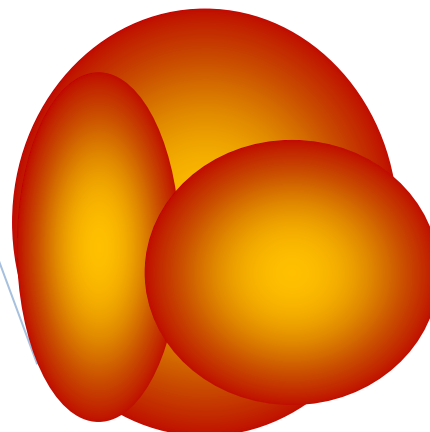




PLAN INSTITUCIONAL TIC
CER ROMAN
ESP. JOSE ALIRIO CONTRERAS TORRES
DIRECTOR

2022



Misión

Contribuir con la formación integral del estudiante en el desarrollo de las competencias básicas, ciudadanas, emocionales, laborales, tecnológicas y comunicativas, fortaleciendo valores; a través de modelos educativos flexibles; dentro de un marco educativo caracterizado por su interdisciplinaridad, transversalidad e inclusión con un enfoque científico e investigativo en armonía con el ambiente y construcción de su proyecto de vida.

Visión

Para el 2025, el Centro Educativo Rural Román, será un establecimiento autónomo e incluyente, reconocido como Institución Educativa comprometida con la comunidad, ampliando cobertura e infraestructura manteniendo la calidad educativa.

Principios Institucionales

Entendemos por Principios, los fundamentos esenciales que le dan sentido y razón al proyecto educativo institucional.

- ❖ **INVESTIGACION:** formación de personas con espíritu investigativo, capaces de enfrentar los retos que se plantean en la vida personal y laboral, frente al desarrollo científico y a los permanentes cambios de la sociedad, del conocimiento y de la información.



Tabla de Contenido

Presentación	4
1. Diagnóstico del problema	5
2. Justificación	6
3. Objetivo	7
4. Marco legal	8
5. Marco conceptual.....	9
6. Marco tecnológico.....	11
7. Metodología	15
7.1. Articulación de las TIC al currículo	15
7.2. Cartillas “Convivencia Digital TIC”.....	16
7.2.1.1. Dirigidas a estudiantes	16
7.2.2. Dirigidas a docentes	17
7.2.3. Dirigidas a padres de familia	18
7.3. Formato para préstamo de recursos TIC	18
7.4. Reglamento de uso Sala de Informática	21
Referencias	23

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1 Propuesta de articulación de las TIC al planeador de clase	15
Ilustración 2Cartilla Conciencia TIC Estudiantes	16
Ilustración 3Cartilla Conciencia TIC Docentes	17
Ilustración 4 Cartilla Conciencia TIC Padres de Familia	18
Ilustración 5 Formato de inventario tecnológico.....	18
Ilustración 6 Formato de control de préstamo de parlantes y portátiles.	19
Ilustración 7 Formato de control de préstamo de los portátiles	19
Ilustración 8 Formato de control de préstamo de la sala de informática	19
Ilustración 9 Formato de control de préstamo del tablero interactivo	20
Ilustración 10 Formato de control de préstamo de las tabletas y estabilizadores.	20
Ilustración 11 Formato de control de préstamo de los estabilizadores.....	20
Ilustración 12 Formato de control de préstamo de telones y video beam	21
Ilustración 13 Formato de control de video beam	21
Ilustración 14 Estructura general del reglamento de la sala de nuevas tecnologías de información y comunicación	21



Presentación

Las políticas de uso de Internet, contenidos digitales y dispositivos electrónicos contienen los siguientes aspectos: Articulación de las TIC al currículo, Cartillas “Convivencia Digital TIC” dirigidas a estudiantes, a docentes y a padres de familia, formatos para préstamo de recursos TIC y reglamento de uso sala de informática. Con la creación de las mismas se pretende cambiar las actitudes y mentalidad de los niños, niñas y adolescentes respecto al uso que se le debe dar a la Internet, contenidos digitales y dispositivos electrónicos cotidianos, para que se involucren y los usen en su formación como personas integrales capaces de adquirir autoconocimientos y aprendizajes que los lleven a mejorar su desempeño académico y su nivel de competencias. En los docentes servirá de material didáctico en su correcta utilización y en los padres de familias brindando información acerca de uso, ventajas y peligros a los que pueden enfrentarse sus hijos cuando interactúan con dichas herramientas.



1. Diagnóstico del problema.

El gran auge de las nuevas tecnologías de información y comunicación ha tenido un gran impacto en muchos aspectos de la vida de la comunidad educativa del Centro Educativo Rural Roman del municipio de Cucutilla, Norte de Santander frente al uso de los equipos en los estudiantes de básica primaria, secundaria y media Rural, pues este ha proporcionado muchas herramientas que permiten mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, además de fortalecer los canales de comunicación institucional, acceder a la información fácilmente y desde cualquier dispositivo, sin embargo en los últimos años se viene evidenciando que muchos niños, niñas y adolescente han dado un uso inapropiado de estas herramientas, pues al parecer no tienen claro los parámetros para su buen uso; esto debido a la falta de límites por parte de los padres de familia que en muchos casos no tienen conocimiento de las mismas, además de ser permisivos en la compra de aparatos tecnológicos a muy tempranas edades para sus hijos sin ningún tipo de vigilancia.



2. Justificación

La importancia que tiene realizar este documento: Políticas de uso de Internet, contenidos digitales y dispositivos electrónicos radica en que permite reducir las causas y factores que han llevado al uso inadecuado de la Internet, contenidos digitales y dispositivos electrónicos cotidianos por parte de los estudiantes de básica primaria, secundaria y media Rural, así como la responsabilidad que tienen los diferentes agentes que intervienen en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los mismos. De seguirse presentando la problemática escrita anteriormente traería diferentes consecuencias dentro de las cuales se pueden mencionar la inutilización de las diferentes herramientas TIC presentes en la institución, la desactualización del plan de estudios, el poco acompañamiento de los padres de familia y docentes para con los estudiantes, los cuales por último serían lo más perjudicados pues continuarían como ruedas sueltas en una sociedad en donde cualquier tipo información está a su alcance, si saber clasificarla para obtener de ella el mejor provecho.



3. Objetivo

Implementar una política metodológica para el uso inadecuado de la Internet, contenidos digitales y dispositivo electrónico cotidiano dirigida a los estudiantes de básica primaria secundaria y media Rural articulada al proyecto educativo institucional que del Centro Educativo Rural Roman del municipio de Cucutilla, Norte de Santander.



4. Marco legal

Las políticas a realizar se fundamentan en varios referentes legales, en primer lugar, se encuentra la Constitución Política de Colombia de 1991, en su Artículo 67, estipula que “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”, (Constitucional, Judicatura, & Cendoj, 2015).

En segundo lugar, se mencionan algunos apartes de la Ley general de educación, en los cuales se reglamenta aspectos relacionados a la ciencia y la tecnología como lo son el Artículo 5°: Fines de la educación, en su inciso 13. “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo”, el Artículo 20: Objetivos generales de la educación básica, en su inciso c) “Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana”, el Artículo 22: Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria, inciso g. “La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil”, el Artículo 32: Educación media técnica. “La educación media técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior. Estará dirigida a la formación calificada en especialidades tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática, minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia”, (Colombia C. d., 1994).

En tercer lugar, se tiene la Ley 1341 de 30 de julio de 2009, en su Artículo 2. Principios Orientadores. Inciso 7. “ El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrollará programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral”, (Comunicaciones, 2009) Por último y no menos importante se encuentra la Ley N° 1753 del 9 de junio de 2015, por la cual se expide el plan nacional de desarrollo 2014-2018 “Todos por un nuevo país”, Título III. Mecanismos para la ejecución del plan. Capítulo I. Competitividad e Infraestructura Estratégicas. Artículo 7°. Acuerdos estratégicos de Ciencia, Tecnología e Innovación, (Colombia C. d., 2015).



5. Marco conceptual

TIC (Tecnologías de información y comunicación). Son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes. (Serviciostics, 2004)

Estrategias metodológicas. Son una serie de pasos que determina el docente para que los alumnos consigan apropiarse del conocimiento, o aprender. Hacen referencia a la forma de enseñanza, al cómo se enseña, a los caminos que sigue el maestro o la maestra para conseguir que los alumnos y las alumnas aprendan, a las vías que orientan la enseñanza para el logro de los objetivos de enseñanza planeados. (Burgos, González, Martínez, & Pérez, 2014)

Proyecto educativo institucional – PEI. Es la carta de navegación de las escuelas y colegios, en donde se especifican entre otros aspectos los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión.

Según el artículo 14 del decreto 1860 de 1994, toda institución educativa debe elaborar y poner en práctica con la participación de la comunidad educativa, un proyecto educativo institucional que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio.

El proyecto educativo institucional debe responder a situaciones y necesidades de los educandos, de la comunidad local, de la región y del país, ser concreto, factible y evaluable. (Nacional M. d., 2016)

Adiciones tecnológicas. Son conductas adictivas (sin sustancia), por lo que se entran dentro del grupo de lo que se denominan adicciones psicológicas o no químicas. Pueden ser activas (videojuegos, internet) o pasivas (televisión). (Serrano López, 2011)

Enseñanza. Enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien. La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. (Pérez Porto, 2008)



Aprendizaje. Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. (Pérez Porto & Gardey, definicion.de, 2012)

Currículo. Es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional (Nacional M. d., 2016)



6. Marco tecnológico

Para el desarrollo de las políticas se tendrán en cuenta siguientes herramientas tecnológicas, las cuales se clasificarán en tres grupos:

La Internet. Es la unión de todas las redes y computadoras distribuidas por todo el mundo, por lo que se podría definir como una red global en la que se conjuntan todas las redes que utilizan protocolos TCP/IP y que son compatibles entre sí. En esta “red de redes” como también es conocida, participan computadores de todo tipo, desde grandes sistemas hasta modelos personales. (Concepto de definición.de, 2015). Teniendo en cuenta que la internet posee muchos servicios, se hace necesario delimitar los que harán parte de esta investigación los cuales se mencionan a continuación:

- **Chat.** Es una conversación realizada por medios informáticos. La palabra chat es un anglicismo, usado para describir este tipo de conversación. Chatear es entonces el hecho de participar en este tipo de conversación. Un chat tiene las siguientes características: Es sincrónico: esto quiere decir que la información es recibida por el destinatario inmediatamente ha sido enviada. Esto implica que los participantes deben estar conectados a la red en el mismo momento. Es basado en texto: los participantes escriben mensajes con sus teclados y estos son enviados a través de la red para luego ser visualizados por los demás participantes en sus pantallas. (Gutiérrez, 2009)
- **Correo electrónico.** Es un servicio que permite el intercambio de mensajes a través de sistemas de comunicación electrónicos. El concepto se utiliza principalmente para denominar al sistema que brinda este servicio vía Internet mediante el protocolo SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), pero también permite nombrar a otros sistemas similares que utilicen distintas tecnologías. Los mensajes de correo electrónico posibilitan el envío, además de texto, de cualquier tipo de documento digital (imágenes, videos, audios, etc.). (Pérez Porto & Merino, 2008)
- **Redes sociales.** Son sitios de internet que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, de manera virtual, y compartir contenidos, interactuar, crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, relaciones comerciales, etc. (Conectar, 2016).



- **Portales educativos.** Los portales educativos son espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros i familias): información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento. La mayoría de los portales son gratuitos y constituyen una cortesía de sus patrocinadores (normalmente instituciones educativas y empresas del sector) hacia sus destinatarios. De esta manera, mediante la oferta de servicios de interés para los miembros de la comunidad educativa, pretenden difundir una buena imagen institucional o contactar con clientes potenciales. (Graells, 2005)
- **Buscadores.** Es un software o sistema informático en Internet que se encarga de localizar sitios web que estén relacionados con un término de búsqueda. Estos términos de búsqueda, denominados como palabras clave o keywords, son rastreados por las “arañas” que el sistema emplea para así clasificar la información en listados de páginas web en las que se encuentren dichas palabras. (web, 2013)

Contenidos digitales. Un contenido digital es información digitalizada, desarrollada o adquirida con el objetivo preciso de ser accesible e intercambiable para favorecer el diálogo cultural y el desarrollo económico de los usuarios de esta tecnología. (SÁNCHEZ, 2002). Para el desarrollo de la investigación se trabaja con los contenidos digitales existentes en la institución educativa.

Dispositivos electrónicos. Un producto, dispositivo, artefacto o aparato electrónico (todos sinónimos), es una combinación de componentes electrónicos organizados en circuitos, destinados a controlar y aprovechar las señales eléctricas. (Alegsa, 2010). A continuación, se definen algunos conceptos que serán utilizados en el desarrollo de la investigación:

- **Hardware.** Es la parte física de un ordenador o sistema informático, está formado por los componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, tales como circuitos de cables y circuitos de luz, placas, utensilios, cadenas y cualquier otro material, en estado físico, que sea necesario para hacer que el equipo funcione. El término viene del inglés, significa partes duras. El hardware es básicamente utilizado por las computadoras y aparatos electrónicos. Cualquier parte del equipo, como llaves, cerraduras, cadenas y piezas de la computadora en sí, se llama hardware. El hardware no se limita a los ordenadores personales, también se dispone en los automóviles, teléfonos móviles, cámaras, robots, etc. (Significados, 2016)



- **Tablero o Pizarra Digital Interactiva.** Sistema tecnológico, integrado por un ordenador, un video proyector y una Pizarra (ya sea de puntero, táctil...), que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo. Se puede interactuar directamente sobre la superficie de proyección. (Santos Gutiérrez, 2011)
- **Cámaras fotográficas.** Es un dispositivo tecnológico que tiene como objetivo o función principal el tomar imágenes quietas de situaciones, personas, paisajes o eventos para mantener memorias visuales de los mismos. (Definición ABC, 2016)
- **Video beam o video proyector.** Son equipos basados en la tecnología de cristal LCD o DLP. Reciben señal para ser ampliada, mediante cualquier formato de señal de computador o de video y se puede conectar bajo cualquier sistema operativo de última tecnología. El video beam es un equipo eléctrico, liviano y fácil de transportar, que permite proyectar imágenes, textos, videos y tiene sonido incorporado. (Acosta, 2010)
- **Computadores.** Se trata de una máquina electrónica capaz de recibir, procesar y devolver resultados en torno a determinados datos y que para realizar esta tarea cuenta con un medio de entrada y uno de salida. (Pérez Porto & Gardey, Definición.de, 2012)
- **Tablet.** Es una computadora (ordenador) portátil más grande que un smartphone, pero, generalmente, más pequeña que una netbook. Se caracteriza por contar con pantalla táctil: esto quiere decir que para utilizar la Tablet no se necesita mouse (ratón) ni teclado. (Pérez Porto & Merin, Definición.de, 2016)
- **Celular.** Es un dispositivo inalámbrico electrónico que está preparado para tener acceso a la telefonía celular, también conocida como móvil. En tanto, la denominación celular tiene su razón de ser en que cada una de las antenas repetidoras, que forman parte de la red, son células. (definición ABC, 2016)
- **Software.** Es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático. Comúnmente se utiliza este término para referirse de una forma muy genérica a los programas de un dispositivo informático. (Significados, 2016)



- **Sistema operativo.** Un sistema operativo es un programa que forman parte del software básico de un dispositivo informático y que se utiliza para gestionar el hardware y posibilita el funcionamiento de determinadas aplicaciones. El sistema operativo se encarga transmitir información entre los programas de aplicación y los recursos físicos (como los dispositivos periféricos). El tipo de sistema operativo condiciona el uso de las aplicaciones, debido a que muchas de ellas requieren el uso de un determinado sistema operativo. (Significados, 2016)
- **Office.** Se trata de un conjunto de aplicaciones que realizan tareas ofimáticas, es decir, que permiten automatizar y perfeccionar las actividades habituales de una oficina. (Pérez Porto & Gardey, 2012)



7. Metodología

Para la implementación de las Políticas de uso de Internet, contenidos digitales y dispositivos electrónicos se aplicarán varios recursos que permitirán la articulación de estas al currículo, como lo son: la articulación de las TIC al currículo, que se verá reflejado en los planeadores de cada área que hace parte del plan de estudios, la implementación de las cartillas Conciencia TIC dirigidas a estudiantes, docentes y padres de familia, la aplicación de formatos de préstamo de las herramientas TIC, presentes en la institución y por último la aplicación del Reglamento de uso Sala de Informática.

7.1. Articulación de las TIC al currículo

Este formato permitirá plasmar la articulación de las herramientas TIC a cada plan de área y a temas específicos, con el fin de aumentar la utilización de dichas herramientas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

TEMÁTICAS A DESARROLLAR					
GRADO		FECHA INICIO		FECHA FINAL	
ESTANDAR					
OBJETIVO GENERAL					
ARTICULACION PROYECTOS TRANSVERSALES					
HERRAMIENTAS TIC UTILIZADAS					
1. CONTENIDO GENERAL DE TEMA					
2. MATERIAL DE APOYO					
3. ACTIVIDADES					

Ilustración 1 Propuesta de articulación de las TIC al planeador de clase

Fuente: Autoras de las políticas



7.2. Cartillas “Convivencia Digital TIC”

7.2.1.1. Dirigidas a estudiantes

Esta cartilla proporciona a los estudiantes una variedad de temáticas que le permitirán tener conocimiento de los peligros cibernéticos a que se exponen si no realizan un uso adecuado de internet, además proporciona una serie de ciber cuidados que le permitirá:

estar mejor preparados para enfrentar dichos peligros, así mismo se presentan los usos que pueden dársele a algunas herramientas TIC y por último unas series de enlaces a recursos disponible en la red para que puedan profundizar sus conocimientos. Se anexa la cartilla Convivencia Digital TIC Estudiantes.



Ilustración 2 Cartilla Convivencia Digital TIC Estudiantes

Fuente: Autoras de las políticas



7.2.2. Dirigidas a docentes

Esta cartilla provee a los docentes herramientas que le permitirán tener una mejor preparación en temas de tanta relevancia para los estudiantes como lo son los peligros cibernéticos, cibercuidados, además de material de apoyo para la articulación de las herramientas TIC a currículo, con lo que se busca fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Se anexa la cartilla Convivencia Digital TIC Docentes.

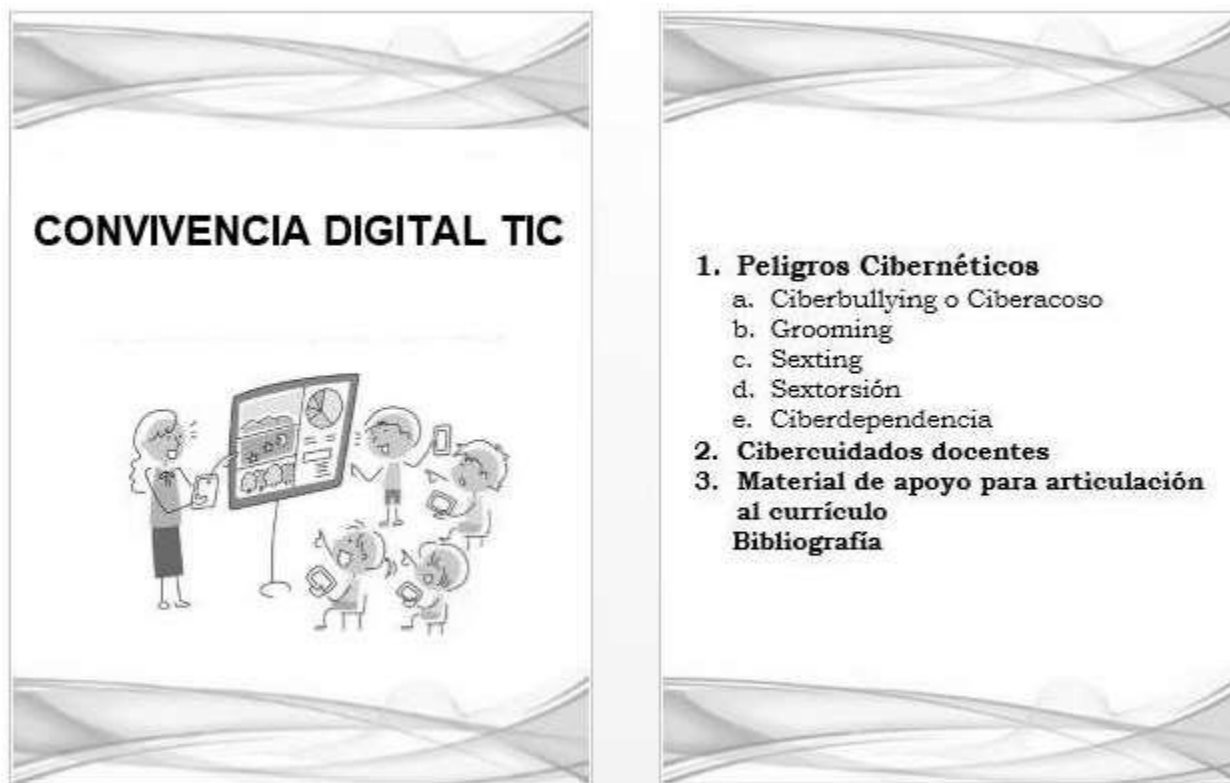


Ilustración 3 Cartilla Convivencia Digital TIC Docentes

Fuente: Autoras de las políticas

7.2.3. Dirigidas a padres de familia.

La cartilla Convivencia Digital TIC padres de familia, proporciona a esta información de temas como los peligros cibernéticos, los Cibercuidados, el uso de algunas herramientas TIC, que les permitirá documentarse y estar preparados para acompañar a sus hijos en los retos que le impone la sociedad del conocimiento. Se anexa la cartilla Convivencia Digital TIC Padres de Familia.

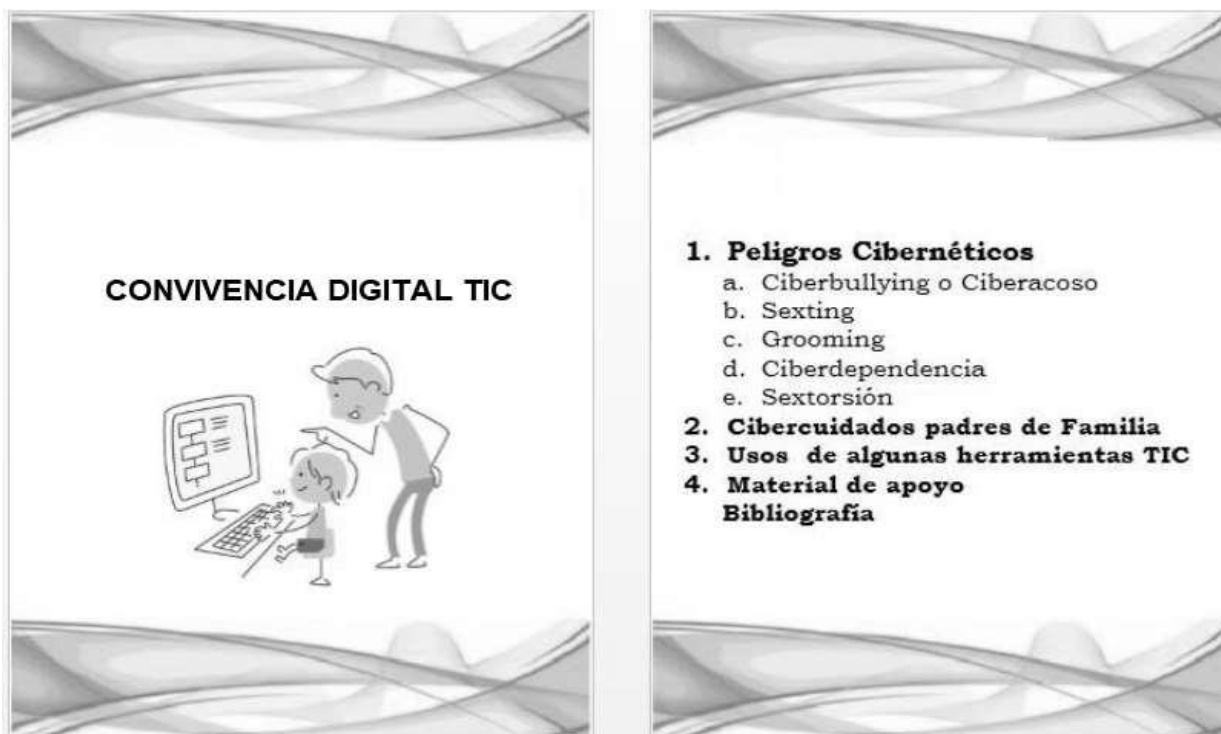


Ilustración 4 Cartilla Convivencia Digital TIC Padres de Familia

Fuente: Autoras de las políticas

7.3. Formato para préstamo de recursos TIC

En lo referente al uso adecuado de las herramientas TIC presentes en la institución se proponen una serie de formatos que permitirán no solo conocer exactamente el inventario tecnológico existente, sino controlar que el uso que se le a las mismas sea el adecuado.

7.3.1. Formato de inventario tecnológico

INVENTARIO TECNOLÓGICO INSTITUCIÓN EDUCATIVA EDUARDO COTE LAMUS (SEDE 1)								
CÓDIGO	DISPOSITIVO	MARCA	MODELO	SERIAL	ESTADO			PROCEDENCIA
					B	M	R	

Ilustración 5 Formato de Inventario Tecnológico

Fuente: Autoras de las políticas

cerromantierragrata@hotmail.com

cerr.sage.com.co



7.3.2. Control de préstamo portátiles

CONTROL DE PRESTAMO PORTATILES (SEDE 1)									
CÓDIGOS									
RESPONSABLES									
Préstamo					Entrega				
Fecha y Hora:					Fecha y Hora:				
Quien Entrega					Quien Entrega				
Quien Recibe					Quien Recibe				
TIPO DE USUARIO									
Docente		Estudiante		Directivo		Administrativo		Otro	¿Cuál?

Ilustración 7 Formato de control de préstamos de Portátiles

Fuente: Autoras de las políticas

7.3.3. Control de préstamo sala de informática

CONTROL DE PRESTAMO SALA DE INFORMATICA (SEDE 1)									
RESPONSABLES									
Préstamo					Entrega				
Fecha y Hora:					Fecha y Hora:				
Quien Entrega					Quien Entrega				
Quien Recibe					Quien Recibe				
TIPO DE USUARIO									
Docente		Directivo		Administrativo		Otro		¿Cuál?	

Ilustración 8 Formato de control de préstamos de la Sala de Informática

Fuente: Autoras de las políticas



7.3.4. Control de préstamo tablero interactivo

CONTROL DE PRESTAMO TABLERO INTERACTIVO (SEDE 1)			
CODIGO	RESPONSABLES		
TI1001	Sensor de cámara IR con conexión USB 2.0	Cable de extensión USB	
	Lápiz electrónico de contacto	DVD de Instalación	
	Apuntador electrónico de largo alcance (55 cm)	Llave USB	
	Gafas 3d		
	Préstamo	Entrega	
	Fecha y Hora:	Fecha y Hora:	
	Quien Entrega	Quien Entrega	
	Quien Recibe	Quien Recibe	

Ilustración 9 Formato de control de préstamos del Tablero Interactivo

Fuente: Autoras de las políticas

7.3.5. Control de préstamo tabletas

CONTROL DE PRESTAMO TABLETAS (SEDE 1)											
GRADOS											
6ºA		6ºB		7ºA		7ºB		8º		9º	
RESPONSABLES											
Préstamo						Entrega					
Fecha y Hora:						Fecha y Hora:					
Quien Entrega						Quien Entrega					
Quien Recibe						Quien Recibe					

Ilustración 10 Formato de control de préstamos de Tablet

Fuente: Autoras de las políticas

7.3.6. Control de préstamo estabilizadores

CONTROL DE PRESTAMO ESTABILIZADORES (SEDE 1)											
CÓDIGOS											
RESPONSABLES											
Préstamo						Entrega					
Fecha y Hora:						Fecha y Hora:					
Quien Entrega						Quien Entrega					
Quien Recibe						Quien Recibe					
TIPO DE USUARIO											
Docente		Estudiante		Directivo		Administrativo		Otro		¿Cuál?	

Ilustración 11 Formato de control de préstamos de Estabilizadores

Fuente: Autoras de las políticas



7.3.7. Control de préstamo telones

CONTROL DE PRESTAMO TELONES (SEDE 1)									
CÓDIGOS									
RESPONSABLES									
Préstamo					Entrega				
Fecha y Hora:					Fecha y Hora:				
Quien Entrega					Quien Entrega				
Quien Recibe					Quien Recibe				
TIPO DE USUARIO									
Docente		Estudiante		Directivo		Administrativo		Otro	¿Cuál?

Ilustración 12 Formato de control de préstamos de Telones

Fuente: Autoras de las políticas

7.3.8. Control de préstamo video beam

CONTROL DE PRESTAMO VIDEO BEAM (SEDE 1)									
CÓDIGOS									
RESPONSABLES									
Préstamo					Entrega				
Fecha y Hora:					Fecha y Hora:				
Quien Entrega					Quien Entrega				
Quien Recibe					Quien Recibe				
TIPO DE USUARIO									
Docente		Estudiante		Directivo		Administrativo		Otro	¿Cuál?

Ilustración 13 Formato de control de préstamos de Video Beam

Fuente: Autoras de las políticas

7.4. Reglamento de uso Sala de Informática

El reglamento de la sala de la sala de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (MINTIC) presenta la estructura que se muestra en la ilustración y el documento completo se presenta como anexo.



Referencias

SÁNCHEZ , E. V. (2002). *Desarrollo de contenidos digitales educativos en comunidades de aprendizaje*. Obtenido de CESU-UNAM: <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/coleccion/documentos/somece2002/Grupo2/Ruiz.pdf>

Acosta, D. (4 de 8 de 2010).

Alegsa, L. (05 de 12 de 2010). *DICCIONARIO DE INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA*. Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/dispositivo%20electronico.php>

Burgos, A. R., González, K., Martínez, O., & Pérez, J. (2014). *UNIVERSIDAD DE PANAMÁ*. Obtenido de FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: <http://sf8b938277d958d4c.iimcontent.com/download/version/1401899074/module/9681587360/name/Incorporaci%C3%B3n%20de%20las%20TIC%20y%20Estrategias%20Metodol%C3%B3gicas%20en%20Docencia%20Superior.pptx>

Ceballos, F. (23 de 01 de 2013). *EXPASION EN ALIANZA CON CNN*. Obtenido de LOS JÓVENES Y EL INTERNET: <http://expansion.mx/opinion/2013/01/28/los-jovenes-y-el-internet>

Colombia, C. d. (8 de Febrero de 1994). *Ley General de Educación - Ley 115 de 1994*. Obtenido de <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/educacion/leyedu/1a35.htm#uno>

Colombia, C. d. (9 de Junio de 2015). *LEY 1753 DE 2015*. Obtenido de http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1753_2015.html

Conceptodefinición.de. (8 de 07 de 2015). Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/internet/>
Conectar, I. (2016). *Escritorio familia*. Obtenido de <http://escritoriofamilias.educ.ar/datos/redes-sociales.html>

Constitucional, C., Judicatura, C. S., & Cendoj, S. A. (2015). *Normatividad 5*. Obtenido de <http://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia%20-%202015.pdf>

Comunicaciones, M. d. (29 de Julio de 2009). *Ley 1341 de 30 de julio de 2009*. Obtenido de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-3707.html>

definiciónABC. (2016). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/celular.php>

Definición ABC. (2016). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/camara-fotografica.php>

Graells, P. M. (28 de Febrero de 2005). *Evaluación de los portales educativos*. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://peremarques.net/oviedo2005.htm>



Gutiérrez, I. G. (01 de 2009). Obtenido de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/Actividades_Chat-WEB/concepto_de_chat.html

Nacional, M. d. (2016). *Mineducación*. Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79413.html>

Nacional, M. d. (2016). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79361.html>

Pérez Porto ., J., & Gardey, A. (2009). *Definición.de*. Obtenido de <http://definicion.de/video-camara/>

Pérez Porto, J. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/ensenanza/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2012). Obtenido de Definición.de:
<http://definicion.de/computadora/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2012). Obtenido de <http://definicion.de/microsoft-office/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2012). *definicion.de*. Obtenido de <http://definicion.de/aprendizaje/>

Pérez Porto, J., & Merin, M. (2016). *Definición.de*. Obtenido de <http://definicion.de/tablet/>

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/correo-electronico/>

Porto, J. P., & Gardey, A. (2013). *Definición.de*. Obtenido de <http://definicion.de/wiki/>

Santos Gutiérrez, V. A. (15 de 12 de 2011). *TABLEROS DIGITALES Y SU IMPORTANCIA EN LA ENSEÑANZA*. Obtenido de <http://vianettys1326.blogspot.com.co/>

Serrano López, A. J. (20 de junio de 2011). *Universidad Castilla- La Mancha*. Obtenido de <http://www.uclm.es/bits/archivos/trabajos/ANA%20JOS%C3%89%20SERRANO%20L%C3%93PEZ.pdf>

Serviciostics. (2004). *Serviciostics*. Obtenido de <http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html>

Significados. (2016). Obtenido de <http://www.significados.com/hardware/>

Significados. (2016). Obtenido de <http://www.significados.com/software/>

Significados. (2016). Obtenido de <http://www.significados.com/sistema-operativo/>

web, P. (2013). *Qué es un buscador o motor de búsqueda*. Obtenido de <http://www.posicionamientoswebs.org/que-es-un-buscador-o-motor-de-busqueda>