

VERSIÓN	FECHA	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	Agosto de 2018	Elaboración de documento

1 OBJETIVO

Presentar los pasos necesarios para la realización del Concurso Computadores para Educar, dirigido a los estudiantes de las sedes educativas que se beneficiarán de la vigencia 2018.

2 ALCANCE

Esta guía inicia con la convocatoria de estudiantes para la socialización del concurso Computadores para Educar 2018, continua con el acompañamiento y orientación para la elaboración de productos pasando por la selección de finalistas hasta la premiación de los ganadores seleccionados.

3 DEFINICIONES

Termino	Definición
Operador	Contratista del programa que, mediante proceso de licitación pública, le es adjudicado la ejecución de la Estrategia de de Computadores para Educar en las diferentes regiones en que está distribuido el país.
Líder regional	Es el profesional que ejecuta en cada sede educativa las actividades propias de la estrategia de Computadores para Educar
Sedes Educativas	Sedes educativas en las cuales se deben desarrollar todas las actividades de la Estrategia de Computadores para Educar.

4 RESPONSABILIDADES

Responsable	Responsabilidad
Coordinación logística	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y establecer los lineamientos para la realización del concurso Imaginatlón 2018 • Capacitar, orientar y acompañar al operador para asegurar la realización del Concurso Imaginatlón 2018 • Realizar seguimiento, retroalimentación y aprobación de los productos presentados por el operador
Operador de Computadores para Educar	<ul style="list-style-type: none"> • Contar con el recurso humano requerido para ejecutar las actividades que conllevan a la realización del Concurso • Orientar al equipo de líderes regionales para realizar el concurso de conformidad con los lineamientos entregados por Computadores para Educar. • Reportar los avances en la ejecución de las actividades • Seleccionar los finalistas utilizando la rúbrica de evaluación definida por Computadores para Educar. • Premiar a los ganadores seleccionados por la entidad de acuerdo a las condiciones establecidas en el pliego de condiciones del proceso de selección.

Responsable	Responsabilidad
Líder regional	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar a los estudiantes y sedes educativas el Concurso Imaginatlón 2018 • Acompañar y orientar la elaboración de las postulaciones siguiendo los lineamientos y condiciones definidos por la entidad. • Recolectar las postulaciones y enviarlas al operador.
Sede educativa y autoridades	<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente en el Concurso Imaginatlón 2018 • Elaborar las postulaciones de acuerdo con las condiciones definidas.

5 DISPONIBILIDAD DE LOS DOCUMENTOS

Este documento se encuentra localizado en la página web de la Entidad en el siguiente link: <http://www.computadoresparaeducar.gov.co>, donde se encuentra disponible para su consulta en formato PDF permitiendo conservar su contenido original y controlar su reproducción por el responsable de Sistema Integrado de Gestión y responde a las políticas definidas por el proceso de Gestión de Tecnologías de la Información.

6 POLITICAS

- Los participantes del Concurso de Computadores para Educar “Imaginatlón 2018”, son estudiantes de las sedes beneficiadas de la vigencia 2018.
- Todos los estudiantes que se inscriban para participar en el concurso deben presentar autorización de uso de nombre e imágenes debidamente firmada por acudiente.
- Las postulaciones al concurso Imaginatlón 2018 deben ser por grupos de estudiantes no mayor a tres (3) estudiantes. Pueden ser de un mismo grado o de diferentes grados, siempre y cuando sean de la misma sede educativa beneficiada.
- Todos los productos deben ser elaborados y entregados en digital.
- Productos iguales se descalifican automáticamente.
- Todos los estudiantes ganadores del concurso de Imaginatlón deben asistir a la premiación acompañados por un acudiente o adulto responsable debidamente autorizado.

7 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 medio 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 Imaginatlón 2018, el cual contribuye a desarrollar habilidades para concientizarlos acerca del uso responsable de la tecnología y donde se reconoce la imaginación,

creatividad e innovación de los niños y jóvenes quienes a través de las TIC propondrán soluciones ambientales a diversas situaciones desde su contexto.

El concurso, consiste en la elaboración y entrega de cuatro (4) retos, que deberán ser presentados por un equipo de estudiantes que representen a la sede educativa, los retos son:

RETOS	Producto a elaborar	Dirigido a:	Postulación
A - Nadando en un mar de historias.	Cuento o historieta digital.	Grupo de 3 estudiantes	Grupal
B - Impulsándonos con las TIC.	Infografía	Grupo de 3 estudiantes	Grupal
C - Pedaleando para dibujarte.	Dibujo en 3D	Grupo de 3 estudiantes	Grupal
D - Corriendo por mi planeta.	Video Tipo Youtuber	Grupo de 3 estudiantes	Grupal

El grupo de estudiantes participantes elaboran con ayuda de las TIC los productos que está asociado a cada uno de los talleres que se desarrollaran en las sedes educativas y así concursan para ganarse una gran experiencia tecnológica y de diversión en la ciudad de Bogotá, durante tres (3) días con todos los gastos pagos.

Para desarrollar esta actividad, es importante tener en cuenta:

1. **Convocatoria:** Convocar con anticipación a los estudiantes de la sede beneficiada, apoyándose en el docente o directivo de la institución para enviar un mensaje de invitación al concurso.
2. **Lugar:** Coordinar con el docente o directivo, el lugar idóneo dentro de la sede beneficiada para realizar cada uno de los talleres. Así mismo la hora de realización de las actividades. Este lugar debe contar con la capacidad para mínimo de 10 personas.
3. **Materiales:** Para realizar cada uno de los talleres garantice que el lugar cuente con video beam, parlantes, electricidad y un portátil o tableta
4. **Tiempo:** Los talleres tendrá una duración de 2 horas con el objetivo de que al finalizar se entregue el producto o reto para concursar con CPE.
5. **Alistamiento:** Preparar con anterioridad los talleres, conociendo las guías y familiarizándose con los materiales de apoyo vigentes y formatos requeridos.

7.1 Socializar Concurso CPE

El líder regional presenta a la comunidad educativa de la sede beneficiada los términos y condiciones del Concurso en el Taller de apertura, el cual es el primer taller que realizar en la sede educativa. Previamente ha solicitado al directivo docente de la sede,

convocar a los estudiantes y docentes para que participen activamente y conozcan las generalidades del concurso y así postularse para participar.

Para el desarrollo de esta actividad, se explica a los participantes:

RETO	A-Nadando en un mar de historias
Tema	El uso responsable de la tecnología en mi escuela
Descripción	Los estudiantes deberán escribir un cuento digital o historieta en el que narren como con ayuda de CPE su sede educativa es responsable con el uso de la tecnología. La herramienta digital para elaborar el cuento es Cuadernia, la cual permite elaborar materiales digitales en el aula de manera offline. El grupo de estudiantes entrega su cuento en formato .ZIP nombrado así: Grupo_XXX_RetoA
Condiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el cuento digital o historieta en Cuadernia. • El cuento o historieta debe ser elaborado por estudiantes • Historia relacionada con el tema definido por CPE. • El cuento o historieta debe contar con un título y nombre completo de los integrantes del grupo, este debe aparecer al inicio del cuento • Contar con inicio (como arranca la historia), nudo (trama de la historia) y desenlace (como termina la historia). • Las imágenes y el texto deben relacionarse entre sí, manteniendo un hilo conductor a través de la historia. • Contar con mínimo tres y máximo 6 párrafos, organizados de manera distribuida en máximo 5 hojas de trabajo de la herramienta Cuadernia.

Categoría	B - Impulsándonos con las TIC
Tema	Recomendaciones de uso de la tecnología en el aula
Descripción	Los estudiantes elaboran una infografía en la que se presenten los principales puntos para hacer buen uso de la tecnología en el aula, en el cual pueden colocar recomendaciones de uso de dispositivos trabajados en el taller AdministraTIC.
Condiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Únicamente se aceptarán grupos conformados por tres estudiantes. • La infografía debe contar con un diseño adecuado, mostrando coherencia y organización de la información con respecto al tema. • Las infografías deben reflejar el trabajo de los estudiantes tanto en su diseño como en la información. • Solo se tendrán en cuenta las infografías que puedan ser leídas a través del lector de código QR, no se validará en otro tipo de archivo. • El archivo a entregar debe ser un código QR en formato PDF, JPG o PNG. Ejemplo:

	 <p>Infografía: Título de la Campaña</p> <p>Equipo de estudiantes: María Clara Torres Caroline Amaya Andrés Rojas</p> <p>Grado: Octavo grado Sede Educativa: Pedagogía CPE Municipio: Bogotá Departamento: Cundinamarca</p>
	*Utilice un lector QR para ver la información que se encuentra en el código

Categoría	C- Pedaleando para dibujarte
Tema	Escuela 2050 tecnológicamente responsable
Descripción	Los estudiantes elaboran un dibujo en 3D en donde se presente la “Escuela en la era del futuro”, en la cual se represente el manejo adecuado de tecnológica en el 2050 y cómo esto impacta positivamente en el medio ambiente. La herramienta para elaborar el dibujo Kodu de Microsoft.
Condiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el dibujo en 3D en la herramienta digital Kodu • El dibujo en 3D debe ser elaborado por el grupo de estudiantes. • El dibujo tendrá puntos extra si ellos estudiantes realiza alguna programación. • Los dibujos deben reflejar que son trabajados por los estudiantes tanto en su programación y diseño. • El diseño debe contar con un título, descripción y nombre completo del autor, este debe aparecer al inicio de la aplicación. • El producto es un archivo digital nombrado de la siguiente manera: Grupo_XXXX_RetoC

Categoría	D – Corriendo por mi planeta
Tema	Basura electrónica y el impacto en el medio ambiente
Descripción	Elaborar un video tipo youtuber con apoyo de herramientas de captura o edición de video a elección del grupo de estudiantes, donde de manera breve expliquen las dificultades o consecuencias frente a los residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE) y como se puede realizar una adecuada recolección de las basuras electrónicas en las sedes educativas o en su comunidad. Igualmente, podrán proponer acciones de prevención para mitigar sus efectos en la comunidad
Condiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Únicamente se aceptarán grupos conformados por tres estudiantes. • Los tres integrantes del grupo deben aparecer en el video • La duración del video no puede ser menor a un (1) minuto, ni superar los 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

	<p>edición de video)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 entregable debe ser un archivo digital y no se recibirá ningún entregable en físico u otro tipo de formato o programa. El archivo debe nombrarse de la siguiente manera: Grupo_XXXXX_RetoD
--	--

7.2 Inscribir participantes

El líder regional realiza la inscripción de los grupos de estudiantes que se encuentren interesados en representar a su sede educativa utilizando el Anexo1 - Formulario de Inscripción y entrega los documentos, archivos y programas de apoyo para participar en el concurso.

En desarrollo de esta actividad el líder regional entrega al directivo docente y a los estudiantes el formato de autorización (Anexo2_ Formato Autorización) con la finalidad de poder hacer uso de las imágenes, videos, declaraciones, testimonios y registros fotográficos de los menores de edad que participa de las actividades de la iniciativa de "Fomento al Uso", el cual debe estar firmado por los padres de familia como requisito para participar de esta actividad.

7.3 Instalar herramientas TIC para elaboración de productos

El líder regional instala en al menos un equipo de Computadores para Educar de la sede educativa, la herramienta Cuadernia y el programa de Kodu para que los estudiantes respectivamente puedan participar del concurso en los retos A y C.

7.4 Acompañar elaboración de productos

El líder regional realiza seguimiento a la elaboración de los productos que concursan según lo exige cada reto y orienta a los estudiantes mediante la resolución de dudas e inquietudes para asegurar que los productos cumplen con lo requerido. El directivo docente selecciona y designa un docente de su institución que apoye esta iniciativa al interior de la sede educativa quien acompañará a los estudiantes que se quieren postular.

Los retos por realizar son el producto de cada uno de los talleres de Fomento a Uso en el cual participaran los estudiantes acompañados por mínimamente un docente de la institución educativa.

RETOS	TALLERES
A - Nadando en un mar de historias.	Taller Apertura de Computadores para Educar

B - Impulsándonos con las TIC.	Taller AdministraTIC
B - Pedaleando para dibujarte.	Taller Contenidos Educativos Digitales
D - Corriendo por mi planeta.	Taller RAEE

Finalmente, es importante recoger los Formatos de Autorización que fueron diligenciados por los padres de los estudiantes a participar del concurso.

7.5 Recibir los productos

Una vez los productos o retos están terminados, el líder regional en formato digital (USB, enlace, archivo digital, etc.) recogerá los insumos y diligenciará el Anexo3_Acta Postulaciones. Este es el soporte de la entrega consolidada de las postulaciones por parte de la sede educativa.

Cabe aclarar que solo se podrán postular los grupos que entreguen los cuatro retos propuestos de manera digital.

El líder regional envía dichos productos al operador para continuar con la selección de semifinalistas.

7.6 Seleccionar los finalistas

El líder regional y el operador, seleccionan las mejores postulaciones por cada sede educativa, teniendo en cuenta:

- Si en la sede educativa se postulan diferentes grupos de estudiantes cumpliendo con los diferentes retos propuestos, el líder regional o entidad operadora tendrá que seleccionar una sola postulación por cada sede.
- Para realizar la selección se utilizará la rúbrica de evaluación definida en el Anexo 4 - Rubrica de Evaluación.
- El número de postulaciones finalistas a seleccionar por cada región y remitir a Computadores para Educar es de:

Región	Número de estudiantes por Sede	Cantidad de Postulaciones
Región 1	Grupal (3 estudiantes)	17 postulaciones de sedes educativas diferentes
Región 2	Grupal (3 estudiantes)	21 postulaciones de sedes educativas diferentes
Región 3	Grupal (3 estudiantes)	27 postulaciones de sedes educativas diferentes
TOTAL		65 postulaciones a nivel nacional

- Los ganadores de cada región deben ser de municipios diferentes.
- Se debe dar prioridad a las postulaciones de regiones apartadas, rurales y minorías.

- Todas las postulaciones deben cumplir las reglas estipuladas para cada categoría (recursos a usar, temáticas etc.)

7.7 Informar resultados de la evaluación

El operador a través del líder regional debe comunicar por escrito a cada sede educativa, los resultados de la evaluación de los productos presentados para concursar, 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.

7.8 Seleccionar ganadores

Una vez se reciban las 65 postulaciones finalistas cumpliendo con los cuatro retos presentados y seleccionados por el operador en cada región, Computadores para Educar realiza la evaluación final de dichos productos utilizando la misma rúbrica de evaluación para seleccionar los 20 ganadores así:

Región	Ganadores	Padres - Acompañantes
REGIÓN 1	3 grupos (9 estudiantes)	9 acudientes
REGIÓN 2	3 grupos (9 estudiantes)	9 acudientes
REGIÓN 3	3 grupos (9 estudiantes)	9 acudientes
TOTAL	27 estudiantes	27 acompañantes

**El número de ganadores con sus respectivos acompañantes es por cada una de las regiones.*

**Total de 54 asistentes entre docentes y estudiantes.*

7.9 Premiación de ganadores

El premio para los estudiantes ganadores de cada categoría es un viaje a Bogotá que incluye la compañía de un acudiente durante toda la visita y que cubre todos los gastos para ambos. Durante su estancia en la ciudad se desarrollan las siguientes actividades:

- Experiencia Imaginatlón:
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.
- Visita a parques de diversiones y otros puntos de interés en la ciudad
Dada la oportunidad de visitar Bogotá y como parte del reconocimiento al trabajo de los estudiantes ganadores, se espera brindar espacios de recreación y diversión por varios lugares de entretenimiento en la ciudad.

8 MEDICION, ANALISIS Y MEJORA

La medición y análisis de este guía se realiza mediante el seguimiento a la participación de los estudiantes y las sedes beneficiados, la calidad de las postulaciones y a la selección de finalistas y ganadores, utilizando la rúbrica de evaluación y finalmente al cumplimiento de las condiciones requeridas para premiar a los ganadores. Condiciones de premiación que están definidas en los contratos celebrados con los operadores.

Código: LOG-001-G	Versión: 1
Fecha: Agosto/2018	Página 9 de 9

El equipo de supervisión verifica el avance en las actividades que realiza el operador y registra el cumplimiento de estas con respecto a las obligaciones contractuales en los informes de supervisión mensuales. El control a la premiación de los ganadores la realiza el profesional de coordinación logística asignado a apoyar la ejecución del contrato.

9 DOCUMENTOS RELACIONADOS

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

- Anexo1_Formulario de inscripción
- Anexo2_ Formato de Autorización
- Anexo3_Acta de postulaciones
- Anexo_4_RubricadeEvaluacion

10 ANEXOS

- Anexo2_ Formato de Autorización