Tecnológicos y Bibliotecas Escolares y Centros de Recursos para el Aprendizaje.

Esta Dirección tiene como objetivo fundamental incorporar y promover proyectos de inserción de las nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje, gestionando y produciendo recursos didácticos que fortalezcan la labor del docente en el aula. En marzo de 2009 se inaugura el portal Educ@Tico, <http://www.educatico.ed.cr>, una plataforma al servicio de la comunidad educativa costarricense, administrada por la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación, en coordinación con la Dirección de Informática de Gestión, enriquecido con los aportes tanto de todas las direcciones de oficinas centrales como regionales del Ministerio de Educación Pública. Este portal, patrocinado por Microsoft, está diseñado con una serie de características que permiten una navegación fácil y amigable, promueve el uso de recursos pedagógicos digitales, permite la formación de equipos de trabajo virtuales. Es un espacio que los docentes utilizan para compartir prácticas educativas innovadoras además, cada institución y región educativa puede crear su propia página.

También a partir de diciembre 2009, se alojó la revista electrónica Conexiones: una experiencia más allá del aula. <http://www.educatico.ed.cr>, a disposición de profesionales de la educación, estudiantes, padres, madres de familia y comunidad educativa en general. Participa como miembro pleno en la Red latinoamericana de portales educativos (RELPE) gracias al desarrollo del Portal EDUC@TICO. Además, esta dirección tiene bajo su responsabilidad la revisión, actualización y organización del Sitio Web del MEP. <http://www.mep.go.cr/>. Actualmente lidera varios proyectos de investigación con incorporación de tecnología en varias regiones del país, entre ellos tenemos Tecnologías móviles, TIC en las escuelas indígenas de contexto rural disperso, Entré Pares, Aulas Hermanas, y Tecnologías de la información y la comunicación para jóvenes y adultos.

Los esfuerzos que el país ha venido haciendo, también alcanzan a la Educación Técnica la cual se ha orientado a conducir el desarrollo de las personas con conocimientos prácticos, actitudes, habilidades y destrezas necesarias para adquirir las competencias que le permitan incursionar con eficiencia y calidad en el mercado laboral. Lograr el aprendizaje de nuevas tecnologías, la productividad, el aseguramiento de la calidad, la gestión empresarial y el dominio de un segundo idioma en cualquier actividad productiva son los ejes fundamentales de los programas de las distintas especialidades y proyectos que desarrolla la Educación Técnica. La inversión en los colegios técnicos se ha encauzado al dotar los mismos de laboratorios de cómputo, laboratorios de idiomas, conectividad, equipo audiovisual, equipo de redes, aula labor@, respaldados por proyectos de seguridad institucional. Así mismo, la educación técnica desarrolla proyectos tales como:

- **EXPOJOVEN:** Exposición Nacional de Planes de Negocios cuya finalidad es generar experiencias que permitan a los y las estudiantes incursionar en el medio empresarial, e identificar oportunidades para su desarrollo tanto económico y social como empresarios.
- **EXPOINGENIERÍA:** Estimular en jóvenes de la Educación Diversificada el interés y curiosidad por la ingeniería, por medio de procesos que involucran la observación, diseño, desarrollo de prototipos, experimentación, análisis y divulgación científica.
- **ENCUENTRO DE LÍDERES:** Propiciar un mejoramiento continuo de la educación que se imparte en los colegios técnicos profesionales del país, mediante un proceso integral de aprendizaje con las y los líderes estudiantiles.
- **CORVECS:** Es la integración y operación de los Consejos Regionales de Vinculación con la Empresa y la Comunidad como mecanismo propositivo de asesoría y consulta donde participan los actores sociales, con el propósito de apoyar a los colegios técnicos profesionales en el desarrollo de las acciones de vinculación.

Gracias a la alianza estratégica entre el MEP y FOD nace el Proyecto Labor@ el cual tiene como propósito estimular la formación de empresas de práctica en forma virtual, desarrollando el potencial empresarial de los y las jóvenes estudiantes. Labora se incorporó en los programas de estudio de las diferentes especialidades. De esta manera el MEP, aporta el docente de especialidad para el desarrollo del conocimiento técnico, la inversión en recurso tecnológico y la Fundación Omar Dengo aporta la capacitación en emprendedurismo virtual.

Por su parte la Dirección Curricular del MEP actualmente es responsable de promover en la Educación Preescolar la incorporación de estrategias innovadoras, para el uso de la tecnología en el aula, coherente con lo establecido en los Programas de Estudio vigente para los Ciclos Materno Infantil y de Transición. A partir del 2010 el Departamento de Educación Preescolar ha venido impulsando la implementación del Proyecto “Ambiente Virtuales Cooperativos” en los Jardines de Niños Inglaterra, José Ana Marín y Miguel Obregón ubicados en la Dirección Regional de San José Norte. Se conceptualizan los ambientes virtuales como aquellos espacios de juegos educativos que permiten a los niños y las niñas, ejercitar sus habilidades socio-cognitivas por medio de la interacción y la resolución de problemas en equipo. Estos ambientes, constituyen herramientas computacionales pedagógicas, como recurso innovador, que favorece la interacción y las experiencias de los niños y las niñas con el uso de las tecnologías en el aula. El Proyecto se desarrolla de manera interdisciplinaria a partir de los aportes de la Educación Preescolar, la Neurociencias y la Ingeniería Eléctrica.



PROYECTOS



Lunes 16 de Mayo

8.00 am. a 8.25. am	Ingreso y Acreditación al evento
8.25 a 9.00 am	Inauguración
	Espacio Cultural
	Entrevista de prensa
9.00 am a 9.30 am	Refrigerio
9.00 am a 12 md.	Exposición de proyectos
12. 00 md. a 1.00 pm.	Almuerzo y presentación cultural
1.00 pm. a 3.00 pm.	Exposición de proyectos
3.00 pm. a 3.20 pm.	Refrigerio
3.00 pm. a 4.00 pm	Exposición de proyectos
4.00 pm a 5.00 pm.	Videoconferencia con el Dr. Franklin Chang Díaz
5.00 pm a 6.00 pm	Recorrido por los stand con invitados
6.30 a 7.00 pm.	Actividad social –Cóctel
7.00 pm. a 8.00 pm	Presentación cultural
8.00 pm	Traslado de los estudiantes al hotel

Martes 17 de Mayo

7.30 am	Traslado del hotel
8.00 am. a 9.00 am	Exposición de proyectos
9.00 am a 9.30 am	Refrigerio
9.00 am a 12 md.	Exposición de proyectos
12. 00 md. a 1.00 pm.	Almuerzo y presentación cultural
1.00 pm. a 3 pm.	Exposición de proyectos
1.00 pm. a 1.45 pm	Conferencia para educadores con el Sr. Ricardo Olarte, Director de Alianzas Público Privadas para Latinoamérica de Microsi
1.45 pm a 3 pm.	Exposición de Proyectos
3 pm. a 3.20 pm.	Refrigerio
3 pm. a 4 pm.	Exposición de proyectos
4 pm. a 4.30 pm	Cierre del evento y presentación cultural
5.00 pm	Recolección de materiales e inventarios
5.30 pm	Traslados a sus diferentes lugares.





ADULTOS AL DÍA CON LA TECNOLOGÍA

Escuela Miguel Obregón, Tibás

Descripción:

Adultos al Día con la Tecnología” es un proyecto que surge en el seno del Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD a partir de julio del 2001. Diseñado para adultos interesados en un desarrollo integral, el proyecto busca incidir en el mejoramiento de la calidad de vida personal y colectiva de este grupo poblacional ansioso de convertirse en usuarios inteligentes de la tecnología disponible en sus comunidades.

Beneficiarios:

Escuela Miguel Obregón, Tibás, San José Norte, jóvenes y adultos de la comunidad que se encuentran fuera del sistema escolar formal.

Docente de IE: Marianela Murillo Barrantes. Teléfono 8899 4219

Correo electrónico: marianela.murillo@fod.ac.cr

Estudiantes: Violeta Bermúdez Hidalgo, c 9 0261 059

Elizabeth González Valerio, c 1 0304 0147

Logros:

- Manejo de Office Word, Excel, Power Point.
- Reconocimiento de partes de la computadora, periféricos y otros dispositivos.
- Uso de Internet, correo electrónico, sitios gubernamentales, trámites bancarios, entre otros.
- Desarrollo a aprendizaje basado en proyectos.
- Integración entre la cultura informática y la cultura cotidiana de los adultos que se involucran en este proceso.





AVENTURA DIGITAL

Escuela Manuel del Pilar Zumbado, Belén, Heredia

Descripción:

Uso de la Laptops en el aula (classmate PC*) como herramienta educativa bajo dos Enfoques de aprendizajes: el Enfoque de Aprendizaje por Proyectos y la Indagación (con la correlación de contenidos de Estudios Sociales y Español):

- Trabajos participativos y de colaboración
- Elaboración de productos digitales en diferentes programas (MicroMundos, Scratch, Word, Power Point, Movie Maker).
- Trabajos de Aula Abierta en pequeños grupos (patio, jardín, comedor, Biblioteca u otro ambiente escolar).
- Metodología basada en Enfoque de Aprendizaje por Proyectos (EAP) y la Indagación (EABI) con una guía de preguntas: Esencial, de Unidad y Contenido. Mismas que al final son contestadas para llegar a una teoría o explicación del objetivo planteado.

Los modelos a trabajar generalmente son 1:1 (pero varía según los objetivos planificados: en ocasiones trabajamos 2:1, en otros momentos, trabajos de grupos de 5 con una Laptop).

Beneficiarios:

50 Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela Manuel del Pilar Zumbado, La Asunción de Heredia.

Estudiantes: Gloriana Calvo Grillo, Humberto González González, Tomás González Zumbado, Gabriel Bermúdez Morera

Director: Abraham Bermúdez (abraudez@gmail.com) 2293-8322

Educadora: Xinia Zumbado Zumbado

Logros:

- Autonomía, responsabilidad y capacidades interpersonales (liderazgo).
- Colaboración, cultura informática.
- Capacidad para resolver problemas: uso de Herramientas de productividad: Microsoft Office(Word, Power Point, Movie Maker) Educativos: MicroMundos y Scratch (programación de ambientes)
- Alfabetización informacional: uso del Internet, para hacer búsquedas
- Creatividad y pensamiento crítico





CIENCIA AVENTURA.

Escuela Rincón Grande de Pavas

Descripción:

El proyecto propone una experiencia de aprendizaje cuyo propósito fundamental es estimular el pensamiento científico y el interés por las ciencias en estudiantes de primaria y secundaria. Utiliza la investigación, la literatura y la narración digital como puntos de entrada a la comprensión de conceptos y problemas complejos relacionados con la exploración. Revisa y concreta el entendimiento de conceptos de la ciencia que subyacen a la comprensión de la naturaleza.

Beneficiarios:

Escuela Rincón Grande de Pavas, San José Oeste, estudiantes de II Ciclo.

Padres, madres de familia y Comunidad educativa en general.

Docente: Marlene Zúñiga. Teléfono 83762733

Correo electrónico: marlenzdiaz@costarricense.cr

Estudiantes: Mauricio Castro Blandón, Estefani Herrera

Logros:

- Utilizar las TIC y otras herramientas tecnológicas para complementar la investigación científica
- Hacer búsquedas de información en Internet.
- Sistematización de la investigación en un cuadernillo digital.
- Elaboración de simulaciones con el software de programación Scratch sobre exploraciones científicas.





SPACE

Colegio Técnico Profesional de Educación Comercial y Servicios

Descripción:

SPACE tiene el propósito de desarrollar un software que sea útil para los usuarios y las personas que administran la base de datos de los servicios de comedor estudiantil.

Beneficiarios:

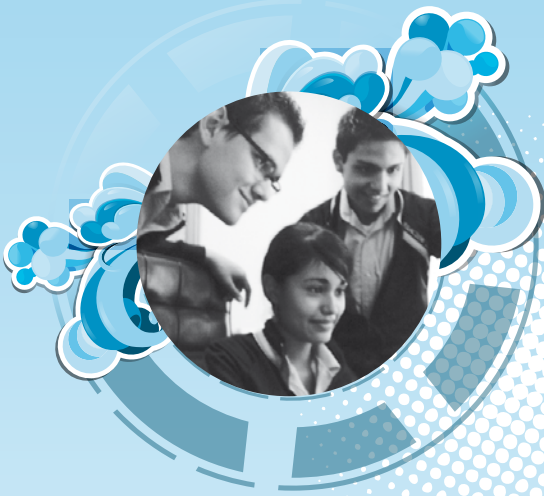
Con este software se benefician, tanto el estudiantado como el Comité de becas. Facilita el manejo de la información del estudiante de forma eficiente y dinámica, en procesos como actualización de información, entrega de tiquetes personalizados, registro del uso del servicio de comedor.

Es una herramienta que facilita la digitalización de la información referente al estudiante que goza de beca de servicio de comedor, su situación social y económica.

Logros:

Este software hace más eficiente el proceso de recopilación de datos para optar por una beca del servicio de comedor estudiantil y delegar al administrador de la base de datos la información necesaria del becado.





SENSEAD

Colegio Técnico Profesional de Educación Comercial y Servicios

Descripción:

Este es un proyecto orientado al registro de datos de los estudiantes con adecuación curricular, de acuerdo con los requerimientos y la información necesaria.

Es un software que proporciona a las instituciones educativas la facilidad de ingresar la información de estudiantes con adecuación curricular y, además, ofrece otras aplicaciones que facilitan la manipulación y el acceso eficiente de la información.

Beneficiarios:

Este proyecto facilita la labor de las orientadoras, profesores y administrativos, en el manejo de la información de los estudiantes con adecuación curricular, por cuanto, brinda datos oportunos a la hora de aplicar pruebas o en el momento que se requiera.

Logros:

- El proyecto se destaca por su originalidad y el enfoque propuesto por su importancia en la aplicación en las instituciones de educación pública.
- El software va a ser de fácil utilización, agradable a la interfaz.



AUTOMATIZACIÓN PARA ENTREGA DE MEDICAMENTOS

Colegio Técnico Profesional de Carrizal

Descripción:

El proyecto requiere de la estructuración de un sistema de soporte automatizado para la entrega de medicamentos, bajo estudio de soporte técnico, tal que pueda responder a necesidades de usuarios y servidores en primera instancia de la CCSS u otra entidad del área de salud. La empresa ha desarrollado un software, que contribuye a la eficiencia y eficacia del proceso de suministro de medicamentos.

El sistema de entrega de medicamento a los usuarios de los servicios médicos de la CCSS u otra entidad de salud, mediante un soporte automatizado. En la búsqueda de un uso eficiente de los recursos médicos y administrativos, con repercusión de apoyar el sistema de salud regional o nacional.

Beneficiarios:

Usuarios de la Caja Costarricense de Seguro Social que, en el proceso de servicios médicos, requieren medicamentos.

Personal de las farmacias en las diferentes unidades de prestación de servicios médicos.

Logros:

- Contar con un sistema automatizado
- Brindar un servicio ágil y oportuno
- Minimizar las filas de usuarios
- Mejorar el servicio de prestación de salud.
- Mejorar la imagen institucional de la CCSS
- Uso eficiente y eficaz de los recursos.





METAB

Colegio Técnico Profesional Don Bosco

Descripción:

El proyecto consiste en la elaboración de un producto que incluye una parte hardware y una parte software con el propósito de ayudar a las personas con discapacidades o con problemas visuales a temprana edad.

El objetivo operativo es capacitar en la lectura del alfabeto braille. Adicionalmente, se pretende que las personas hagan conciencia acerca de la equidad, la integridad y la dignidad, sin importar la discapacidad u otro contraste que señale diferencia alguna.

El propósito es apoyar el proceso educativo de los estudiantes no videntes desde la etapa previa a la escolaridad, como una estrategia de aprestamiento sobre el conocimiento y manejo del alfabeto braille.

Beneficiarios:

Niños no videntes con edades entre los 5 y 7 años.

Logros:

Entre los alcances del proyecto METAB se encuentran la creación de un programa y un dispositivo que permite a niños de 5 a 7 años no videntes, aprender de manera innovadora el sistema Braille. Además, se pretende que por medio del programa los estudiantes logren realizar diferentes ejercicios y pruebas de manera que el administrador evalúe el avance y los errores que tengan.





ARQUITEJOS S.A.

Colegio Técnico Profesional dos Cercas

Descripción:

Esta es una empresa en entorno virtual que ofrece los servicios de dibujantes arquitectónicos.

Ofrece los servicios a través de su página web, el correo electrónico, el facebook, para promocionar planos arquitectónicos, topográficos y urbanísticos, maquetas y fotomontajes mediante el uso de los siguientes programas: Autocad, Word, Excel, PowerPoint, Photoshop.

Beneficiarios:

Público en general, arquitectos, ingenieros, estudiantes y egresados de la Especialidad de Dibujo Arquitectónico.

Logros:

Participar en Expo ingeniería 2010 a nivel Nacional.





EMBIOTECH

Colegio Técnico Profesional Hojancha

Descripción:

Fue desarrollado por una empresa creada en el centro educativo.

Se desarrolló un software informático orientado a los estudiantes de sexto o quinto año de colegios técnicos o académicos como ayuda para las pruebas de bachillerato.

Beneficiarios:

Población estudiantil de sexto o quinto año de colegios técnicos o académicos.

Logros:

- Segundo lugar de feria científica 2010
- Segundo lugar expo ingeniería región chorotega 2010
- Premio Microsoft imagine cup



RCD DAKARDS RED DE COMUNICACIÓN DIGITAL DAKARDS

Colegio Técnico Profesional Limón

Descripción:

Es una empresa conformada en el centro educativo para uso interno, dirigida a mejorar la comunicación entre los usuarios. Está integrada por jóvenes con espíritu emprendedor, capaces de poner en práctica los conocimientos adquiridos en la especialidad, mediante la utilización de recursos tecnológicos.

El proyecto surge como una respuesta a una necesidad institucional. Es una red interna en entorno virtual, que propicia una comunicación más eficiente entre el personal docente, el cuerpo administrativo y la comunidad estudiantil. Se desarrolla por medio de la intranet, con el fin de transmitir documentos importantes para la comunidad educativa.

Beneficiarios:

Toda la comunidad estudiantil, personal docente y administrativo de la institución.

Logros:

- Ser partícipes en diferentes actividades en donde se puede demostrar el proyecto.





"REDES SOCIALES EN TU COLE, UN PROYECTO COLABORATIVO DE AULAS HERMANAS ENTRE BRASIL Y C.R. : CONVIVIENDO JUNTOS"

Colegio Técnico Profesional Nandayure

Descripción:

Hermanamiento entre aulas virtuales de distintos países por medio de la plataforma Modem de RELPE para el desarrollo de un tema conjunto y publicación de un weblog.

Utilización del recurso tecnológico para compartir e investigar en línea sobre un tema en común a nivel latinoamericano. Trabajo sobre el tema: Conviviendo juntos

Beneficiarios:

Secundaria

Prof : Luis Gabriel Barrantes Gómez

Colegio Técnico Profesional de Nandayure/

Directora: Sra Hannia Avila Quirós

Logros:

- Participación en el Concurso de RELPE (Red Latinoamericana de Portales Educativos)
- Los trabajos están publicados en RELPE, siendo un instrumento de trabajo y consulta para jóvenes y docentes de los países involucrados.
- Generar un compartir entre los jóvenes de Latinoamérica.
- Dar a conocer los proyectos que se hacen el país en el tema propuesto para desarrollar.
- Desarrollar las habilidades de proyectos colaborativo en los estudiantes por medio de la utilización de las TIC.





CAMPUS VIRTUAL

PRONIE MEP-FOD

Descripción:

El Campus Virtual del PRONIE MEP-FOD es un sitio web que ofrece capacitación en línea a toda la comunidad educativa que forma parte del Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD y la Fundación Omar Dengo. El espacio permite fomentar el desarrollo profesional de la comunidad educativa integrada por asesores, profesores de informática, docentes de grado, directores y autoridades educativas. Además, se ofrece materiales e información sobre cursos en línea, que han sido diseñados para ampliar los conocimientos en programación, pedagogía, y otros temas que permitan mejorar habilidades a nivel personal y profesional.

Beneficiarios:

2550 usuarios potenciales del Campus virtuales y 177 cursos en total

Logros:

- Aprovechamiento del espacio virtual para fortalecer los procesos de Desarrollo Profesional en miembros de la comunidad PRONIE.
- Divulgación de contenidos en diferentes ejes: didáctica de la programación, abordaje de contenidos curriculares, diseño de estrategias metodológicas, ambientes de aprendizaje, entre otros.





CIBERHISTORIETAS

Escuela Luis Cruz Meza

Descripción:

Estrategia pedagógica del Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD que promueve el desarrollo de destrezas de lenguaje, distintas formas de comunicación y expresividad, así como el razonamiento lógico, a través de la creación de un producto digital construido por estudiantes de II ciclo de diferentes instituciones públicas. Este proyecto integra los contenidos del programa oficial de Estudios Sociales, los cuales son representados creativamente en forma de historietas animadas que se publican en Internet.

Beneficiarios:

Las escuelas participantes son: Guachipelín, Los Ángeles de Ipís, Luis Cruz Meza, Primo Vargas Valverde, Villas de Ayarco, Jesús de Nazareth, Abraham Lincoln, Concepción Manuel, Hidalgo Mora
Para un total de 268 estudiantes de 9 centros educativos.

Logros:

- Comunicación entre estudiantes participantes
- Colaboración interinstitucional
- Investigación de temas curriculares
- Creación de historietas relacionadas con contenido curricular
- Aprovechamiento del Campus Virtual para intercambio de opiniones.





AVENTURA DIGITAL

Escuela Manuel del Pilar Zumbado, Belén, Heredia

Descripción:

Uso de la Laptops en el aula (classmate PC*) como herramienta educativa bajo dos Enfoques de aprendizajes: el Enfoque de Aprendizaje por Proyectos y la Indagación (con la correlación de contenidos de Estudios Sociales y Español):

- Trabajos participativos y de colaboración
- Elaboración de productos digitales en diferentes programas (MicroMundos, Scratch, Word, Power Point, Movie Maker).
- Trabajos de Aula Abierta en pequeños grupos (patio, jardín, comedor, Biblioteca u otro ambiente escolar).
- Metodología basada en Enfoque de Aprendizaje por Proyectos (EAP) y la Indagación (EABI) con una guía de preguntas: Esencial, de Unidad y Contenido. Mismas que al final son contestadas para llegar a una teoría o explicación del objetivo planteado.

Los modelos a trabajar generalmente son 1:1 (pero varía según los objetivos planificados: en ocasiones trabajamos 2:1, en otros momentos, trabajos de grupos de 5 con una Laptop).

Beneficiarios:

50 Estudiantes de Sexto Grado de la Escuela Manuel del Pilar Zumbado, La Asunción de Heredia.

Estudiantes: Gloriana Calvo Grillo, Humberto González González, Tomás González Zumbado, Gabriel Bermúdez Morera

Director: Abraham Bermúdez (abraudez@gmail.com) 2293-8322

Educadora: Xinia Zumbado Zumbado

Logros:

- Autonomía, responsabilidad y capacidades interpersonales (liderazgo).
- Colaboración, cultura informática.
- Capacidad para resolver problemas: uso de Herramientas de productividad: Microsoft Office(Word, Power Point, Movie Maker) Educativos: MicroMundos y Scratch (programación de ambientes)
- Alfabetización informacional: uso del Internet, para hacer búsquedas
- Creatividad y pensamiento crítico.





COMUNIDADES CONECTADAS

Escuela León Cortés Castro de San Marcos de Tarrazú

Descripción:

El proyecto Comunidades Conectadas es un proyecto de investigación y desarrollo, que se está ejecutando en la escuela León Cortés Castro de San Marcos de Tarrazú.

Se brindan a estudiantes de sexto grado computadoras XO y Classmate con conexión a internet en un modelo 2-1, con el fin de integrar la tecnología en las actividades del aula y el hogar para desarrollar del contenido del plan de estudios

Beneficiarios:

Beneficiarios directos:

- Estudiantes de sexto grado.
- Docentes de grado.

Beneficiarios indirectos:

- Grupos familiares de estudiantes participantes.
- Docentes de materias especiales.
- Asesores regionales del MEP.

Director: Heriberto Solano

(esc.lcc@gmail.com) 25-466635 – 25-466184

Logros:

- Planificación docente incorporando la tecnología al desarrollo de los contenidos del plan de estudios.
- Acceso a las tecnologías y desarrollo de habilidades tecnológicas.
- Socialización, punto de encuentro, intercambio de experiencias, sentires y saberes.





NIÑOS Y NIÑAS MEDIADORES DEL PROGRAMA DE INFORMATICA EDUCATIVA EN EL AULA

Escuela San Marcos

Descripción:

Los niños y niñas mediadores son agentes multiplicadores del conocimiento.

La participación de los niños y niñas en las situaciones de aprendizaje, y que sean los protagonistas.

La participación de los estudiantes como agentes mediadores y multiplicadores en los procesos de aprendizaje de sus compañeros.

La práctica de discusiones e intercambios grupales como estrategia permanente de socialización, con los valores de tolerancia y solidaridad con respeto.

Generación de una actitud de responsabilidad y compromiso hacia los aprendizajes

Beneficiarios:

Escuela San Marcos, profesionales de la educación.

Estudiantes, Padres, madres de familia y Comunidad educativa en general.

Director: Lic. Erick Ureña Chacón (erick166@hotmail.com) 89263339

Estudiantes: Fernández Soto Fernando J. ; Vega Soto Nelson A. y Vega Chavarría Adriana

Logros:

- Participación de la comunidad educativa.
- Espacio para proceso de investigación, reflexión, análisis y comprensión de su contexto. Gusto por la lectura, la expresión escrita creatividad. Tomar decisiones y solucionar problemas.
- Socialización, punto de encuentro, intercambio de experiencias, sentires y saberes





ABRIENDO EL CAMINO: OPORTUNIDAD PARA TODOS. PIZARRA DIGITAL.

Escuela Colonia Bolaños

Descripción:

La Pizarra digital interactiva en el aula es un recurso didáctico tecnológico que nos ha ayudado a promover, una práctica pedagógica docente renovada y atractiva de los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la promoción de un aprendizaje significativo que se observa día a día, las lecciones son interactivas y llevan al estudiante a descubrir, explorar e interactuar el contenido que se desarrolla.

Beneficiarios:

Escuela Colonia Bolaños, La Cruz, Guanacaste, estudiantes de materno, kínder y I y II Ciclo.

Padres, madres de familia y Comunidad educativa en general.

Directora: Rosa Iris Matarrita Díaz. Teléfono 88 10 41 29

Correo electrónico de la escuela: coloniab@gmail.com

Estudiantes: Marisela Rugama López y Katherine Narváez Trinidad

Logros:

- Facilidad de expresión.
- Trabajo en equipo.
- Aprendizajes significativos.
- Mayor interés por trabajar y aprender.
- Utilidad de otras herramientas tecnológicas.
- Mejor rendimiento académico.





TECNOLOGÍAS MÓVILES RECUPER@

Tecnologías Móviles Recuper@

Descripción:

Adultos al Día con la Tecnología” es un proyecto que surge en el seno del Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD a partir de julio del 2001. Diseñado para adultos interesados en un desarrollo integral, el proyecto busca incidir en el mejoramiento de la calidad de vida personal y colectiva de este grupo poblacional ansioso de convertirse en usuarios inteligentes de la tecnología disponible en sus comunidades.

Beneficiarios:

La Escuela Hospital Nacional de Niños, atiende un aproximado de 300 estudiantes pacientes al mes de diferentes áreas.

La prioridad en este momento será dar seguimiento a los servicios de Hematología, Oncología con un total de 68 pacientes estudiantes.

Logros:

- Fortalecimiento de los procesos de mediación pedagógica de los docentes de la Escuela Hospital Nacional de Niños
- Continuidad en el proceso educativo formal de los pacientes estudiantes internados
- Comunicación fluida entre docentes de escuelas a las que asisten los pacientes estudiantes y los docentes de la escuela Hospital Nacional de Niños
- Desarrollar competencias y habilidades en el uso de tecnologías digitales aplicadas a la pedagogía hospitalaria.
- Evitar deserción escolar o repitencia académica





REDES MÓVILES DE APRENDIZAJE

Escuela El Carmen de Nandayure

Descripción:

El proyecto de Tecnología móviles en los Liceos Rurales pretende la integración de la tecnología en el salón de clases regular como un eje transversal durante el desarrollo de las lecciones y los contenidos que establece el MEP. Las portátiles podrán ser un apoyo real en todo momento para los estudiantes y profesores. Ya sea para el desarrollo de actividades grupales de investigación y/o apoyo a la labor directa de los docentes. El proyecto educativo de Tecnologías Móviles en los Liceos rurales pretende lograr un impacto fuerte que trascienda la institución educativa. El proyecto demanda un cambio en la concepción tradicional de enseñar y aprender ya que de esta forma implica un cambio de actitud del docente y del estudiante, además requiere de una capacitación en el uso del computador y de las herramientas necesarias para el trabajo diario tanto en el institución educativa como en el hogar.

Beneficiarios:

En su primera etapa se benefician 878 estudiantes y sus respectivos docentes de 11 Liceos Rurales de diferentes comunidades del país:

- Liceo Rural el Carmen en Nandayure
- Liceo Rural el Carmen de Parrita
- Liceo Rural Coopesilencio
- Liceo Rural Gandoca
- Liceo Rural Nueva Guatemala
- Liceo Rural Londres
- Liceo Rural Picagres de Mora
- Liceo Rural Colonia Puntarenas
- Liceo Rural Cartagena
- Liceo Rural Altos de Comte
- Liceo Rural Unión del Toro

Logros:

- Proveer de un computador a cada estudiante permitirá su utilización dentro y fuera de la institución y como consecuencia se logrará trascender a la familia.
- El uso del recurso computacional se maximiza, ya que se podrá utilizar como aula virtual, biblioteca o laboratorio en cada momento del día.
- Desarrollar en los estudiantes competencias en el manejo fluido de la tecnología como una ventana que les permita visualizar diferentes opciones de trabajo para el futuro.
- Promover en forma constante el apoyo entre estudiantes durante todas las actividades de aprendizaje mediado por tecnología





REVISTA NUEVO MILENIO

Escuela Abraham Lincoln

Descripción:

Publicación anual en formato digital, diseñada y producida por una comunidad de editores virtuales conformada por estudiantes de II ciclo de la Enseñanza General Básica con edades que oscilan entre 9 y 12 años, y que asisten a instituciones educativas públicas del Programa Nacional de Informática Educativa MEP-FOD.

Beneficiarios:

279 estudiantes de 11 Centros educativos de diferentes partes del país:

República de Paraguay, República Dominicana, San Pablo, Abraham Lincoln, José Martín Carrillo, Reverendo Francisco Schmitz, Naciones Unidas, República de Corea, San José, Francisco Alfaro Rojas, San Pablo.

Logros:

- Comunicación entre los estudiantes
- Trabajo colaborativo entre los estudiantes
- Apoyo al abordaje curricular por medio de la elaboración de artículos
- Resolución de problemas y toma de decisiones en torno a una temática abordada
- Investigación





ROBÓTICA EDUCATIVA I, II Y III CICLOS

Fundación Omar Dengo

Descripción:

En primaria los estudiantes de I y II ciclo se involucran activamente en el desarrollo de proyectos que simulan eventos, procesos o sitios, con la finalidad de indagar los desarrollos o implementaciones tecnológicas instaladas en su comunidad o entorno cercano. Al mismo tiempo investigan y estudian los conceptos y principios básicos de la robótica que les permite crear y poner a funcionar las simulaciones. Actualmente, el proyecto está en 24 escuelas públicas costarricenses ubicadas en las diferentes provincias. Cada sala atiende grupos de 20 estudiantes, cuya edad oscila entre los 6 y 12 años, en horario contrario a su jornada escolar.

Beneficiarios:

Representante en la feria: Escuela Jesús Jiménez
Estudiantes, usuarios de la sala de robótica
Padres, madres de familia y comunidad educativa en general.
Director: Jose Alberto Leiva Martínez.
Profesora de Tecnología: Daniela Pineda Ávila.
Estudiantes: Ana María Montero Sánchez,
Sheryl Guzmán Barrantes, Juan Carlos Brenes Carrillo

Logros:

- Acercamiento conocimientos especializados en ingeniería a los estudiantes en edades tempranas.
- Desarrollo de destrezas y habilidades tecnológicas y creativas.
- Socialización e intercambio con la comunidad estudiantil del proyecto logrado.



SEGURIDAD EN LÍNEA

Plan Nacional de Seguridad en Línea, MEP – FOD

Descripción:

El Plan de Uso Seguro y Responsable de la Red PRONIE MEP- FOD pretende contribuir al cumplimiento de una estrategia articulada a largo plazo que permita empoderar a los estudiantes para que logren aprender a usar “en forma responsable y segura” las herramientas disponibles en el entorno digital y así puedan aprovecharlas. Para poder guiar y apoyar a los estudiantes en forma efectiva es indispensable trabajar también con sus educadores y los padres de familia, y todos aquellos que son actores clave en el ecosistema de aprendizaje donde se mueve el estudiante

Beneficiarios:

Asesores y tutores del Programa Nacional de Informática Educativa.

Estudiantes en el Campamento Web-Aventuras. Participantes en Rally Cibercompas.

Participantes en el curso Redes Sociales: surfistas y tiburones.

Coordinador: Área de Educación Ciudadana y Participación Democrática, Fundación Omar Dengo.

Participantes: Danny Mora, Karla Cordero, Carlos Rojas.

Logros:

- Multiplicación de capacitación sobre el internet segura a partir de los asesores y tutores del PRONIE - MEP - FOD.
- Apertura de espacios para adolescentes en relación con la discusión de estrategias sobre el uso responsable y seguro de las redes sociales.
- Estrategia de concientización sistemática sobre temas relacionados con la seguridad en línea.





VIDEOJUEGOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES

Escuela Juan Santamaría – Escuela Los Ángeles de Ipís

Descripción:

A partir de la investigación, los estudiantes realizan un juego educativo basado en los principios del tradicional juego de “PACMAN”, donde un personaje creado por ellos deberá moverse a través de un laberinto en busca de los alimentos que ahí se encuentran. Los alimentos hallados pueden cambiar las características del personaje según sus propiedades nutricionales. Al inicio se presentan, como introducción al juego, varias fichas digitales descriptivas de las propiedades nutritivas de los alimentos escogidos e investigados por los estudiantes para el juego. Los estudiantes seleccionan para cada juego, los alimentos que son tradicionalmente consumidos en la zona del país donde se desarrollan su proyecto. La información sobre los valores nutritivos de los alimentos es producida por los estudiantes a través de la investigación. Esta información se registra y sintetiza en una libreta de apuntes, utilizando la herramienta Word. Esta información se usa como base para elegir el tipo de cambios en las características del personaje principal del juego. Durante el desarrollo del proyecto, los estudiantes participan de un foro en el cual comparten con otros estudiantes (de su escuela o de otras escuelas) los principales hallazgos, dificultades y avances logrados, con respecto a la temática y la producción del juego.

Los archivos creados y utilizados por los estudiantes se almacenarán ordenadamente en carpetas creadas por los propios estudiantes para tal fin.

Beneficiarios:

Estudiantes de Tercer Grado de las escuelas públicas del país que forman parte del Programa Nacional de Informática Educativa

Logros:

- Identifican y escogen la información útil para sus propósitos, al explorar diversas herramientas digitales seguras para niños (software educativo, enciclopedias, sitios webs, entre otras).
- Construyen soluciones a problemas planteados por el educador, empleando aplicaciones de software disponibles.
- Reconocen cuáles usos de las tecnologías digitales pueden ser positivos o negativos para ellos mismos o para otras personas.





CLASES DIVERTIDAS

Escuela Manuel del Pilar Zumbado

Descripción:

El proyecto de Tecnologías Móviles consiste en la implementación de estrategias pedagógicas, en las cuales se promueve el uso de tecnologías digitales por parte de niños de segundo ciclo de la enseñanza general básica.

Las tecnologías se utilizan como un instrumento de aprendizaje e incentivación, que favorece el pensamiento basado en la indagación. Este conlleva al aprendizaje individual para luego compartir con sus iguales lo investigado. Además, se constituye en un complemento pedagógico mediante actividades divertidas para los niños.

Beneficiarios:

Comunidad educativa de la Escuela Manuel del Pilar Zumbado.

Logros:

- Desarrollo del razonamiento lógico, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la creatividad, la criticidad y el desarrollo integral de los estudiantes.





BIBLIOTECAS VIRTUALES DEL FUTURO

Escuela Central de Guápiles

Descripción:

La Biblioteca Virtual representa en este Centro Educativo una oportunidad diferente para efectuar búsquedas bibliográficas y utilización de recursos tecnológicos, atrayentes, ágiles innovadores para los usuarios (sean niños, docentes o directores). Fue diseñada en este centro educativo por personal de la institución con el objetivo de brindar un mejor y más atractivo servicio. Ha incorporado la coordinación en línea de docentes y bibliotecólogos como apoyo del recurso educativo, en las redes de biblioteca. Este recurso es ideal en la creación de Centros de Recursos (CRA) con incorporación de la tecnología.

Beneficiarios:

Escuela Central de Guápiles, profesionales de la educación.

Estudiantes, usuarios de la Biblioteca

Padres, madres de familia y Comunidad educativa en general.

Director: Jorge Villalobos Vargas (jorgeortodoxo@gmail.com) 27105591- 88450531

Bibliotecóloga Edith Quirós León / Bernardo Porta Porras.

Estudiantes: Jennifer Jara Trana/Jainer F. Sibaja Granados

Logros:

- Participación de la comunidad educativa.
- Espacio para el acceso a la literatura y recursos bibliográficos.
- Gusto por la lectura, la expresión escrita y
- Artística.
- Socialización, punto de encuentro, intercambio de experiencias, sentires y saberes.





TECNO MUNDO: UNA VENTANA HACIA EL PASADO Y EL PRESENTE

Liceo Experimental Bilingüe de Pococí

Descripción:

El proyecto “Entre Pares”, busca implementar un modelo de formación docente en el que se integre la tecnología a los contenidos curriculares para favorecer el aprendizaje de los alumnos.

Donde el uso de juegos y programas multimedia incentivan a los estudiantes en la enseñanza de contenidos de Estudios Sociales de noveno año. (en este caso)

El proyecto consiste principalmente en utilizar presentaciones Power Point, juegos Flash y presentaciones de CourseLab en la enseñanza de los Estudios Sociales.

Con el presente proyecto se pretende demostrar que el uso de herramientas informáticas de uso sencillo puede tener una enorme utilidad en la enseñanza de la historia y geografía.

El proyecto se ha enfocado principalmente a estudiantes de noveno año en la materia de Estudios Sociales, pero en un futuro próximo se pretende expandirlo también a séptimo, octavo, décimo y undécimo año.

A la hora de poner en práctica el proyecto, se ha visto como los estudiantes asimilan más fácilmente ciertos conceptos, principalmente gracias a la utilización de elementos audiovisuales como imágenes y videos, que tienen mucho más impacto que lo escrito en los libros de texto. Además el uso de información audiovisual actualizada permite que los estudiantes se formen una idea más realista del mundo actual.

A pesar de ciertas limitantes técnicas (falta de una pantalla de proyección, falta de acceso a internet inalámbrica, exceso de luminosidad en el aula en que se proyecta la presentación) el proyecto ha tenido mucha aceptación entre los estudiantes, los cuales lo ven más entretenido, y se rompe la rutina de las clases tradicionales que reciben con los demás profesores.

Beneficiarios:

Secundaria. Prof. Hendry Chavarría Quirós

Liceo Experimental Bilingüe de Pococí / Señora Isabel Jara Madrigal

Logros:

- Incentivar la comprensión de la importancia del trabajo entre pares para lograr un cambio institucional, donde los participantes reflexionen, aprendan y diseñen estrategias en las que integren sistemáticamente la tecnología al currículo tanto para el logro de aprendizajes como para la formación continua.





GLOBE PROGRAMA Y OBSERVACIONES GLOBALES EN BENEFICIO DEL MEDIO AMBIENTE

Liceo Experimental Bilingüe de Pococí

Descripción:

GLOBE es un programa científico y educativo práctico que promueve y apoya la colaboración entre estudiantes, profesores y científicos para la planificación y conducción de investigaciones científicas acerca del ambiente y del sistema Tierra. Este proyecto se desarrolla a nivel mundial. Promueve el aprendizaje de la ciencia por indagación, fomentando el cuidado, monitoreo y restablecimiento del medio ambiente, específicamente en Costa Rica se desarrolla el tema Dinámica de Cuencas Hidrográficas.

Beneficiarios:

Estudiantes de III y IV Ciclo del colegio San Rafael de Alajuela.
Profesora de IE: Xinia Álvarez Espinosa. Teléfono 88 40 40 44
Profesor de ciencias: Verny Alfaro Quesada. Teléfono 88 88 22 79
Correo electrónico del colegio liceosanrafael@hotmail.com
Estudiantes: Guisela Obando Díaz, Gabriel Arroyo Oconitrillo

Logros:

- Trabajo en equipo.
- Trabajo interdisciplinario.
- Aprendizaje de conceptos científicos por indagación.
- Uso de Tic, herramientas de la Web 2.0, instrumentos de medición y análisis como GLX Explorer, GPS, Bases de datos .
- Mejora el rendimiento académico.





PROYECTO RADIO INTERACTIVA

Departamento de Primero y Segundo Ciclos

Descripción:

El Programa Radio Interactiva es un programa de enseñanza de inglés que consiste en una serie de audios, posters, guías didácticas y libros de trabajo producidos específicamente para brindar a los estudiantes y docentes de Escuelas Unidocentes la oportunidad de contar con el beneficio del aprendizaje del idioma inglés. La Oficina de Lenguas Extranjeras, hoy Departamento de Primero y Segundo Ciclos, con el apoyo de PROMECE creó el programa Radio Interactiva. El rol del docente en este período consiste en animar a sus estudiantes a escuchar e interactuar con el audio siguiendo las instrucciones, que se dan tanto en inglés como en español.

- El Programa Radio Interactiva ha evolucionado en el uso de los recursos tecnológicos a través de los años:
- En 1997, se transmite por radio y en el aula se utiliza posters, guías didácticas para el docente y libros de trabajo.
- En el 2000, se hace entrega de cassettes a los centros educativos y en el aula se utiliza grabadora, posters, guías didácticas para el docente y libros de trabajo.
- En el 2005, se hace entrega de discos compactos en formato MP3 a los centros educativos y en el aula se utiliza grabadora, posters, guías didácticas para el docente y libros de trabajo.
- En el 2010, con el apoyo de la Empresa SYKES, se hace entrega de computadoras a los centros educativos equipadas con parlantes y micrófonos que incluyen los audios, los posters y las guías didácticas en formato PDF, software educativo gratuito, videos, canciones y flashcards.

Beneficiarios:

2725 estudiantes y 109 docentes de las Direcciones Regionales: Desamparados, Guápiles, Los Santos, San Carlos y Sarapiquí.

Logros:

- Los estudiantes avanzan en el aprendizaje del inglés a su propio ritmo ya que tienen la oportunidad de utilizar la computadora para repasar. Con el uso del software gratuito practican las habilidades lingüísticas de habla, escucha, lectura y escritura. Además utilizan Power Point y Movie Maker para hacer presentaciones.





CNC, CAD - CAM

Colegio Técnico Profesional Jesús Ocaña Rojas.

Descripción:

Empresa del área metalmecánica, en mecánica de precisión, dedicada a la fabricación de diferentes piezas para el uso en medicina, aviación, industrial, náutica y otros equipos.

Fabricación de diferentes piezas con usos en medicina, aviación, industrial, náutica y otros equipos.

Beneficiarios:

Alumnos de Mecánica de Precisión del CTP Jesús Ocaña Rojas.

Logros:

- Fabricación de diferentes piezas para el uso en medicina, aviación, industrial, náutica y otros equipos.





BRAZO ROBÓTICO

Colegio Técnico Profesional Jesús Ocaña Rojas.

Descripción:

Es un proyecto destinado a la producción de equipo de automatismo, con el fin de agilizar los procesos de producción.

Consiste en la automatización de un brazo robótico para emplearlo en diversas situaciones, en las cuales el operador puede llegar a fatigarse y cometer errores.

Dado la exactitud del brazo robótico, este puede emplearse durante ciclos continuos de trabajo sin mostrar fatiga alguna o errores comunes.

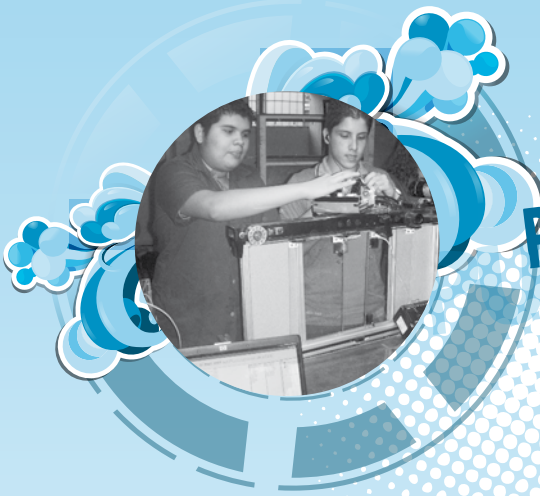
Beneficiarios:

Con los aportes de esta empresa se beneficiarán, primeramente, los compradores de dichos productos debido a que con estos sus procesos serán más rápidos, eficientes y efectivos.

Logros:

Construir equipo eficiente y de alta calidad con los estándares que el mercado exige, de tal manera, que contribuya al bienestar nacional y al del personal de la empresa.





PUERTA AUTOMATIZADA

Escuela Manuel del Pilar Zumbado, Belén, Heredia

Descripción:

Es un proyecto destinado a la producción de equipo de automatismo, con el fin de agilizar la entrada y salida, tanto de vehículos como de personas. Será de gran ayuda en espacios donde se presenta afluencia de personas con alguna discapacidad física.

Es una puerta que se abre o cierra automáticamente por medio de sensores que se encargan de detectar la presencia de personas o vehículos que salen o entran a un edificio, taller o bodega.

Beneficiarios:

Con los aportes de esta empresa se beneficiarán todas aquellas personas, principalmente, aquellas que presentan alguna discapacidad física, que de una u otra forma necesitan estar ingresando y saliendo de una empresa o lugar.

Logros:

- Hacer que el ingreso y salida, tanto de personas como de vehículos, sea un proceso ágil y oportuno.





TRANSPORTE DEL FUTURO PARA COSTA RICA

Colegio Vocacional Monseñor Sanabria

Descripción:

Transporte del futuro para Costa Rica

Beneficiarios:

Todo el país y el mundo
Estudiantes emprendedores.

Logros:

- Generar nuevos empleos en Costa Rica para la comunidad.





AMBIENTES VIRTUALES COLABORATIVOS

Ministerio de Educación Pública y U
niversidad de Costa Rica

Descripción:

Descripción: En este proyecto se desarrollan herramientas computacionales que propician el trabajo en equipo dirigido a la resolución de problemas. A través de estos juegos virtuales, niños y niñas preescolares encuentran un espacio dentro del aula para ejercitar procesos de: socialización, coordinación de interacción, desarrollo cognitivo y alfabetización tecnológica.

Además, el proyecto divulga y estimula el uso de software libre, cuya distribución es gratis para todos los usuarios potenciales.

Docentes y personal de las instituciones preescolares son capacitadas en el uso de las aplicaciones, lo cual suma un componente importante al respecto de la actualización y empoderamiento de estos profesionales, frente a las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

Beneficiarios:

Más de 500 niños y niñas de Nivel Preescolar
Más de 50 Docentes de Educación Preescolar
18 Estudiantes Universitarios

Logros:

- Se han desarrollado múltiples escenarios de juego para el ejercicio colaborativo y cognitivo de niñas y niños preescolares
- Se ha incentivado la donación de equipo de cómputo a varias instituciones de Educación Preescolar.
- El proyecto ha logrado estructurar un grupo de trabajo interdisciplinario (incluyendo Educadores, Neurocientíficos, Psicólogos, Ingenieros Eléctricos y Comunicadores), dedicado al desarrollo de estrategias para el fortalecimiento del Currículo de Educación Preescolar.





PROGRAMA DE INFORMATIZACIÓN PARA EL ALTO DESEMPEÑO

Proyecto PIAD

Descripción:

El Proyecto PIAD es una alianza público privada entre el Ministerio de Educación Pública (MEP), la Asociación Nacional de Educadores (ANDE), la Asociación Empresarial para el Desarrollo (AED), y la Asociación para la Innovación Social (ASIS). Actualmente está instalado en más de 1650 instituciones de toda Costa Rica. En el Proyecto PIAD pensamos que el desempeño del estudiante está en relación directa con el desempeño del centro educativo. Por esto el SI PIAD está dedicado a ayudar en el mejoramiento del desempeño de cada centro educativo. Las principales funciones y características del SI PIAD son: Control Personalizado de Acceso al Sistema, Menús y Ayuda, Configuración según características de cada Centro Educativo, Utiliza la Base de Datos del Registro Civil para la cédula de cada estudiante, Automatiza el Proceso de Matrícula, Formación de Grupos, Creación de Horarios, Genera Automáticamente el Registro de Calificaciones y Asistencia Digital, Expediente de los Funcionarios, Expediente del Estudiante, Asistencia, Certificaciones y Constancias, Beneficios del estudiante: becas, transporte, Plan Operativo Anual—POA, Inventario de bienes muebles e inmuebles, Módulo para Junta de Educación o Administrativa, Módulo de becas Reportes. Toda la información acumulada permite que, mediante el SI PIAD, la institución pueda ofrecer diferentes reportes tales como el de rendimiento académico, repitencia, asistencia, adecuaciones curriculares, abandono, becas, pobreza, escolaridad de la madre, condición del estudiante, funcionarios según las condiciones, reporte de padrón, listas de estudiantes y de asistencia, entre muchos otros reportes.

Beneficiarios:

Beneficia a los colegios técnicos profesionales, colegios académicos, escuelas primarias, preescolares, unidocentes. Es completamente gratuito y está respaldado oficialmente por el MEP.

El sistema de información PIAD es diseñado desde los centros educativos y para los centros educativos, es un sistema robusto, seguro y gratuito.

Logros:

- La generación de reportes y la gestión que se puede realizar con base en la información generada permiten el conocimiento particular de cada alumno, su situación académica y familiar, así como conocer la realidad de cada grupo o de toda la institución en conjunto. De esta manera, al final de cada periodo se puede saber cuál es el desempeño del centro educativo, hacer planes de mejoramiento, crear nuevas prácticas administrativas, todo en función de lograr los resultados que el centro se proponga.





EMPRESA AC TEENAGERS CAMPS

Colegio Técnico Profesional de Acosta

Descripción:

Esta empresa ha sido creada con el fin de satisfacer las necesidades de entretenimiento de los jóvenes, por medio de actividades recreativas y divertidas.

Brinda servicios de campamentos y actividades recreativas para jóvenes de la comunidad, mediante las cuales fortalece el rescate de valores.

Beneficiarios:

Su público meta es la población juvenil.

Logros:

- Participación en el Encuentro Labor@, 25 de noviembre 2010.
- Obtención del premio a la “Empresa con mayor aprovechamiento tecnológico”.





GELATÍN S.A.

Colegio Técnico Profesional de San Carlos

Descripción:

Gelatin S.A. tiene como objetivo principal la producción y la distribución de gelatinas preparadas. Nació ante la necesidad del consumidor de tener un producto en el mercado que le permita, no solamente degustar un delicioso sabor sino que además le generara beneficios en su salud.

Para la fabricación de los productos se utiliza gelatina de diferentes sabores y frutas, sin la utilización de preservantes ni aditivos artificiales. La combinación de estos nutrientes es lo que nos diferencia. Según un estudio de mercado realizado, no existen productos iguales a los nuestros.

Beneficiarios:

Público en general de la zona de San Carlos.

Logros:

- Participación en el Encuentro Labor@, 25 de noviembre 2010 y obtención del premio a la “Empresa con mayor aprovechamiento tecnológico”.
- Obtención del primer lugar a nivel regional y del segundo lugar a nivel nacional en la Expo Joven 2010.
- Comercializan del producto, en la actualidad.





MORANGO S.A.

Colegio Técnico Profesional de Santa Ana

Descripción:

La empresa confecciona productos textiles.

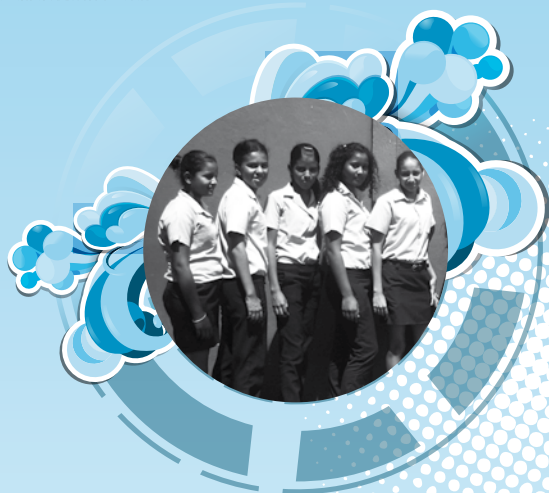
El producto principal es la confección de uniformes y ropa de vestir, cubriendo las necesidades de un mercado amplio, en el cual se pretende llegar a todas aquellas personas que necesiten del uso de uniformes o se encuentren en un ambiente ejecutivo en donde utilicen de ropa formal.

Beneficiarios:

Personal que se desenvuelve en un ámbito laboral o estudiantil, en el cual prescinden de uniformes o ropa formal.

Logros:

- Encuentro Labor@, 25 de noviembre 2010.
- Premio a la "Empresa que entregó el Plan de Negocios más completo".



STILOS DEKA S. A.

Colegio de Santa Bárbara

Descripción:

Tienda por departamentos que ofrece ropa confeccionada con telas y tejidos reciclables.

El proyecto ofrece la confección de ropa con telas y tejidos reciclables.

Beneficiarios:

Público en general

Logros:

- Encuentro Labor@, 25 de noviembre 2010.
- Premio al mejor “Emprendimiento cultural, ambiental y socialmente sostenible”





ENVIROMENTAL INNOVATIONS S.A.

Colegio Técnico Profesional INVU Las Cañas

Descripción:

El proyecto es una empresa dedicada a la elaboración de productos tecnológicos de punta en armonía con la naturaleza, los cuales les brindan a nuestros clientes una completa seguridad y confort, con el propósito de crear una cultura conservacionista en pro de nuestro bienestar.

El proyecto se encarga de elaborar productos tecnológicos en armonía con la naturaleza, productos inteligentes que limpian y reutilizan el agua, paneles solares, purificadores de agua.

Beneficiarios:

Adultos desde los veintisiete años de edad, en adelante; los cuales deseen remodelar sus hogares de una forma tecnológica pero a la vez, de una manera amigable con el ambiente.

Logros:

- Encuentro Labor@, 25 de noviembre 2010.
- Premio a la “Empresa amigable con el ambiente” y a la “Empresa con mejor servicio al cliente”



EMPRESA COMMAND PROGRAMMER CORPORATION

Colegio Técnico Profesional La Suiza

Descripción:

Esta es una empresa creada para ayudar al mejoramiento de la calidad de vida de las personas de una manera innovadora. Previene daños físicos y materiales que atentan contra el bienestar de las personas.

Mediante chips programados, presta servicios de seguridad, transporte y artefactos para personas discapacitadas, tales como sistemas de control de velocidad para vehículos, sistema de alerta para las personas no videntes cuando se dirigen a un lugar de peligro, sistema de control de peso en autobuses, sensores inteligentes y presencia de intrusos.

Beneficiarios:

Público en general, especialmente a la población no vidente y empresas autobuseras.

Logros:

- Encuentro Labor@, 25 de noviembre 2010.
- Premio a la “Empresa con el producto o servicio más innovador”.





DISEÑOS DACAD

Colegio Técnico Profesional San Pablo León Cortez

Descripción:

Diseños DACAD cuenta con la fortaleza de que todos sus empleados poseen conocimientos técnicos en software de dibujo, diseño y computación. Lo anterior garantiza una excelente calidad a nuestros clientes.

El proyecto Diseños DACAD consiste en brindar el servicio de ploteo, impresión, escaneo, fotocopiado de planos, dibujo de planos de catastro arquitectónico, impresión de láminas educativas y todo tipo de trabajo en diseño publicitario.

Beneficiarios:

Yorlan Araya Jiménez Alejandro Gamboa Jiménez
Erick Badilla Piedra Luis Antonio Garro Ortega
Michael Blanco Hidalgo Nazareth Monge Naranjo
Fabián Mora Hernández Eloísa Picado Cordero
María Jesús Picado Naranjo David Porras Barrantes
Karolina Quirós Umaña Natasha Venegas Calvo
Valeria Calderón Barboza Andrés Monge Tencio
Yanet Ceciliano Núñez Erick Mora Brenes
Daniel Chaves Umaña Víctor Mora Galera

Logros:

- Servicio de impresión de planos de catastro, planos constructivos y otros planos de gran formato.
- Realización de trabajos de dibujo digital en CAD (planos, croquis, 3D)
- Elaboración, diseño y confección de trabajos en diseño gráfico (afiches, carteles, volantes).



EL TELESCOPIO COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS

Colegio Técnico Profesional de Tronadora

Descripción:

Consiste en enseñar a los estudiantes de séptimo año, la manipulación del telescopio, para su aplicación en la enseñanza de las ciencias.

Se ofrece capacitaciones de uso y prácticas con el telescopio. Además, apoyo de programas en computadora, para reconocer estrellas que forman las constelaciones.

El proyecto representa una oportunidad de pilotear el uso de dispositivos tecnológicos como telescopios, por medio de los cuales los estudiantes conocen su aplicación y conceptualizan el aprendizaje de la ciencia física, la cosmografía, el espacio, etc., de forma más dinámica y entretenida.

Beneficiarios:

Estudiantes de séptimo año del CTP de Tronadora.

Logros:

- Participación en Feria Expo 360@, Mayo de 2011





ENTOSOFT

Liceo de San Francisco Coyote-Liceo de San Francisco Coyote

Descripción:

Es una enciclopedia virtual multimedia, que investiga la entomología (ciencia que estudia los insectos).

El software fue diseñado en el lenguaje de programación CREATE Together, el cual está diseñado para realizar aplicaciones multimedia en un ambiente colaborativo; esta herramienta permite la creación de CD interactivos, en los que los estudiantes crean una presentación dinámica del tema.

Beneficiarios:

Estudiantes de décimo año del Liceo de San Francisco Coyote.

Logros:

- Feria científica circuito 08-2010
- Feria científica regional de Nicoya 2010
- Feria científica nacional 2010





PROYECTO GNU/LINUX/ UBUNTU

Programa Nacional de Innovaciones Educativas

Descripción:

El proyecto consiste en la incorporación de sistemas de software libres en los ATP de los colegios de Innovación, de manera que los estudiantes y docentes, puedan acceder a este tipo de recursos y, de esta manera, complementen su formación.

Proyecto GNU/Linux/ Ubuntu, representa un esfuerzo hacia la innovación en el uso del software, y en sí mismo, un avance en la incorporación de software con licencia GNU, lo cual supone procesos de ahorro en el presupuesto y se amplía el abanico de posibilidades de acceso a software nuevo, con la conveniencia de trabajar con las facilidades de distribución que tiene el software libre. El proyecto ha impactado de forma positiva el quehacer de las instituciones educativas del Programa Nacional de Innovaciones en la medida que ha posibilitado el uso de software diverso para la implementación en las diferentes materias del curriculum.

Beneficiarios:

Docentes y estudiantes del Programa Nacional de Innovaciones Educativas

Logros:

- Primer encuentro nacional de experiencias innovadoras Setiembre-2010





MATEMÁTICA INNOVADORA

Liceo de Carrillos de Poás

Descripción:

Este proyecto pretende, a través del uso de materiales innovadores y programas tecnológicos como por ejemplo Geógebra y Geómetra, demostrar la diferencia entre una clase normal de matemática y una clase donde los estudiantes utilizan materiales innovadores para lograr crear, reforzar y descubrir conocimientos, siendo esto un aprendizaje más significativo y entretenido.

Los estudiantes solo tendrán un conocimiento general del tema en estudio, en este caso Ángulos entre paralelas, con el uso de tecnología específicamente del software Geógebra; ellos a través de una guía, construyen toda la figura, la cual animan y manipulan a su gusto, con la guía y autorización del (la) docente para que logren construir su propio conocimiento sobre el tema y refuercen otros ya adquiridos como ángulos, rectas, entre otros; el propósito fundamental es lograr un aprendizaje más significativo en dichos temas, demostrando un mejoramiento en el rendimiento académico.

Beneficiarios:

Estudiantes de sétimo año

Logros:

- Participación en ExpoEduTec 360@





USO PEDAGÓGICO DE LAS TIC PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LA DREA

Asesor Innovaciones de la Dirección Regional de Alajuela

Descripción:

El proyecto consiste en la promoción y capacitación en el uso de varias aplicaciones informáticas que permiten, a los docentes de Inglés de la Dirección Regional de Alajuela, mejorar la enseñanza y aprendizaje de este idioma.

Se ha promovido la utilización de aplicaciones informáticas y servicios en línea, tales como Tell Me More, PODCASTS y videos en línea, como herramientas para mejorar la mediación pedagógica del inglés.

En el ámbito de la enseñanza del inglés, estas herramientas y servicios han promovido el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas: escucha, habla, lectura y escritura.

Los talleres han sido diseñados para favorecer una transición del protagonismo del docente (centrado en la enseñanza), hacia el estudiante (centrado más en el aprendizaje). Es decir, los talleres inician enfocando la atención en el trabajo que desarrolla un docente (uso de las TICs para la elaboración de materiales y actividades), para luego transitar la atención en los trabajos que podrían desarrollar los estudiantes como parte de las actividades de mediación (uso de TIC para desarrollar un diálogo, elaborar un reporte, entre otros).

Beneficiarios:

Estudiantes de secundaria de la Dirección regional de educación de Alajuela.

Logros:

- Participación en Primer Encuentro nacional de experiencias innovadoras





INNOVAOS

Liceo La Virgen

Descripción:

Este proyecto trata de dotar al MEP (colegios, escuelas y hasta oficinas administrativas), de la posibilidad de tener un Sistema Operativo (libre) diseñado específicamente para las labores docentes. Se pretende una distribución de Linux, utilizable por todas las instituciones del Programa Nacional de Innovaciones educativas.

Una distribución Linux (coloquialmente llamada distro) es basada en el núcleo Linux que incluye determinados paquetes de software para satisfacer las necesidades de un grupo específico de usuarios, dando así origen a ediciones domésticas, empresariales y para servidores. Por lo general, están compuestas, total o mayoritariamente, de software libre, aunque a menudo incorporan aplicaciones o controladores propietarios.

Beneficiarios:

Comunidad Estudiantil, docentes y administrativo de todas las instituciones pertenecientes al Programa de Innovación Educativa.

Logros:

- I Encuentro Nacional de Experiencias Innovadoras con el Uso de las TIC
- ExpoEduTec 360@



EL USO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA ASERTIVA DEL IDIOMA INGLÉS

Asesor Innovaciones (Reg. Alajuela)

Descripción:

Este proyecto trata de dotar al MEP (colegios escuelas y hasta entes administrativos), de la posibilidad de tener un Sistema Operativo (libre) diseñado específicamente para las labores docentes.

Los estudiantes utilizan dispositivos tecnológicos y diferentes software para adquirir o reforzar habilidades y conocimientos propios del inglés, según el nivel en que se encuentren. Por ejemplo, creación de juegos didácticos utilizando Ubuntu (sistema operativo libre), juegos o prácticas en el programa Course Lab, grabación de diálogos o dramatizaciones que luego ellos editan, narración de diferentes temas basados en fotografías tomadas por ellos mismos, prácticas de pronunciación utilizando canciones.

Beneficiarios:

Octavo, noveno año (grupos de Inglés conversacional)
Onceavo año (académico)

Logros:

- Participación en Foro Institucional 2010
- I Encuentro Nacional de Experiencias Innovadoras con el Uso de las TIC
- Feria Institucional Liceo Enrique Guier





LA ESTRELLA DEL ÉXITO

Liceo Dr Moreno Cañas

Descripción:

El proyecto busca integrar las disciplinas de Agropecuario, Inglés conversacional y el área de III ciclo y diversificada vocacional, por medio del desarrollo del ciclo de vida de las mariposas; esto se realizará con la creación de un mini mariposario, que sirva como base, en el cual el estudiantado, que se egresa de esta institución, se inserte en el campo laboral a través de la constitución de pequeñas y medianas empresas familiares generadoras de recursos económicos en el corto y mediano plazo.

Se fomenta así las múltiples disciplinas dentro de la institución, donde pueden converger con proyectos específicos, además de recibir visitas de otras instituciones educativas de la región, cooperativas, Asociación Cívica Palmareña, Minaet, Instituto Costarricense de Electricidad y otras, que participan de diversas maneras, además de padres de familia y personas de la comunidad.

Beneficiarios:

Estudiantes de todos los niveles del Colegio Dr. Ricardo Moreno Cañas.

Logros:

- Participación en Primer Encuentro nacional de experiencias innovadoras



CONSTRUYENDO MI APRENDIZAJE CON UNA TECNO IDEA

Liceo Gregorio José Ramírez

Descripción:

El proyecto consiste en la creación de un disco de DVD interactivo en el idioma inglés haciendo uso de los medios tecnológicos, en el cual los educandos pretenden que otros estudiantes aprendan de una manera más divertida e interesante este idioma, si se toma en cuenta que a la mayoría de los adolescentes les gusta utilizar los medios tecnológicos: portátiles, cámaras, teléfonos celulares, micrófonos, video beams, dispositivos externos, entre otros.

De tal manera, el disco de DVD presentará situaciones creadas por el estudiantado, tanto en grabaciones de voz como videos cortos, que se ven contextualizados en situaciones reales a las que se ven expuestos, lo que permite a los demás jóvenes, crear su propio aprendizaje e instruirse de una manera interactiva, además de ser jóvenes proactivos de un producto de alta calidad.

Beneficiarios:

Sétimo, octavo y novenos año del Liceo Gregorio José Ramírez.

Logros:

- Participación en diferentes eventos regionales de la Dirección Regional de Alajuela





TIC COMO POTENCIADOR DE LA EDUCACION AMBIENTAL

Colegio Ambientalista Pejibaye

Descripción:

El proyecto apoya el papel de las TIC y el software libre como complemento y potenciador de la enseñanza de la educación ambiental, en una institución ambientalista.

Además, ha sido capaz de generar un cultura de aplicación de TIC en los procesos de enseñanza de los temas ambientales en la institución.

Las TIC desde equipo de cómputo con software libre hasta equipo para proyección, cámaras fotográficas, televisor, entre otros, brindan un soporte en clases presenciales, de informática educativa, informática aplicada a la educación ambiental, clases de educación ambiental, clases académicas, técnicas y artísticas; además su papel de apoyo en proyectos interinstitucionales con el INBio y proyectos de ferias científicas. Los estudiantes y profesores utilizan las tecnologías mencionadas desde procesos de búsqueda de información hasta casos que involucren conceptos de Internet 2.0 como redes sociales e interacción en comunidades virtuales y bloggin; de esta forma, no solo mejoran su alfabetización tecnológica sino que también (y más importante), le dan un valor agregado a las áreas que apoyan las TIC, como lo es en este caso, la educación ambiental.

Beneficiarios:

Todos los niveles del Colegio Ambientalista de Pejivalle.

Logros:

- Participación en Primer Encuentro nacional de experiencias innovadoras
- Participación en diferentes eventos regionales de la Dirección Regional de Turrialba



USO DEL SOFTWARE LIBRE EN LA ENSEÑANZA DE LA CIENCIA

Liceo de Barbacoas

Descripción:

Para el desarrollo de nuestro proyecto tomamos en cuenta la metodología de tipo demostrativa-participativa. Es de carácter demostrativo porque siempre es importante demostrarles a los estudiantes la forma en que se iban a hacer cada uno de los proyectos (uso del equipo computacional, correos electrónicos, blogger, uso de software) de una manera guiada y paso a paso.

Este proyecto es participativo y creativo porque cada estudiante, de una manera individual o en parejas, realiza sus creaciones de correos electrónicos, páginas web, entre otros. Así mismo, es necesario destacar que se trabaja en simulaciones de fenómenos de ciencias, contruidos por los estudiantes con la guía del docente, y algunos trabajados directamente desde la Internet.

Beneficiarios:

Décimo año del Liceo de Barbacoas de Puriscal.

Logros:

Los aportes que han tenido las TIC al desarrollo del taller son muchos, a continuación se menciona algunos y la forma progresiva en que se hicieron.

- Uso correcto de la computadora por parte del estudiantado.
- Creación de correos electrónicos para el estudiantado.
- Elaboración de sitios web alusivos a la asignatura para el estudiantado.
- Uso de la redes sociales como medios de comunicación e intercambio de información y conocimientos.
- Elaboración de blogger por y para los estudiantes.





FREEBSD//TAPANTÍ 3D

Liceo de Orosí

Descripción:

Investigamos diferentes opciones de sistemas operativos, en específico Sistemas Operativos libres, de código abierto. En este caso, FREEBSD; el proyecto consiste en recrear imágenes, con la ayuda del programa Blender, de las especies que existen en la reserva Tapantí, por medio del uso avanzado de software informático, toma de fotografía, investigación web, uso cámara de video.

El sistema Educativo ha ido cambiando, y se ha tomado de la mano con las TIC para modificar la forma de enseñar. En el colegio de Orosí, se ha preocupado porque los muchachos interactúen diariamente con la tecnología y con la idea de investigar y aprender nuevas cosas, se adentra en la informática y sus beneficios y se ve la necesidad de investigar sobre nuevos sistemas. Además, se cuenta con herramientas como acceso veloz a Internet, equipo de cómputo, cámaras, entre otros.

Beneficiarios:

Alumnos de décimo año del Liceo de Orosí

Logros:

- Participación en Primer Encuentro nacional de experiencias innovadoras
- Feria Innovaciones Colegio de Orosí



PROFESORES DE VANGUARDIA.NET

Liceo de Atenas

Descripción:

PV es un grupo interdisciplinario de trabajo conformado por varios docentes del Liceo de Atenas. En su seno han nacido actividades y proyectos interdisciplinarios tales como giras educativas. También se ha preocupado por la incorporación cotidiana de las TIC en el aula.

El proyecto ha significado un proceso de cambio de cultura a nivel institucional, pues a par de la incorporación del software libre, ha surgido una cultura de estudio de las nuevas herramientas tecnológicas a nivel de estudiantes y docentes, lo cual redundo en una institución con un excelente nivel de uso de herramientas tecnológicas y de procesos de cambio innovador permanente.

Beneficiarios:

Todos los niveles del Liceo de Atenas

Logros:

- Participación en diferentes eventos y ponencias a nivel regional y nacional, tales como el Primer Encuentro nacional de experiencias innovadoras y en ExpoEduTec 2011





CURSOS EN LÍNEA MEP-IDP

Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano

Descripción:

Es una modalidad de formación permanente que ofrece el Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano (IDP), dirigido a las y los funcionarios en servicio del Ministerio de Educación Pública, donde cada participante tiene la posibilidad de adecuarse a su propio ritmo de aprendizaje y al tiempo del que dispone. El IDP brinda cursos en línea en la modalidad de autoformación y con acompañamiento tutorial. Estos cursos poseen tiempos definidos, actividades programadas y evaluadas fomentando el aprendizaje colaborativo y potenciando las habilidades del siglo XXI. Se encuentran alojados en la plataforma de CEDUCAR-Costa Rica. Dirección <http://www.ceducar.info/CEDUCAR/campus-virtuales>

Beneficiarios:

Son todas aquellas personas interesadas en aprender de un modo eficaz utilizando internet, como herramienta que le permita la formación a través de contenidos e interacción entre pares. En este caso son beneficiarios, docentes de primaria y secundaria en las diferentes especialidades.

Logros:

- La implementación del curso en línea por su propia naturaleza, genera autodeterminación, sentimientos de competencia y afiliación. Tiene un impacto positivo en las y los participantes.
- Específicamente se ha logrado impactar a docentes de primaria y secundaria, con los siguientes cursos:
- Lectura inteligente, un acercamiento de la lógica a Español.
- La metodología de la indagación en la enseñanza de la Ciencia.
- Abordaje didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Tecnología de la comunicación y la información, TIC.





VIDEOCONFERENCIAS IDP_MEP

Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano

Descripción:

La videoconferencia es un sistema de comunicación que permite mantener una comunicación simultánea entre dos o más puntos conectados a una red, se realiza en tiempo real, vía telefónica o por una dirección IP dedicada, transmitiendo tanto la imagen como el sonido en ambos sentidos. Promueve una interacción permanente, entre educadores de diversas instituciones educativas nacionales e internacionales, sin necesidad de desplazamiento alguno. La videoconferencia es, sin duda, una buena herramienta para desarrollar procesos de formación permanente no presencial.

Esta herramienta tecnológica innovadora y creativa facilita la comunicación y cobertura con los educadores de quince salas ubicadas en las Direcciones Regionales Educativas del país: San Carlos, Nicoya, Desamparados, Puntarenas, Los Santos, Upala, Liberia, Turrialba, Alajuela, Heredia, Cartago, San Ramón, Sarapiquí, Pérez Zeledón, San José y Coto. Cada una tiene una capacidad aproximada de 30 participantes.

Beneficiarios:

El beneficio es para las personas ubicadas en diferentes lugares geográficos que puedan compartir ideas, conocimientos, información entre otras, utilizando la imagen y el sonido en ambos sentidos en tiempo real. El IDP, inicia esta estrategia de formación con el I Ciclo de videoconferencias 2010, llamado "Apropiación docente de las tecnologías de la información y la comunicación, que benefició a docentes, directores, supervisores en las regiones donde cuentan con una sala de videoconferencia.

Logros:

- Las videoconferencias permiten a estudiantes y profesores participar en actividades de índole nacional e internacional dentro de un contexto cotidiano de trabajo, compartiendo con los miembros de su grupo profesional, cátedras, charlas, talleres, clases magistrales, entre otras. Estas buscan consolidar las iniciativas de participación, intercambio y transferencia de mejores prácticas y técnicas mediante la implementación de metodologías que promueven la tecnología de la información.





ACTUALIZACIÓN DE MAESTROS EN EDUCACIÓN (AME)

Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano

Descripción:

El programa de Actualización de Maestros en Educación (AME) tiene como propósito mejorar la calidad de la educación básica a través del desarrollo profesional continuo de los docentes de América Latina. AME utiliza cursos en línea desarrollados y evaluados por universidades de Iberoamérica implementando recursos tecnológicos, que permiten el intercambio de experiencias de las y los docentes participantes de diferentes países.

Estos cursos se certifican con el propósito de acrecentar la carrera profesional. Al año 2011 se han certificado aproximadamente dos mil setecientos cincuenta docentes ..en primaria y secundaria.

Costa Rica participa en este programa desde el año 2000. Puede acceder a la siguiente dirección <http://www.ame.cisneros.org/>

Beneficiarios:

El grupo de destinatarios de este plan lo constituyen el conjunto de docentes en servicio de I y II ciclos que durante uno u otro momento participen de las actividades de formación. Por las características de la actividad formativa, cursos en línea, se requiere que este conjunto de docente tenga acceso a internet, conocimientos básicos de computación, disponibilidad horario, competencia de trabajo en equipo, comunicación asertiva y apertura al cambio, entre otros.

Logros:

- El programa AME busca contribuir con la formación integral científica, cultural y pedagógica, de las y los docentes, mediante el uso de las nuevas tecnologías de comunicación e información (TIC), de manera que los docentes logren poseer los conocimientos y herramientas de carácter científico, tecnológico, de gestión y de otros de similar naturaleza.





CEDUCAR

CECC/SICA

Descripción:

Unidos por la misma idea de fortalecer la Educación en la Región, nace la Comunidad Educativa Centroamericana y República Dominicana (CEDUCAR), el portal formativo que une a ocho países: Belice, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua, Panamá, República Dominicana, y a sus respectivos sistemas educativos.

Este Portal pertenece al Consejo de Ministros de Educación de la Región Centroamericana y República Dominicana.

Integra el Sistema de Integración Centroamericana (SICA) , bajo la tutela de la Coordinación Educativa y Cultura Centroamericana (CECC/SICA)

Beneficiarios:

Este lugar de encuentro virtual es para todos los Educadores en formación y en servicio, en donde podrán mantenerse informados, participar, formarse y actualizarse a partir de múltiples herramientas.

Logros:

- CEDUCAR es un portal educativo dinámico que ofrece las siguientes herramientas: cursos en línea, comunidades virtuales, un campus virtual, chats, foros, enlaces de interés, un centro de recursos digitales que compila importantes publicaciones, boletines, colección bibliográfica digital y otros materiales didácticos de interés.





TECNOLOGÍAS DIGITALES COMO HERRAMIENTAS QUE FAVORECEN EL ACCESO A APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS Y A LA COMUNICACIÓN DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD.

CECC/SICA

Descripción:

El proyecto que presenta el Centro Nacional de Recursos para la Educación Inclusiva (CENAREC) posee dos componentes: el primero relacionado con el proceso educativo de personas con discapacidad que utilizan productos de apoyo tecnológicos que les facilitan el acceso a oportunidades de aprendizaje significativo.

El segundo componente se vincula con el uso de las tecnologías digitales en la implementación de procesos investigativos y de comunicación, en la temática de la Lengua de Señas Costarricense (LESCO), potenciando la participación de las personas sordas en la construcción de políticas educativas inclusivas así como de materiales didácticos para la enseñanza de la LESCO.

Descripción Producto del componente 1: Proceso educativo de personas con discapacidad que utilizan productos de apoyo tecnológicos que les facilitan el acceso a oportunidades de aprendizaje significativo.

1. Los productos de apoyo tecnológicos en el caso del CENAREC, responden a la asesoría en ayudas técnicas que realiza el Departamento de Asesoría en Ayudas Técnicas (DAAT) en la sede central ubicada en Guadalupe y los Servicios de Asesoría en Ayudas Técnicas (SAAT) ubicados en las regiones de Coto, Liberia, Limón y San Carlos, a estudiantes con discapacidad del sistema educativo nacional. A continuación se presentan las experiencias del uso de productos apoyos en cinco zonas del país.

a. Departamento de Asesoría en Ayudas Técnicas (DAAT)

Estudiante: K 1

Edad: 18 años

Institución: Colegio Técnico Profesional José Albertazzi

Nivel: VI año

Producto de apoyo tecnológico: Computadora portátil y mini ratón.

b. Servicio de Asesoría en Ayudas Técnicas (SAAT) Coto

Nombre: E 2

Edad: 9 años

Nivel: III Grado

Institución: Escuela Santa Clara de Pavones, Golfito



Producto de apoyo: Cuaderno electrónico NEO.

c.Servicio de Asesoría en Ayudas Técnicas (SAAT) Liberia

Nombre: V 3

Edad: 12 años

Institución: Escuela La Victoria

Nivel: quinto grado

Producto de Apoyo: computadora portátil, software de zoomtext, teclado “keys u see”

d.Servicio de Asesoría en Ayudas Técnicas (SAAT) Limón

Nombre: A 4

Edad: 10 años

Nivel: cuarto grado

Institución educativa: Escuela Limoncito

Producto de Apoyo: Computadora, pulsador, programas Clic-N-Type, headmouse, virtualkeyboard.

Descripción Producto del componente 2: El uso de las tecnologías digitales en la implementación de procesos investigativos y de comunicación, en la temática de Descripción General Básica de la Lengua de Señas Costarricense (LESCO).

a.Internet: Entendida como herramienta de información, comunicación y divulgación para el equipo de investigación conformado por personas sordas y oyentes, también para el Departamento de Investigación como coordinador y supervisor del proceso. Por otra parte, el Director General del proyecto reside en Alemania, consecuentemente la tecnología para la comunicación se vuelve fundamental.

b.Uso de computadores en red: Permite ampliar escenarios de comunicación y de información compartida, uso de metodología de trabajo basadas en la participación activa y en la investigación (Cabero et. al, 2006).

c.Herramientas en Internet: Aplicaciones de software que permiten utilizar los servicios en red: comunicarse con otros usuarios, navegar por la web, buscar información, descargar archivos (Cabero et. al, 2006). Para las personas sordas es fundamental que la comunicación se base en material visual.

i.Herramientas asíncronas:

1.Correo electrónico: forma fundamental de comunicación entre las personas involucradas en el proyecto.

2.Calendario

3.Foros y blogs de participación cerrada.

ii.Herramientas síncronas:

1.Chat y mensajería instantánea: Sistemas de intercambio de mensajes en forma de frases cortas y a tiempo real entre diferentes interlocutores que se encuentran conectados simultáneamente a un servidor y a un espacio de comunicación.



2.Navegación compartida: permiten que un usuario se mueva entre diferentes páginas al tiempo que el resto del grupo visualiza las acciones de aquel (Cabero et. al, 2006).

3.Video conferencias: Forma de comunicación bidimensional a tiempo real (Cabero et. al, 2006). Medio de comunicación en tiempo real que permite enlazar a personas en distintos contextos, así como el desarrollo de reuniones o resolución de situaciones emergentes a lo interno del equipo de investigación.

d.Plataformas para la distribución y gestión de contenidos: Uso de dos entornos virtuales específicos, el del CENAREC y el del Proyecto de investigación, para comunicar avances en las fases del estudio y también como medio de trabajo directo del equipo de investigación. También se utiliza para la subida y bajada de videos. Uno de los productos finales del estudio es la colocación, acceso y uso del Diccionario LESCO en línea.

Beneficiarios:

Al contar la persona con productos de apoyo tecnológicos acordes a sus características y particularidades, se garantiza el acceso a la educación en igualdad de oportunidades, según lo establecido en la Ley 7600 Igualdad de Oportunidades para las personas con Discapacidad, y la Ley 8661 Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

El empleo de productos de apoyo tecnológicos marca una diferencia en la autodeterminación de las y los estudiantes con discapacidad, de igual forma le demuestran a los y las docentes que las diferentes acciones que se realizan pueden ser hechas de formas diversas.

La comunidad sorda nacional así como todas las personas que se relacionan con ella se beneficiará con el Diccionario de la LESCO tanto para la enseñanza de la lengua como para futuras investigaciones.

Logros:

El impacto en las diferentes áreas curriculares así como a nivel social, como resultado de la utilización de productos de apoyo tecnológicos, se determina por la posibilidad de experimentar éxito, de trabajar en el aula en forma autónoma e independiente para tener acceso a conocimientos y aprendizajes.

Por otra parte, en términos de producción de materiales de divulgación en red de la LESCO potencia procesos de investigación y comunicación a futuro.

Además, se cumple con lo legislado en materia de Derechos Humanos de las personas con discapacidad.



Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación

Descripción:

La Revista Electrónica “Conexiones: una experiencia más allá del aula”, es una publicación cuatrimestral del Ministerio de Educación Pública, administrada por la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación, hospedada en el Portal Educativo Costarricense Educa@Tico.

Beneficiarios:

- Profesionales de la educación.
- Estudiantes,
- Padres, madres de familia y
- Comunidad educativa en general.

Logros:

- Participación de la comunidad educativa.
- Espacio para escribir.
- Gusto por la lectura, la expresión escrita y artística.
- Socialización, punto de encuentro, intercambio de experiencias, sentires y saberes.





PORTAL EDUCATIVO: EDUC@TICO

Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación

Descripción:

Educ@tico ofrece a la comunidad educativa recursos pedagógicos, información actualizada, programas de estudio, herramientas de aprendizaje colaborativo y experiencias educativas, con el objetivo de promover y acompañar el proceso de aprendizaje en los diferentes niveles de la educación costarricense. Asimismo, brinda la oportunidad de que las instituciones educativas y direcciones regionales que lo deseen, puedan crear su propio sitio dentro del Portal.

Beneficiarios:

Comunidad educativa en general.

Logros:

- Promueve el uso de recursos pedagógicos digitales y permite la formación de equipos de trabajo virtuales.
- Es un espacio que los docentes utilizan para compartir prácticas educativas innovadoras.
- Cada institución y región educativa puede crear su propia página en el portal.
- Tiene un promedio mensual de visitas de 16.723.





SITIO WEB MEP

Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación

Descripción:

El sitio Web del Ministerio de Educación Pública brinda información relacionada con la organización, los procesos administrativos y los servicios que realizan las diferentes instancias del Ministerio de Educación Pública.

En el sitio los funcionarios del MEP pueden tener acceso a diversos servicios en línea, como obtener información salarial actualizada, observar los distintos movimientos y acciones de personal, recibir boletines informativos, así como ingresar a su correo electrónico.

Beneficiarios:

Usuarios internos del MEP y público en general.

Logros:

- Proporciona información general y de interés del MEP.
- Brinda una serie de servicios en línea para los funcionarios del MEP.
- Tiene un promedio mensual de visitas de 330.906.



Patrocinan

