

La lectura y la escritura deben convertirse en un proceso privilegiado en la escuela que permita ampliar la cultura, poner de relieve una serie de actividades secuenciales y experiencias cognitivas de interacción, es por tanto necesario la creación e implementación del Periódico Escolar “digital” trimestralmente en la institución además del periódico mural en cartelera elaborada mensualmente, el cual tiene como objetivos desarrollar la creatividad y las habilidades sociales de los alumnos, permitiéndoles no solamente exponer sus ideas a través del medio escrito sino además participar en foros , chats, realizar encuestas, entre otros, herramientas que hacen parte del contexto digital en el que los estudiantes interactúan, de manera que al utilizar dichas tecnologías se propenda a construir conocimiento crítico dejando de lado el mal manejo que algunas veces se da a las tecnologías; además de mejorar asertivamente la comunicación, liderazgo y trabajo en equipo a nivel institucional, se realizará con la colaboración de profesores, estudiantes y comunidad en general. Teniendo en cuenta la necesidad de inclusión de los estudiantes en las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y la necesidad de la creación de competencias que pongan a la comunidad educativa en el contexto tecnológico; Brindar a los estudiantes estrategias y espacios necesarios para la adquisición de hábitos lecto-escriturales y comunicativos, posibilitando el desarrollo de habilidades cognitivas y el dominio de competencias básicas para mejorar su desempeño académico y social, poniendo a su servicio las nuevas tecnologías y tendencias didácticas relacionadas con el desarrollo de las Tics.

Por medio del Grupo de Semilleros Evolución informativa, buscamos fortalecer el área de informática a través de un periódico virtual , donde los estudiantes puedan desarrollar su capacidad mental y puedan interactuar en el mundo de la informática donde estén más informados sobre los proyectos que se realizan en su institución.

Con este proyecto es buscar el gusto por las informática de una forma Interactiva, donde el educando aprende por medio de herramientas digital.