PROCESO OFICINA LOGISTICA

GUÍA PARA LA REALIZACIÓN DEL TALLER DE APROPIACIÓN

***Reviso y aprobó**: Alfonso Quintero; Jefe Oficina de Logística*
***Proyectado por**: Equipo Oficina de Logística*

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

TABLA DE CONTENIDO

1. *OBJETIVO GENERAL* 3
2. *OBJETIVO ESPECÍFICO* 3
3. *ALCANCE* 3
4. *LISTADO DE TÉRMINOS Y DEFINICIONES* 3
5. *RESPONSABLE* 4
6. *DESARROLLO* 5
7. *FORMATOS ASOCIADOS* 14

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

VERSION	FECHA	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	Marzo 2020	Elaboración del documento
2	Octubre 2020	Actualización del documento con enfoque virtual a través de la plataforma Moodle
3	Marzo 2021	Actualización de acuerdo con la modalidad de alternancia

1. OBJETIVO GENERAL

Presentar la estructura y actividades definidas para el desarrollo del taller de apropiación a realizarse en las sedes educativas beneficiadas con el fin de incentivar el uso, apropiación y aprovechamiento de las TIC.

2. OBJETIVO ESPECÍFICO

Implementar el taller de apropiación, dirigido a estudiantes, docentes o directivos docentes con la finalidad incentivar por parte de la comunidad educativa sentido de pertenencia hacia la tecnología entregada, aprovechamiento de los recursos y conciencia sobre la responsabilidad del cuidado del ambiente.

3. ALCANCE

La presente guía está dirigida a los operadores que ejecutan la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC. Inicia con la convocatoria de los asistentes, continua con el desarrollo del taller bajo los lineamientos definidos y termina con el reporte de evidencias y entrega de la información a la entidad.

4. LISTADO DE TÉRMINOS Y DEFINICIONES

Termino	Definición
CPE	Sigla utilizada como abreviación y denominación de Computadores para Educar.
Entidad	Se refiere a Computadores para Educar.
Entidad territorial	Se refiere a las alcaldías y gobernaciones.
Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC.	Es la estrategia que ejecutará Computadores para Educar *que bus*ca facilitar el acceso a las TIC en sedes educativas públicas mediante la entrega de terminales, fomentando su uso por parte de la comunidad educativa y promoviendo la correcta disposición de los terminales obsoletos mediante la retoma de terminales.
Gestión con entidades territoriales beneficiadas	Es el primer componente de la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC, que busca fomentar espacios de interacción y acuerdos con las entidades territoriales. Incluye actividades que están enfocadas en lograr una articulación efectiva con las administraciones del orden municipal y departamental.
Líder de acceso y retoma	Es el profesional a cargo del operador responsable de realizar las actividades de la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC.
Operador	Contratista del programa responsable de ejecutar Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC de Computadores para Educar en las diferentes regiones en que está distribuido el país.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

Radicado municipal	Número único de identificación que Computadores para Educar asigna a los municipios.
Región(es)	Agrupación de varios departamentos realizada por Computadores para Educar, con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC, retoma de equipos y servicios en zona.
Sedes Educativas	Establecimiento oficial educativo en el cual se desarrollan las actividades de la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC.
Tablero de Control	Herramienta mediante la cual se realiza el seguimiento del avance y cumplimiento de metas del operador.
CED	Contenidos Educativos Digitales.

5. RESPONSABLE

Es responsabilidad de Oficina de Logística

- ✓ Establecer los lineamientos técnicos y operativos para el desarrollo del taller de apropiación en las sedes beneficiadas.
- ✓ Orientar y acompañar al operador para asegurar la correcta ejecución del taller de apropiación en las sedes beneficiadas.
- ✓ Realizar seguimiento y retroalimentación a las evidencias del taller allegadas por el operador en campo.

Es responsabilidad de la Subdirección de TI

- ✓ Administrar los sistemas de información de Computadores para Educar.

Es responsabilidad la Oficina de Planeación

- ✓ Realizar monitoreo de las actividades propias de Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC de Computadores para Educar y que son adelantadas por el operador.

Es responsabilidad de la Oficina de Comunicaciones

- ✓ Diseñar la estrategia de comunicaciones de la entidad que impulse la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC de Computadores para Educar.

Es responsabilidad de la Supervisión

- ✓ Realizar seguimiento oportuno a la ejecución del operador y al desarrollo del taller de apropiación.
- ✓ Realizar la verificación, aprobación y realimentación a los productos y evidencias del taller.

Es responsabilidad del Operador

- ✓ Proporcionar el recurso humano requerido para desarrollar los componentes de Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC.
- ✓ Coordinar y orientar al equipo de trabajo en campo para realizar el taller de apropiación de conformidad con los lineamientos entregados por la Oficina de logística.
- ✓ Reportar a CPE los avances y novedades en la ejecución del taller de apropiación.
- ✓ Diligenciar el Formato único relatoría el cual corresponde a la evidencia de la realización del taller de apropiación en las sedes donde se realice presencialmente.
- ✓ Remitir los entregables del taller a CPE para revisión y aprobación, a través del sistema de información y almacenamiento definido por la entidad, garantizando la calidad de los productos y teniendo en cuenta los Acuerdos de Nivel de servicio.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

- ✓ Desarrollar el taller de apropiación siguiendo los lineamientos definidos por Computadores para Educar.
- ✓ Incentivar a las comunidades educativas para que realicen el taller de apropiación en la plataforma y en caso que no se pueda, se efectuara presencialmente.
- ✓ Reportar al operador los avances y novedades que se presenten en la ejecución del taller.

Es responsabilidad de los beneficiados de CPE

- ✓ Participar activamente en el taller.
- ✓ Elaborar los productos definidos en el taller.
- ✓ Realimentar al operador en campo sobre el desarrollo del taller.

6. DESARROLLO

El taller de apropiación se enfoca en acercar a las comunidades educativas beneficiadas a la misión que realiza Computadores para Educar relacionada con la entrega de los terminales, acompañamiento a los procesos de apropiación de la tecnología y fomentar acciones responsables con el ambiente.

Para el taller de apropiación se presentan las siguientes características:

1. Virtual: Por medio de la plataforma dispuesta por CPE. Se generará el reporte que da cuenta de la participación de los estudiantes en el Taller de Apropiación.

2. Presencial: Se realiza en la sede educativa con la comunidad educativa y teniendo en cuenta los protocolos de bioseguridad.

El taller se realiza teniendo en cuenta tres (3) bloques de actividades principales que consolidan el propósito de CPE con la entrega de las tecnologías, exploración de los recursos educativos y cuidado del ambiente en cada sede educativa beneficiaria.

El taller de apropiación tiene una duración entre una (1) y dos (2) horas tanto en la modalidad virtual como presencial.

A continuación, es describe la metodología a aplicar en el taller de apropiación:

N°	Actividad	Como lo realizan
	Inicio	
1.	Planear, preparar y coordinar con todos los actores la realización del taller.	El líder de acceso y retoma debe preparar con anterioridad el taller, revisar la presente ***Guía para la realización del TALLER DE APROPIACIÓN,*** familiarizándose con la plataforma y los materiales de apoyo vigentes e identificando los formatos requeridos, así como las recomendaciones generales para cada una de las tareas que se deban realizar en el marco de ejecución de la Estrategia de Acceso y Apropiación de las TIC. De acuerdo con lo anterior, el líder debe estar en la capacidad de aplicar la metodología propuesta bajo los parámetros establecidos, en los tiempos determinados por la Entidad y bajo los protocolos de bioseguridad vigentes. ***1.*** **Convocatoria:** Convocar con anticipación a los docentes y estudiantes de la sede beneficiada, apoyándose en el docente o directivo docente. Informar al docente o directivo del objetivo del taller de apropiación y las actividades a realizar con la comunidad educativa incentivándolos para realizarlo según la dinámica del municipio virtual/presencial.

<table>
<tr><th>N°</th><th>Actividad</th><th>Como lo realizan</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td>
Como parte de la convocatoria se debe dar a conocer la agenda del taller y garantizar la asistencia de los participantes en los siguientes rangos:

2. Lugar:
Virtual: Mediante el registro e ingreso en la plataforma del taller.
Presencial: Dentro de la sede educativa beneficiada, guardando los protocolos de bioseguridad.

3. Materiales:
Son las ayudas materiales, tecnológicas o físicas necesarias para el buen desarrollo del taller. Es importante conocer el sistema operativo de los dispositivos con los que va a trabajar.

4. Tiempo:
El taller de apropiación tiene una duración entre una (1) y dos (2) horas tanto en la modalidad virtual como presencial.

5. Promoción y comunicación:
Promover a través de las redes sociales el taller con las cuentas de Facebook y twitter de Computadores para Educar.

6. Roles de los participantes:

Para el desarrollo de este taller, es importante identificar el rol de cada uno de los participantes, teniendo en cuenta que el objetivo es fomentar el uso, apropiación y aprovechamiento de los dispositivos entregados por CPE a docentes y estudiantes.
✓ Rol del operador: es el representante de Computadores para Educar en las sedes beneficiadas que apliquen para la vigencia, serán los responsables de liderar, guiar, acompañar y motivar a la comunidad educativa para lograr la ejecución del taller de apropiación en sus dos (2) modalidades virtual/presencial.

✓ Rol de los participantes: Los docentes, directivos docentes y estudiantes participarán activamente de las actividades presentadas y tendrán el reto al interior de las sedes educativas de divulgar la información recibida del taller de apropiación para fomentar adecuadamente el uso, apropiación y aprovechamiento de los dispositivos en su sede educativa.
</td></tr>
<tr><td></td><td>Desarrollar el taller bajo los</td><td>
Una vez el líder de acceso y retoma reconoce sus tareas e identifica los insumos necesarios, desarrolla el taller en la sede educativa beneficiada que aplique para la vigencia.

1. Taller de Apropiación presencial:

<table>
<tr><th>Momento</th><th>Tema</th><th>Tiempo</th></tr>
<tr><td>Momento 1</td><td>Soy genial con la Tecnología.
• Storytelling de CPE.
• Presentación de garantías.
• Presentación de baterías.</td><td>Se recomienda 30 mn</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>N°</th><th>Actividad</th><th>Como lo realizan</th></tr>
<tr><td>2.</td><td>lineamientos definidos por CPE</td><td>
<table>
<tr><td></td><td>• Presentación de cuidados de la tecnología.</td><td></td></tr>
<tr><td>Momento 2</td><td>Explorando
• Interfaz de contenidos de CPE.
• Exploración de un contenido.</td><td>Se recomienda 30 mn</td></tr>
<tr><td>Momento 3</td><td>Soy genial con el ambiente-RAEE:
• RAEE
• Socialización del Concurso Nacional de Computadores para Educar.</td><td>Se recomienda 1 hora</td></tr>
</table>

Momento 1: Conociendo Computadores para Educar

¿Qué hace Computadores para Educar?

El líder de acceso y retoma presenta a los participantes el Storytelling de CPE donde narra las principales líneas de trabajo y resume qué es el Programa. Al finalizar el video, pregunta a los asistentes lo siguiente:

1. ¿Qué es CPE?
2. ¿Cuáles son las líneas de trabajo de CPE?
3. ¿Qué es Cenare?

El líder concluye resaltando los beneficios de CPE y cómo se ven reflejados en las sedes educativas beneficiadas.

Se enlistan algunos que se pueden tomar como referencia para el taller:

<table>
<tr><th>Como estudiante</th><th>Cómo docente</th><th>Cómo sede educativa:</th></tr>
<tr><td>✓ Uso de las TIC en actividades cotidianas dentro de la sede educativa.

✓ Contenidos digitales que facilitan el aprendizaje.

✓ Premios por uso destacado de las TIC.

✓ Comunidades abiertas a</td><td>✓ Los docentes aprovechan los recursos tecnológicos que han sido entregados a las sedes educativas.

✓ Exploración de los contenidos de los terminales para su implementación en las actividades cotidianas.</td><td>✓ Sedes educativas con terminales actualizados para el uso de la comunidad educativa.

✓ Sedes educativas libres de residuos electrónicos.</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

N°	Actividad	Como lo realizan

la incorporación de las TIC en su cotidianidad.		

Luego de esta primera parte del taller el líder de acceso y retoma, entrega uno o varios papeles a los participantes y les solicita que escriban una palabra que defina cómo ha sido el proceso de incorporación de las TIC en la sede educativa desde que llegaron los terminales.

El líder pega en una pared o tablero los papeles con la palabra registrada por cada uno de los participantes y los clasifica. Luego de ello realiza una conclusión de las palabras y crea una frase que define la importancia del proceso de acceso a las TIC en la sede educativa.

Luego de explicar los beneficios de CPE, el líder inicia la actividad "*Cuidados de los dispositivos*" donde de forma didáctica y por medio de los videos enfatiza en la importancia de los buenos hábitos para mantener el parque tecnológico en las mejores condiciones de uso para las comunidades educativas.

El líder presenta cuatro (4) videos que resumen el proceso de garantías, cuidado de tabletas y portátiles y batería. Los videos son los siguientes:

1. Video garantías de tabletas.
2. Video cuidado de los terminales.
3. Video cuidado de los portátiles.
4. Video de batería.

Después de presentación de cada uno de los videos pregunta aleatoriamente a los asistentes cuales son las ideas principales y mensaje clave para tener en cuenta.

Es importante que el líder conozca el contenido de los videos y los mensajes claves para enfatizarlos durante la presentación que garantice previamente que se puede mostrar con la calidad esperada.

El líder de acceso y retoma debe garantizar que queden claro lo siguiente:

1. Tiempo de garantía de los terminales.
2. ¿Qué sucede si los dispositivos de la sede educativa se encuentran dañados?
3. Líneas de servicio al cliente
4. Cuidados de las tabletas, portátiles y baterías.
5. Como se realiza el reporte de garantía.
6. Diferencias entre que es una garantía y que no.
7. Realizar la presentación acerca del centro de contacto y los canales de Servicio (servicio al cliente).
8. Horarios de atención.

Durante el taller de apropiación se debe garantizar que los participantes tengan claridad sobre el proceso de garantía, para esto el líder debe preguntar si está pendiente alguna garantía en la sede educativa. En caso positivo debe realizar el proceso en ese momento para que por medio de la práctica se haga el reporte respectivo.

Es importante que en el taller se de claridad sobre los datos más relevantes para el reporte de garantía: Departamento, municipio, número de radicado, serial del terminal y daño presentado.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Como lo realizan
		Posteriormente, el líder de acceso y retoma invita a los participantes a grabar en su celular el número de atención de CPE, y aleatoriamente, realizan el ejercicio de escribir un mensaje con una solicitud por medio del número de WhatsApp, con el objetivo de incentivar a los estudiantes y docentes a utilizar los canales de comunicación dispuestos y a realizar el reporte cuando sea necesario. **Momento 2: Exploremos nuestros contenidos** El líder de acceso y retoma inicia presentando la interfaz de contenidos educativos de Computadores para Educar, explicando que pueden encontrar en cada uno de los elementos (planetas) y como pueden navegar dentro de los mismos, posteriormente el líder elige el recurso llamado "Contenido para Aprender", en el que se encuentran recursos educativos de matemáticas, lenguaje y ciencias naturales de todos los grados. Una vez terminada la revisión de este recurso el líder solicita a los participantes abrir los equipos de cómputo y a navegar en otra área y otro grado (se sugiere que el líder guíe la navegación indicándoles el área y grado para que todos puedan observar e interactuar con los mismos recursos, esto le permitirá tener mayor control de la exploración) y mientras continúan explorando los recursos indague con los participantes en: **¿Qué es un contenido educativo digital?** Y con las respuestas obtenidas, concluya con la siguiente definición un "*Contenido Educativo Digital (CED) para Computadores para Educar, es todo material digital que contiene una intención educativa y didáctica, y puede involucra objetos virtuales de aprendizaje, recursos educativos digitales, herramientas digitales, aplicaciones entre otros, los cuales cumplen una función pedagógica que permite incentivar los procesos de enseñanza y aprendizaje entre estudiantes y docentes".* Posteriormente a la exploración y con base en la definición anterior el líder de acceso y retoma explica los siguientes tres (3) contenidos educativos digitales y define cual es el tipo de recurso para cada contenido: 1. **Contenido No.1: El llamado de Inti** Es un contenido que aborda temas culturales y de lenguaje. Donde los niños y niñas podrán conocer a uno de los pueblos indígenas del país, el pueblo Quillasinga, podrán interactuar con su mitología, conocerán una de las historias alrededor del mito de creación del pueblo, podrán conocer su música y algunos de sus instrumentos tradicionales, y podrán celebrar y maravillarse con las particularidades culturales e identitarias de este pueblo. Ademas, por su versión en inglés los estudiantes podrán ampliar y reforzar sus conocimientos de esta lengua e igualmente podrá acercar a los niños y niñas a la diversidad del país, e incentivar en ellos la importancia de celebrarla, respetarla y preservarla. El tipo de recurso de este CED es un **Ebook:** el cual es un libro electrónico especialmente maquetado para ser leído e interpretado por dispositivos electrónicos. 2. **Contenido No.2: Las niñas de la guerra** Es una serie animada que narra el drama de miles de niñas que fueron reclutadas por los grupos armados al margen de la ley y que, tras desmovilizarse, ingresaron a los programas de reinserción

N°	Actividad	Como lo realizan
		social que promueve el Gobierno Nacional. El tipo de recurso de este CED es un serie animada o audiovisual: Los medios audiovisuales son aquellos materiales y equipos que registran, reproducen, difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y, especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. **3. Contenido No.3: "YAKU, una aventura por el agua"** Es un videojuego para resaltar de forma lúdica la interrelación entre agua, ecosistemas y actividades humanas. El tipo de recurso de este CED es un videojuego educativo: por medio de él se puede aprender uno o varios temas, una característica importante de un videojuego educativo es que el conocimiento es adquirido de una forma implícita, es decir, los jugadores no se percatan de que al estar jugando van adquiriendo una serie de conocimientos concretos, sino que se van apropiando de éstos en el transcurso natural del videojuego. Una vez el líder de acceso y retoma culmina con la explicación de los CED anteriormente expuestos les propone a los participantes realizar el reto propuesto en el CED **"YAKU, una aventura por el agua"** el cual les permitirá a aprender mucho más, de cómo debemos cuidar el agua y proteger nuestros ecosistemas. Lo divertido será que los participantes pueden aprender jugando y compitiendo, así que el líder inicia presentado el video tutorial del video juego. Después de conocer cómo se juega y lo que explica el video, los participantes jugarán durante 20 minutos en el video juego, explorando cada una de sus misiones. Es importante que el líder de acceso y retoma controle el tiempo, supervise o ayude a que todos los grupos cumplan con las actividades propuesta dentro del video juego. Y para finalizar el líder de acceso y retoma les realizara a los participantes las siguientes preguntas: • ¿Qué aprendieron del juego, como lo aplicarían en el día a día? • ¿Cuál es el compromiso con el agua? • ¿Por qué son importantes los ecosistemas? • ¿Qué me gustaría seguir explorando para fortalecer el aprendizaje? **Momento 3: Soy genial con el Ambiente** Dependiendo del rango de estudiantes de la sede educativa, el líder de acceso y retoma divide a los participantes para realizar la siguiente actividad: Se espera que para esta actividad este convocada el mayor número de personas posibles. Después de dividirlo, presenta el video del *"Profesor Super O"* a los participantes: El líder de acceso y retoma realiza las siguientes preguntas orientadoras: 1. ¿La sede tiene equipos en desuso?. 2. ¿Qué hace la sede educativa con los equipos en desuso? 3. Según lo visto en el video ¿cómo creen que el manejo inadecuado de los residuos

N°	Actividad	Como lo realizan
		electrónicos afecta al ambiente? 4. ¿Tienen equipos electrónicos en casa/trabajo/escuela que ya no utilicen? 5. ¿Cuáles son los impactos negativos de manejar los residuos electrónicos? 6. ¿Cuál sería el aprovechamiento de los RAEE? 7. ¿Cuáles creen que son los impactos negativos de manejar inadecuadamente los residuos electrónicos? Cada uno de los grupos debe contar con papeles y esfero para registrar los aspectos más importantes del video y la respuesta a las preguntas orientadoras. Con el registro de esta información, el líder de acceso y retoma nuevamente realiza la clasificación de las respuestas con las principales conclusiones sobre el buen uso de los residuos eléctricos y electrónicos. Posteriormente, y la segunda parte de soy Genial con el Ambiente, consiste en aplicar los conocimientos adquiridos a través de la exploración de los recursos disponibles. 1. El líder de acceso y retoma indica que deben salir con una tableta o dispositivo electrónico por grupo a recorrer su sede educativa y tomarle fotografías a los aparatos electrónicos que encuentren dentro de su institución (5 fotografías). 2. Por grupo deberán regresar al lugar del taller y clasificar los dispositivos en corrientes blanca, marrón y gris. 3. El líder de acceso y retoma presenta el video de sostenibilidad ambiental de CPE. 4. Presenta cuales son las fases para el manejo de RAEE que realiza CPE y cómo podemos contribuir al manejo adecuado de RAEE. 5. En los grupos dispuestos una persona por equipo socializa lo que encontró en la sede con su respectiva clasificación. 6. El líder de acceso y retoma cierra este momento de la actividad enfatizando en la importancia de hacer el uso adecuado a los RAEE en la sede educativa. **2: Socialización del Concurso Nacional de Computadores para Educar** Después de identificar los beneficios, el operador da a conocer el concurso Nacional con sus lineamientos, tiempos y actividades a desarrollar. De igual manera, incentiva a los estudiantes a participar activamente mediante el video. Adicionalmente, invita al docente o directivo docente a acompañar el desarrollo del concurso. **Pasos a seguir:** 1. Presentar a los participantes los términos y condiciones del Concurso Nacional de Computadores para Educar, (material institucional y guía Concurso Nacional 2021). 2. El operador debe motivar e incentivar a los participantes para que participen del Concurso. 3. Explica las reglas y condiciones del Concurso Nacional y los beneficios de este según la guía -Guía del Concurso Nacional 2021. 4. El Concurso premia la creatividad de los estudiantes y debe desarrollarse conforme a los lineamientos del concurso. **Cierre**

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Como lo realizan
		Se invita a los participantes a seguir asistiendo a las actividades programadas por Computadores para Educar, así como compartir la información entregada por el operador a las demás personas de la comunidad educativa. **1. Agenda del taller virtual:** El taller de apropiación virtual está diseñado como un curso de autogestión, lo que significa que cada persona puede ingresar a cada módulo, revisarlo, ver los videos, realizar las actividades y continuar con el siguiente, hasta finalizar todos los módulos con sus respectivas actividades. El líder de acceso y retoma debe incentivar a las comunidades educativas para que participen del taller de apropiación y obtengan la certificación. Debe guiarlos desde la inscripción y hasta su terminación. El líder es responsable de recopilar y confirmar los participantes para el proceso de inscripción. Una vez cada uno tenga el usuario y contraseña, el paso a seguir es el siguiente: Los pasos a seguir para realízalo son los siguientes: 1. Ingresar con el usuario y contraseña, asignados por CPE, al siguiente link: http://formacion.cpe.gov.co/ 2. El taller está diseñado como un curso de autogestión, lo que significa que cada persona debe ingresar a cada módulo, revisarlo, ver los videos, realizar las actividades y continuar con el siguiente, hasta finalizar todos los módulos con sus respectivas actividades. 3. Al ingresar encontrará la introducción al taller y un video que explica cada uno de los momentos a desarrollar y que están relacionadas con las actividades didácticas que hacen parte del momento. 4. Luego de finalizar el primer video, en la parte inferior, encontrará un enlace llamado Momento 1. Soy genial con la Tecnología. Al darle click se desplegará la información de este momento, por favor leer la información, revisar los videos y realizar las dos actividades que encontrará debajo de la imagen que dice: AHORA PON A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS. 5. Es importante tener en cuenta que al finalizar cada momento te aparecerá una X en la parte superior derecha, de esta manera podrás cerrar ese momento y regresar a la página de introducción para continuar con otro momento. 6. Luego de cerrar el momento 1., podrá continuar con el momento 2 y 3 con la misma dinámica, revisar información, revisar videos y realizar las actividades. 7. Finalmente, encontrará el concurso nacional de CPE en donde a través de la infografía te explican cómo elaborar tu producto, bajo qué parámetros y cómo cargarlo. 8. Adicionalmente, podrá ingresar al link de biblioteca para consultar videos e información adicional que se requiera para cada momento.

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA

N°	Actividad	Como lo realizan
		9. También se encuentra el foro, donde podrá registrar las dudas que puedan seguir en la aplicación del TA. 10. Una vez termine el taller, el participante podrá descargar el certificado. Una vez el participante desarrolle el taller, el resultado estará registrado al igual que el detalle de los datos en el reporte consolidado. Es responsabilidad del líder de acceso y retoma incentivar el taller y garantizar que las personas inscritas lo realicen y obtengan la certificación.
3	Verificar y analizar el cumplimiento del Operador.	La medición y análisis de las actividades establecidas en este documento se efectúa para el caso del taller de apropiación presencial mediante la verificación y aprobación del entregable (relatoría talleres), por parte del operador de acceso que sustentan la actividad, el diligenciamiento del formato se realizará a través del sistema dispuesto por CPE. Para el caso de realización del taller de apropiación virtual, el resultado se verificará mediante el reporte consolidado. **1. Revisión de evidencias documentales y en sistema de información** Consiste en el desarrollo de las actividades de verificación y aprobación documental en el sistema de información y almacenamiento dispuesto por CPE de los talleres realizados en las sedes educativas beneficiadas, de acuerdo con los criterios y condiciones definidas para la aceptación de los productos entregados por los operadores. En el formato dispuesto se debe incluir todas y cada una de las observaciones necesarias y en caso de presentar inconsistencias, deberá realizar una comprobación (llamada telefónica, correo electrónico, visita en campo, entre otros) al desarrollo de las actividades y procesos que realizan los operadores contratados por CPE para la implementación de cada uno los componentes. Paso a paso: • Verificar región. • Identificar número radicado conforme a la base de ratificación. • Verificar que el documento se elaboró en el formato autorizado por CPE. • Verificar que el documento se encuentre completamente diligenciado con: fecha y relatoría del taller. No deben existir campos sin diligenciar o en blanco. • En todas las hojas del taller se debe diligenciar el encabezado con radicado, departamento, municipio, nombre de sede Educativa (I.E. – Sede). • La relatoría debe guardar coherencia con el objetivo del taller que están desarrollando. • Verificar firmas del líder del taller y un (1) docente o directivo docente participante. • Revisión del registro fotográfico, mínimo dos (2) fotografías que evidencien la realización del taller. Las cuales deben ser a color y en planos abiertos. La verificación del taller de Apropiación virtual, se verificará la participación de la comunidad educativa en el reporte consolidado, donde se verificará lo siguiente: • Radicado de la sede • Identificar número radicado conforme a la base de ratificación • Departamento, municipio, nombre de la sede

N°	Actividad	Como lo realizan
		• Nombre del participante • Verificación del desarrollo del taller • Certificación **2. Tablero de Control** Seguimiento del avance de metas y gestión de pagos.

7. FORMATOS ASOCIADOS

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

Anexos:

- ✓ Relatoría del taller de apropiación.

Nombre Formato	Código
Formato único relatoría Talleres	LOG-003-F

EN CASO DE REPRODUCCIÓN, SE CONSIDERA COMO COPIA NO CONTROLADA