

Propuesta de Concurso – Reto TIC

Secretaría de Educación del Atlántico- Computadores para Educar

Generar estrategias que fortalezcan las competencias en el uso de la tecnología como respuesta a las necesidades del contexto que viven niños y jóvenes, con el fin de contribuir desde la educación a la preparación de nuevos retos que demanda la cuarta revolución industrial y digital.

Reto: Concursar con un diseño y prototipo de soluciones a los retos diario usando tecnología.

Categorías:

1. Solución de una problemática ambiental
2. Mejoramiento del clima escolar
3. Inclusión Educativa

Participantes: 22 municipios del departamento a excepción de Barranquilla

Requisitos:

- Por institución educativa deben enviar las propuestas al **correo concursoretoticseda@gmail.com** dispuesto para recibir y evaluar cada una.
- Enviarlas en formato doc. (Microsoft Word)
- La propuesta no deberá ser mayor a (4) hojas
- Se reciben las propuestas hasta el **26 de marzo de 2020**

Formato de presentación de propuestas

Departamento

Municipio

Institución Educativa

Nombre del rector

Nombre del docente o docentes líderes del proyecto (máximo 2)

Nombre de los estudiantes participantes (Máximo 5)

Datos del contacto del líder del proyecto en la institución educativa (correo electrónico y celular)

Información básica del proyecto:

Categoría del proyecto

Nombre del proyecto

Objetivo del proyecto

Necesidad o problema identificado

Metodología del prototipo del proyecto

Esquema del prototipo: *se pueden anexar fotografías, videos, diagramas, dibujos entre otros que permitan al equipo evaluador comprender el resultado final del proyecto*

Resultados esperados

Comité Evaluador:

Fase I: La Secretaria de Educación del departamento del Atlántico, seleccionará (1) una institución educativa con la mejor propuesta por cada uno de los municipios del departamento, para un total de (22) propuestas de prototipos en algunas de las tres categorías.

Fase II: Un equipo conformado por un representante de *Computadores para Educar*, un delegado de la Secretaria de Educación y un representante de la educación (regional o nacional), procederá a elegir el prototipo ganador.

Premiación: Una vez seleccionado la institución educativa ganadora, recibirá por parte de *Computadores para Educar*, una dotación de herramientas tecnológicas que sirvan como apoyo para la consolidación del prototipo. Esta necesidad estará sujeta a las necesidades de la sede educativa y de acuerdo a la disponibilidad del inventario de *Computadores para Educar*.

Tiempo:

CONCURSO "COMPUTADORES PARA EDUCAR"																				
Actividades	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Lanzamiento del concurso																				
Recepción de propuestas por institución educativa																				
Selección de 22 propuestas																				
Envío de propuestas a CPE																				
Selección del prototipo ganador																				
Premiación y entrega de dotación a sede educativa generadora																				

Para las instituciones educativas donde uno o varios docentes hayan participado o hayan sido ganadores en alguna de las versiones de *Educa Digital de Computadores para Educar*, los proyectos deberán ser totalmente diferentes y nuevos para el presente concurso de lo contrario la Institución Educativa será descalificada*