

ANEXO 12. ANEXO TÉCNICO ACTIVIDADES

CANTIDAD DE BS Y SS	CÓDIGO ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	CARACTERÍSTICAS
Desarrollo, integración e instalación de contenido digital: 125 Suite Learning (Paquetes, 1 por ADI)	A02	Contenido Digital Propio Recursos Educativos Digitales propios presentados en la interfaz del tablero y en la plataforma de acceso. Se integran a la Suite Learning que se instalara en cada Aula Digital Interactiva.	• La Máquina de Hacer Tareas es un completo proyecto de formación a partir de contenidos digitales, que combina diferentes actividades interactivas para generar un espacio de aprendizaje complementario. La interacción que se propone abarca simuladores, videos, experimentos, pruebas prácticas y teórica; todo en un ambiente de fácil navegación. Compuesta por 12 módulos o temas. • El Curso Práctico de Informática abarca diversos temas alrededor de programas y aplicativos informáticos que hoy en día resultan fundamentales para transitar en un mundo tecnológico que cambia de manera acelerada. Compuesto por 15 tomos. • Contenidos generales y plantillas de preparación para pruebas Icfes de las diferentes materias evaluables. • 20 videos para uso y aporte en el aula: - Buenas prácticas de salud al computador - Mejorar en matemáticas - Uso adecuado de las TIC - Como acceder a Messenger - Contar una historia con audio - Contar una historia con fotos - Crear una cuenta de correo - Compartir gustos musicales - Contar una historia mediante un comic - Contar una historia con video

			- Ver TV por internet - Aprender lenguaje de señas - Armar mapas de viajes - Crear una huerta virtual - Fotografía para aficionados - Alimentarse sanamente - Bibliotecas cercanas - Clases de idiomas - Culturas indígenas - Universos infantiles - Clásicos de la literatura - Cómo hacer pizza o comidas rápidas - Crear galería de dibujos - Ecología en casa Todos estos Recursos Educativos Digitales serán integrados a la Suite Learning que se instalara en cada Aula Digital Interactiva.
		Contenido Digital de Libre Utilización Integración de recursos educativos digitales disponibles y de libre utilización. Se integrará contenido curricularizado en las áreas básicas.	Se construirá un paquete de recursos educativos digitales de libre utilización, con contenidos curricularizados en ciencias sociales, ciencias naturales, matemáticas, español, inglés, física y química de grados 1 a 11. Por unidades y temas en teoría, imágenes y videos.
		Módulo de Emprendimiento Implementación de una comunidad virtual de emprendimiento, que propicie los escenarios pedagógicos para: - Desarrollar en los estudiantes una cultura de emprendimiento y competencias laborales generales aplicables a cualquier sector económico. - Formar en competencias para el emprendimiento y la empresarialidad, para crear	125 módulos de emprendimiento con 2000 PIN de acceso a la Plataforma.

		y administrar empresa. Acompañar al docente en sus procesos de evaluación. Cumple con las especificaciones de la Ley 1014.	
Realizar un proceso de alfabetización digital para 500 docentes de las instituciones educativas beneficiarias	A03	Sensibilización Momento en que los docentes tendrán la oportunidad de valorar la utilidad y los riesgos asociados a la incorporación de TIC en la educación, de manera que se dispongan a utilizar estos recursos dentro de una planeación juiciosa que permita generar ambientes de aprendizaje intencionados y estructurados con miras a un propósito formativo específico. En esta etapa, también, los docentes tendrán la oportunidad de examinar sus habilidades técnicas para determinar si pueden enfrentar la labor de incorporar las TIC en sus aulas o si, por el contrario, es necesario llevar a cabo un proceso de nivelación en destrezas TIC básicas.	Sensibilización, nivelación y comprensión de las utilidades de las TIC en los procesos pedagógicos.
		Nivelación Con base en la prueba diagnóstica que los docentes realizaron, se ofrecen unas sesiones de nivelación para los maestros que no aprobaron la evaluación y, también, para quienes habiendo pasado el requerimiento, consideren que pueden reforzar el nivel básico de conocimiento del computador e Internet como herramienta de comunicación y búsqueda de información.	Sensibilización, nivelación y comprensión de las utilidades de las TIC en los procesos pedagógicos.
		TIC y Educación Esta etapa recoge la formación de los docentes respecto de las utilidades que tienen las TIC en los procesos educativos; es fundamental que un maestro que construye ambientes de aprendizaje reconozca y comprenda que las TIC se	Sensibilización, nivelación y comprensión de las utilidades de las TIC en los procesos pedagógicos.

		constituyen como recursos que potencian el aprendizaje, siempre incorporados desde una planeación juiciosa que permita al docente orientar estos recursos desde la perspectiva de los procesos de enseñanza-aprendizaje que quiere lograr. En este sentido, esta tercera etapa hace énfasis en las tres utilidades de las TIC en estos procesos: en primer lugar, las TIC permiten el acceso a fuentes de información de alto nivel, en la medida en que expanden los horizontes de consulta; se espera aquí que los maestros puedan desarrollar en sus estudiantes competencias para la búsqueda y selección de información asociada a las temáticas propias del ambiente. En segundo lugar, las TIC fortalecen las destrezas de los estudiantes en tanto que ofrecen múltiples ejercitadores y aplicaciones que exigen del estudiante la puesta en acto de sus aprendizajes en contextos diversos e interactivos; los maestros deben, entonces, refinar su habilidad pedagógica para la selección y diseño de recursos TIC que generen estos marcos de aplicación para reforzar los aprendizajes de sus estudiantes. Finalmente, las TIC abren múltiples espacios para el trabajo colaborativo pues existen múltiples espacios de participación, interacción y comunicación que establecen nuevas dinámicas para el trabajo en equipo; se busca que los maestros elijan, diseñen y promuevan estos espacios para fortalecer habilidades comunicativas e interpersonales en sus estudiantes.	
--	--	--	--

		Al comprender estas tres utilidades los docentes podrán fortalecer sus habilidades técnicas bajo la intencionalidad pedagógica, aprovechando las herramientas en línea y el software libre y licenciado, especialmente, el software de autor que les permitirá generar sus propios recursos.	
Realizar un entrenamiento técnico a 500 docentes beneficiarios del proyecto en el uso de las herramientas TIC en la Educación.	A04	Planeación pedagógica y didáctica implementando las TIC Una vez se han comprendido las utilidades pedagógicas de las TIC y, también, se han reforzado la competencia técnica de los docentes, la cuarta etapa proporciona a los maestros las orientaciones pedagógicas y didácticas para el diseño de un ambiente de aprendizaje incorporando las TIC como recurso, partiendo de las condiciones y el contexto tanto de los niños como de la institución educativa que enmarca el proceso. Todo esto con miras a la construcción de ambientes de aprendizaje que potencien los aprendizajes en los estudiantes.	Diseño del componente pedagógico y didáctico del ambiente de aprendizaje.
		Implementación de ambientes de aprendizaje Hasta ahora, los maestros han comprendido las utilidades de las TIC en los procesos educativos y han aprendido el uso de algunas herramientas; también, han reforzado sus habilidades pedagógicas y las han orientado hacia la incorporación de TIC en sus ambientes de aprendizaje. Con esta base, los docentes podrán implementar con sus estudiantes un ambiente de aprendizaje que incorpore TIC como recurso. En este momento los maestros serán sujetos de un acompañamiento presencial y virtual de las acciones en el aula, recibiendo retroalimentación periódica. Como resultado de este	Acompañamiento a la implementación del ambiente de aprendizaje. Encuentros virtuales y dos visitas al aula de clase para retroalimentar las acciones pedagógicas.

		acompañamiento, se irán identificando acciones necesarias para la sostenibilidad de estos ambientes al interior de cada institución educativa, con el fin de poder generar líneas de mejoramiento para el informe final del proceso.	
Realizar un proceso de formación en TIC para 750 estudiantes de las IE beneficiarias del proyecto	A05	Seminario Práctico de Apropiación en las TIC Plan de sensibilización, generación de cultura digital, desarrollo de capacidades y competencias digitales en estudiantes de las IE beneficiarias	Con los estudiantes se realizara un seminario práctico de apropiación en las TIC sobre sensibilización, ámbito personal como la real apropiación de las herramientas entregadas a la cotidianidad educativa y personal, desarrollo de competencias tecnológicas y la integración de contenidos. A continuación se relaciona los talleres del seminario: Taller 1: Desarrollo de competencias generales Taller 2: Identificación de los componentes del aula y los alcances generales Taller 3: Adiestramiento en la instalación y puesta en marcha del aula Taller 4: Adiestramiento en el uso de las herramientas tecnológicas del aula Taller 5: Uso de blogs como bitácora educativa Taller 6: Metodología Multiplicadora Taller 7: Uso de Soporte en Línea Taller 8: Curso Práctico de Informática