



ANEXO 7. INFORMACIÓN SOBRE EL TALLER DE APROPIACIÓN A REALIZARSE EN LAS SEDES EDUCATIVAS BENEFICIADAS

PROYECTO ENTORNOS DIGITALES EDUCATIVOS

Con el fin de incentivar el uso, apropiación y aprovechamiento de las TIC el taller está Dirigido a estudiantes, docentes y/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.

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.

El taller de apropiación podrá realizarse de manera virtual y en algunas sedes educativas, si las condiciones así lo permiten, presencialmente:

- **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.
- **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, se describe la metodología a aplicar en el taller de apropiación:

Momento	Tema	Tiempo
Momento 1	<p>Soy genial con la Tecnología.</p> <ul style="list-style-type: none">• Storytelling de CPE.• Presentación de garantías.• Presentación de baterías.• Presentación de cuidados de la tecnología.	Se recomienda 30 mn



Momento 2	Explorando <ul style="list-style-type: none">• Interfaz de contenidos de CPE.• Exploración de un contenido.	Se recomienda 30 mn
Momento 3	Soy genial con el ambiente-RAEE: <ul style="list-style-type: none">• RAEE• Socialización del Concurso Nacional de Computadores para Educar.	Se recomienda 1 hora

Detalle del desarrollo del taller presencial

CPE a través de su operador en campo, teniendo en cuenta las disposiciones del Gobierno nacional frente al comportamiento de la pandemia, podrá realizar, en algunas de las sedes beneficiadas el taller de apropiación presencial, así:

Momento 1: Conociendo Computadores para Educar

¿Qué hace Computadores para Educar?

El líder de acceso y retoma de CPE 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:

- ¿Qué es CPE?
- ¿Cuáles son las líneas de trabajo de CPE?
- ¿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:

Como estudiante	Cómo docente	Cómo sede educativa:
<ul style="list-style-type: none">✓ Uso de las TIC en actividades cotidianas dentro de la sede educativa.✓ Contenidos digitales que facilitan el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">✓ Los docentes aprovechan los recursos tecnológicos que han sido entregados a las sedes educativas.	<ul style="list-style-type: none">✓ Sedes educativas con terminales actualizados para el uso de la comunidad educativa.



<ul style="list-style-type: none">✓ Premios por uso destacado de las TIC.✓ Comunidades abiertas a la incorporación de las TIC en su cotidianidad.	<ul style="list-style-type: none">✓ Exploración de los contenidos de los terminales para su implementación en las actividades cotidianas.	<ul style="list-style-type: none">✓ Sedes educativas libres de residuos electrónicos.
--	---	---

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:

- Video garantías de tabletas.
- Video cuidado de los terminales.
- Video cuidado de los portátiles.
- 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.

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

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

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 involucrar 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:

- 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. Además, 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.



- 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 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.

- 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 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.

Detalle del desarrollo 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.

CPE recopilará y confirmará los participantes interesados para el proceso de inscripción. Una vez cada uno tenga el usuario y contraseña, los pasos a seguir 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. Adicionalmente, podrá ingresar al link de biblioteca para consultar videos e información adicional que se requiera para cada momento.
8. También se encuentra el foro, donde podrá registrar las dudas que puedan seguir en la aplicación del TA.
9. 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.