PROCESO OFICINA LOGISTICA

GUÍA BASE CONCURSO NACIONAL

***Reviso y aprobó**: Alfonso Quintero.*
***Proyectado por**: Equipo Oficina Logística*

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

VERSION	FECHA	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	Agosto 2018	Elaboración de documento
2	Marzo 2020	Actualización del documento de acuerdo con la Estrategia de acceso y apropiación de las TIC, retoma de equipos y servicios en zona
3	Octubre 2020	Actualización del documento de acuerdo la Estrategia de acceso y apropiación de las TIC, separación de la estrategia de retoma y servicios en zona no aplica
4	Marzo 2021	Actualización del documento de acuerdo la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC bajo el modelo de alternancia, separación de la estrategia de retoma y servicios en zona no aplica

1. OBJETIVO

Presentar la metodología que se debe seguir para llevar a cabo para la realización del Concurso Nacional de Computadores para Educar, dirigido a los estudiantes de las sedes educativas beneficiadas por la entidad.

2. ALCANCE

Esta guía inicia con la convocatoria de estudiantes para la socialización del concurso Computadores para Educar, continua con el acompañamiento y orientación para la elaboración de productos pasando por la selección de finalistas hasta la premiación de los ganadores seleccionados. Está dirigida a al equipo de trabajo que ejecutan la Estrategia de Acceso y apropiación de las TIC de Computadores para Educar.

3. LISTADO DE TÉRMINOS Y DEFINICIONES

Termino	Definición
CPE	Computadores para Educar
Entidad	Se refiere a Computadores para Educar
Entidades territoriales	Se refiere a las gobernaciones, alcaldías, secretarias de educación entre otros.
Equipo de trabajo	Hace referencia a las personas que ejecuta y acompaña las actividades en cada una de las E.T y sedes educativas.
Interfaz de contenidos	Es una aplicación desarrollada por CPE que se instala en las terminales y permite centralizar, organizar y ejecutar los contenidos educativos digitales con sus respectivas guías pedagógicas según el perfil del usuario (docente o estudiante), tipo de contenido (áreas básicas, complementarios o transversales), grado o áreas. Esta interfaz cuenta con un diseño gráfico Institucional.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

Interfaz Web de contenidos	Es un simulador de la interfaz de contenidos que se encuentra instalada en los dispositivos. Este desarrollo web se encuentra enlazado con la página web de CPE.
Operador	Contratista del programa responsable de ejecutar la Estrategia de Computadores para Educar en las diferentes regiones en que está distribuido el país.
Moodle	Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, estudiantes y comunidad en general un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.
Postulación	Es el producto que se elabora por parte de los estudiantes para el concurso.
Sedes Educativas	Establecimiento oficial educativo en el cual se desarrollan las actividades de la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC.
SE	Sede Educativa
Terminales	Hace referencia a los dispositivos entregados por CPE que puede ser tableta o portátil.
TIC	Tecnologías de la información y las comunicaciones.

4. DESARROLLO

Computadores para Educar reconoce que los estudiantes son uno de sus principales beneficiarios y por ello, se ha planteado realizar actividades para promover el uso de la tecnología y el cuidado del ambiente. Igualmente, como parte del compromiso de Computadores para Educar con la agenda global frente a los objetivos de desarrollo sostenible, busca promover acciones que contribuyan desde todos los rincones del País a las metas ambientales, sociales y económicas.

Por tanto, una de las principales actividades dirigida a los estudiantes de las sedes beneficiadas de Computadores para Educar, es invitarlos a participar a un Concurso Nacional, el cual que reconoce la creatividad e innovación de los niños y jóvenes quienes a través de las TIC propondrán soluciones a diversas situaciones desde su contexto.

El Concurso ha sido uno de los iconos de Computadores para Educar y para su premiación se realiza un evento dirigido a estudiantes y padres de familia a nivel regional, dada la emergencia sanitaria que se presenta desde el mes de marzo de 2020 y que continua a la fecha, y con el objetivo de seguir impulsando el Concurso y destacando el esfuerzo de las comunidades educativas, la premiación será a nivel regional.

Las siguientes son las condiciones para participar:

- Todas las sedes educativas beneficiadas con dotación de terminales donde se realice el taller de apropiación.
- Los participantes del Concurso Nacional son estudiantes de las sedes beneficiadas por Computadores para Educar.
- Los participantes deben realizar el taller de Apropiación presencial/virtual.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

- Todos los productos deben ser elaborados por los estudiantes, entregados en digital, subidos al foro del Taller de Apropiación y cumplir con los parámetros establecidos.
- Productos iguales se descalifican automáticamente.
- Todos los estudiantes ganadores del Concurso Nacional de CPE deben asistir a la premiación de Computadores para Educar, en este caso de forma virtual.
- El operador debe organizar a nivel regional un reconocimiento a los estudiantes ganadores, esto quiere decir que se organizará la logística necesaria para que conforme a los protocolos de bioseguridad el operador pueda desplazarse a las regiones donde están los ganadores y premiar a estudiante directamente.
- Se espera que los ganadores se presenten de municipios diferentes y definidos en las zonificación fácil, medio y especial.
- Para concursar se deben enfocar el producto en dos (2) momentos del Taller de Apropiación y presentarlos de forma creativa en un formato de video.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Quienes lo realizan	Como lo realizan	Recursos Tiempo /Sistema
	Inicio			
			Entrada: El primer contacto para la socialización del concurso Nacional por parte equipo de trabajo es el paso más importante para el éxito del concurso. ***1. Preparación*** El equipo de trabajo en campo debe prepararse con antelación con el objetivo de tener el conocimiento previo que le permita realizar una socialización satisfactoria y que incentive a la comunidad educativa en la participación y continuidad del concurso Nacional. Para desarrollar esta actividad, es importante tener en cuenta lo siguiente: **1.1. Convocatoria*:*** A través de la E.T y sede educativa se invita al Concurso Nacional. El equipo de trabajo debe garantizar que la información sea precisa y directa, donde se presente el objetivo, condiciones y fechas para la participación del Concurso Nacional. **1.2 Lugar**: Coordinar con la E.T, docente o directivo, la reunión o espacio para la socialización del Concurso Nacional en el caso que se pueda realizar presencial. De lo contrario se llevará acabo virtualmente. **1.3 Materiales**: Para realizar la presentación del Concurso Nacional de tienen como apoyo las piezas de comunicaciones e infografías que contiene las orientaciones y parámetros. **1.4 Alistamiento*:*** Preparar con anterioridad la actividad, conociendo de los términos y condiciones del Concurso. Salida: Socialización del Concurso Nacional.	El sistema dispuesto por CPE y Taller de apropiación en la plataforma Moodle. Se realiza durante la ejecución de Acceso y apropiación de las TIC. BD de datos de participantes.
2.	Acompañamiento	Equipo de trabajo	Entrada: Una vez el equipo de trabajo socializa el Concurso Nacional ante las diferentes comunidades	

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Quienes lo realizan	Como lo realizan	Recursos Tiempo /Sistema
			educativas, debe acompañar el proceso de construcción de los productos a su cargo. • **Socializar Concurso CPE** El equipo de trabajo presenta a la E.T y sede educativa beneficiada los términos y condiciones del Concurso Nacional. La socialización se lleva a cabo después de realizar la preparación de la reunión y garantizando que los interesados puedan asistir a este espacio presencial o virtualmente. El equipo en campo debe apoyarse también en los docentes de la sede, para que participen activamente y conozcan las generalidades del concurso y así postularse para participar. El concurso, consiste en la elaboración y entrega de un video tipo youtuber donde represente de forma creativa, dinámica e innovadora los aprendizajes de dos (2) de los tres (3) módulos del Taller de Apropiación. Público objetivo: estudiantes de las sedes educativas beneficiadas. Postulación: individual- grupal, máximo de tres (3) participantes que pueden ser de uno o diferentes grados de la sede educativa. Dado que se presenta el modelo de alternancia, también participan los estudiantes de las sedes que desarrollarán el taller de apropiación presencialmente. Para el desarrollo de esta actividad, se explica a los interesados, que se deben elaborar un video de máximo tres (3) minutos donde de forma creativa expliquen los aprendizajes que más les gustaron del Taller de Apropiación. Metodología del producto a entregar: Los temas que hacen parte del producto a entregar son los siguientes: **Momento 1. Soy genial con la Tecnología**, se socializará cómo ha sido el proceso de incorporación de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones TIC en la sede educativa y cuáles deben ser los cuidados que deben tener con los dispositivos para mantenerlos en las	Se realiza durante la ejecución de la Acceso y apropiación de las TIC. BD de datos de participantes.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Quienes lo realizan	Como lo realizan	Recursos Tiempo /Sistema
			mejores condiciones. **Momento 2. Exploremos nuestros contenidos**, conocerán los recursos educativos incorporados en los equipos entregados por Computadores para Educar, entre los que se encuentran recursos de matemáticas, lenguaje y ciencias naturales de todos los grados, de esta manera navegarán por diferentes mundos que ofrecen una variedad de opciones que podrán incorporar en cada una de sus clases. **Momento 3. Soy genial con el ambiente-RAEE**, aprenderán sobre el manejo adecuado de los recursos electrónicos y los beneficios que trae para nuestro ambiente este manejo responsable. **Producto final** **Descripción:** Elaborar un video tipo "youtuber" con apoyo de herramientas de captura o edición de video a elección del grupo de estudiantes o individual, donde de manera breve expliquen dos momentos que fueron de su interés. Podrán hacer énfasis en el buen uso de la tecnología en su sede educativa con la llegada de los terminales y como es el proceso cotidiano para el cuidado responsable dentro de la institución. Pueden también incluir recomendaciones de uso de dispositivos que fueron desarrollados en el taller de apropiación. También, podrán presentar como se reporta una garantía y mostrar los diferentes canales de servicio al cliente que están dispuestos en CPE. Igualmente, podrán proponer acciones de prevención para mitigar sus efectos en la comunidad y promover el cuidado del ambiente como un factor importante en la sede educativa.	

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Quienes lo realizan	Como lo realizan	Recursos Tiempo /Sistema
			Condiciones: • Estar relacionado al menos dos (2) de los tres (3) módulos del taller de Apropiación. • La postulación puede realizarse manera individual o máximo en grupo de tres (3) estudiantes de la misma sede beneficiaria. • El o los estudiantes del grupo deben aparecer en el video, es decir, deben participar activamente. • El video debe tener un título llamativo. • La duración del video es de mínimo dos (2) minutos y máximo tres (3) minutos. • El video tendrá puntos extra si el equipo de estudiantes realiza alguna edición del video (incluir subtítulos, imágenes, animaciones, texto, entre otros que permitan los programas de edición de video). • El video debe reflejar el trabajo de los estudiantes tanto en su libreto, grabación y edición. • En el video se debe incluir la presentación de los participantes (nombres de los estudiantes, grado al cual pertenecen, sede educativa, municipio y departamento). • El video no debe ser una lectura de un libreto. • El video no es una dramatización. • Utilizar los terminales entregados por CPE. **Salida**: Con el acompañamiento del equipo de trabajo se espera que los estudiantes de las sedes beneficiarias inicien la elaboración del video.	
3	Elaboración de los productos del concurso nacional	Equipo de trabajo	**Entrada:** Socialización del Concurso Nacional a la sede educativa y E.T **2. Elaboración de productos** El equipo de trabajo en campo apoya la implementación del concurso y la elaboración de los productos que se postularan y orienta a los estudiantes mediante la resolución de dudas e inquietudes para asegurar que los productos cumplen con lo requerido y en los tiempos establecidos. Es importante que en el proceso de uso y	Se realiza durante la ejecución de la Estrategia de Acceso y apropiación de las TIC. BD de datos de participantes.

<table>
<tr><th>N°</th><th>Actividad</th><th>Quienes lo realizan</th><th>Como lo realizan</th><th>Recursos
Tiempo

/Sistema</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>aprovechamiento el equipo se encuentre en comunicación continúa con la E.T y sede educativa para incentivar la elaboración del producto.

Se espera que la elaboración de los productos pueda ser acompañada por al menos un docente de la sede educativa.

Los temas de los módulos del taller de apropiación y que deben relacionarse en el video son los siguientes:

<table>
<tr><th>Temas del video</th><th>Producto a elaborar</th></tr>
<tr><td>Soy genial con la Tecnología</td><td rowspan="3">Video tipo YouTuber (Máximo tres (3))</td></tr>
<tr><td>Exploremos nuestros contenidos</td></tr>
<tr><td>Soy genial con el ambiente-RAEE</td></tr>
</table>

Finalmente, es importante recoger los formatos de autorización que fueron diligenciados por los padres de los estudiantes a participar del Concurso Nacional para entregarse conforme a los solicite CPE. Esto aplica para los casos que la premiación se realice presencialmente.

Salida: productos terminados por las sedes educativas postuladas.</td><td></td></tr>
<tr><td>4.</td><td>Recolección de los Productos.</td><td>Equipo de trabajo</td><td>Entrada: Productos terminados y organizados.

A medida que se van terminando los productos, deben subirse al foro destinado para tal fin con el objetivo de revisarlos conforme a las orientaciones establecidas.

Cabe aclarar que la totalidad de los estudiantes pueden postularse al concurso Nacional de CPE, dado que tiene un componente virtual, por lo anterior, puede más de un participante por sede.

El operador, por su parte debe diligenciar y suscripción del acta de postulaciones, documento soporte de la entrega de</td><td>Se realiza durante la ejecución de la Estrategia de Acceso y apropiación de las TIC.

BD de datos de postulados.</td></tr>
</table>

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Quienes lo realizan	Como lo realizan	Recursos Tiempo /Sistema
			la postulación por parte de la sede educativa para llevar de esta forma el control de los postulados. Salida: BD postulaciones.	
	Evaluación de productos que cumplen los parámetros establecidos.	Equipo de trabajo.	**Entrada:** BD de datos de postulaciones y revisión del foro. Recomendaciones para la postulación del concurso: • Se debe dar prioridad a las postulaciones de regiones apartadas, rurales y minorías. • Todas las postulaciones deben cumplir las reglas estipuladas. Es importante garantizar que los productos se pueden visualizar con facilidad y estén cargados en el sistema dispuesto por CPE. Salida: BD de los postulados que cumplen con los parámetros del concurso y revisión del foro.	Se realiza durante la Estrategia de Acceso y apropiación de las TIC. BD de datos de postulados.
	Entrega de comunicación es de la evaluación de productos a la sede educativa.	Equipo de trabajo.	Entrada: BD de los postulados que cumplen con los parámetros del concurso. El equipo de trabajo en campo comunica oficialmente cada sede educativa, los resultados de los productos, esto con el fin de que cada sede educativa y cada estudiante participante, conozca si fue seleccionado o no como finalista y en caso de ser seleccionado como ganador, iniciar los trámites correspondientes para disfrutar su premio. Salida: Comunicación a cada sede educativa.	Se realiza durante la ejecución de la Estrategia de Acceso y apropiación de las TIC, retoma de equipos y servicios en zona. Comunicación a las sedes educativas con el resultado del Concurso.
	Evaluación de los productos	Oficina de logística.	Entrada: BD de postulaciones y sus respectivos productos. Una vez se reciban las postulaciones finalistas seleccionadas, Computadores para Educar realiza la evaluación final de dichos productos utilizando la misma rúbrica de evaluación para seleccionar los ganadores. Se premiarán los estudiantes que hayan cumplido con los parámetros establecidos.	Se realiza la evaluación durante una semana en la fecha determinada por CPE. Se entrega el resultado de la

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Quienes lo realizan	Como lo realizan	Recursos Tiempo /Sistema
			Salida: Selección de los ganadores	evaluación con los ganadores.
	Premiación de los ganadores	Oficina logística apoyo de la oficina de comunicaciones y el equipo de trabajo.	Entrada: Agenda de premiación avalada por CPE. Debido a la emergencia sanitaria, se expone de manera claro los términos y condiciones de la premiación presencial: Las actividades que se desarrollaran para la premiación son las siguientes: • El premio para los estudiantes ganadores de las sedes educativas es un viaje de tres (3) días y tres (3) noches en región que incluye la compañía de un acudiente durante toda la visita y que cubre los gastos para ambos. • Premiación a nivel regional. • Actividad de bienvenida: Durante el evento el operador deberá realizar un agasajo para los estudiantes y padres de familia con el objetivo de darles la bienvenida a la ciudad. En este espacio se dará a conocer oficialmente la agenda, responsabilidades y actividades a realizar. • Se entregará la chaqueta de CPE que debe ser elaborada por el contratista. El diseño será proporcionado por CPE. • Se deben incluir como mínimo dos (2) actividades en parque de diversiones/ entretenimiento/temático. Donde deberá contar con pasaporte para el desarrollo de las actividades. • Entrada a cine de entretenimiento con todos los gastos incluidos. • Experiencias TIC: El objetivo de esta experiencia es hacer una inmersión en escenarios que inspiren el uso de las TIC y que a su vez inviten al cuidado ambiental. Es importante tener en cuenta los siguientes aspectos que cubre CPE: • Transporte aéreo entre el lugar de origen hasta (ida y vuelta). Los trayectos aéreos se contemplan desde los 200 km. • Transporte durante los tres (3) días en la ciudad de elección entre el aeropuerto, el hotel y los lugares	Premiación virtual.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

			a visitar. • Alojamiento en acomodación doble en hotel tres (3) estrellas ubicado en lugares seguros y de fácil acceso. • Alimentación y bebidas: desayunos, refrigerio am, almuerzo, refrigerio pm y cena todos los días. • Costos de entrada a los lugares a visitar. La agenda, actividades, piezas gráficas, hoteles y menú deben estar aprobados previamente por CPE. Dada la oportunidad de visitar un lugar diferente al que reside y como parte del reconocimiento al trabajo de los estudiantes ganadores y el acompañamiento de sus acudientes, se espera brindar espacios de recreación y diversión en lugares representativos de la ciudad. Nuevamente, se indica que para la vigencia en curso y dada la connotación de la emergencia sanitaria, la premiación por parte de CPE será virtual. Por último, si en el momento de la premiación a ejecutar la agenda no es posible realizarla debido a las condiciones de la emergencia sanitaria o cualquier otro evento de fuerza mayor, el operador será informado y se realizará otra actividad alternativa.	

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

5. FORMATOS ASOCIADOS

Los documentos relacionados son entregados por Computadores para Educar y son de uso exclusivo para las actividades definidas.

Anexos:

- Guía de los Taller de Apropiación.
- Material audiovisual y/o impreso.
- BD de postulaciones

Nombre Formato	Código y versión
Guía Base del concurso nacional 2019.	Eliminar formato que se encuentra en el sistema de calidad.
Guía Base del concurso nacional	Creación de la guía del concurso nacional por el sistema de calidad

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA