



EDUCACIÓN

**GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO  
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DIRECCIÓN GENERAL DE PROGRAMAS ESTRATÉGICOS  
DIRECCIÓN DE PROGRAMAS DE TECNOLOGÍA EN EL AULA**

## **C O N V O C A T O R I A**

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, a través de la Coordinación de Educación Básica, la Dirección General de Programas Estratégicos y la Dirección de Programas de Tecnología en el Aula (DiPTA), con el propósito de generar oportunidades para que los alumnos trabajen de manera colaborativa en construir conocimiento en entornos virtuales, expresen su creatividad y plasmen sus ideas originales para mejorar sus experiencias de aprendizaje a través del uso de las TIC, dentro y fuera del aula, tienen el agrado de convocar a la realización de proyectos digitales creativos en **DiPTA Kids 2017**.

Este año, la iniciativa se llevará a cabo en tres etapas:

- a. Desarrollo del proyecto en línea y presencial, del 11 de septiembre al 27 de octubre.
- b. Revisión y selección de proyectos del 30 de octubre al 3 de noviembre.
- c. Presentación de los proyectos seleccionados del 8 al 10 de noviembre en el marco de la 4ª Jornada de Tecnología en el Aula.

DiPTA Kids 2017 es una experiencia en donde los alumnos producirán su propio material multimedia educativo a través de esquemas de trabajo colaborativo, resolución de retos, uso de las TIC y exposición de los procesos con los que lograrán su producto digital.

Considerando que deben desarrollar competencias para la vida en sociedad y que para su desarrollo requieren tomar decisiones, actuar con juicio crítico, participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología (Plan de Estudios 2011), es necesario impulsar espacios educativos que les permitan fortalecer su liderazgo en las siguientes características señaladas por la UNESCO:

- La creatividad colectiva
- La visión de futuro
- La innovación para la transformación
- El fortalecimiento de la gestión
- La promoción del trabajo colaborativo
- La asesoría y la orientación

El Nuevo Modelo Educativo para la Educación Básica, debe considerar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), no sólo con el fin de desarrollar la destreza técnica que implica su manejo con solvencia, sino sobre todo para su utilización con fines educativos. En este sentido, las TIC pueden ser aprovechadas como un medio que cierre brechas, ya que permiten acceder a una amplia gama de recursos de calidad orientados al aprendizaje, y contribuyen a que los alumnos formen parte activa de un mundo cada vez más interconectado. (SEP, El Nuevo Modelo Educativo 2016)

La tecnología es un medio, no es un fin. Su gran difusión en la sociedad actual no excluye a la escuela, por el contrario, el egresado de la Educación Básica ha de mostrar habilidades digitales, que desarrollará en la escuela durante la enseñanza de las asignaturas de los tres campos formativos.

La propuesta curricular considera el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con fines educativos. En este sentido, el profesor ha de aprovechar las TIC disponibles como medio para trascender las fronteras del aula, potenciar el trabajo colaborativo, vincularlo con la realidad local, nacional y mundial, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas. Para ello, los alumnos deberán aprender habilidades para el manejo de la información y el aprendizaje permanente, a través de las TIC y para utilizar las TIC. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información. (SEP, Propuesta curricular para la educación obligatoria 2016).

## Bases

- I. **De la modalidad:** única. Los equipos estarán conformados por cuatro alumnos que serán acompañados por su docente guía.
- II. **De los participantes:** Podrán participar los alumnos de quinto o sexto grado de primaria o de los tres grados de secundaria, en todas sus modalidades, inscritos en los planteles públicos y privados incorporados a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, durante el Ciclo Escolar 2017-2018.

### III. De la participación

1. Las actividades de los alumnos consistirán en:
  - a. La creación y postulación de un proyecto original
  - b. La participación activa en los procesos de producción multimedia en la plataforma virtual, para lo cual necesitarán contar con:
    - Acceso a Internet
    - Un medio para capturar fotos o video, que puede ser una cámara digital, una

cámara de celular, una webcam o una cámara de video.

- Un dispositivo electrónico para trabajar la edición del video, el cual puede ser: computadora, smartphone o tablet.

c. La participación activa en los procesos de acompañamiento de la producción multimedia en las instalaciones de la Dirección de Programas de Tecnología en el Aula, ubicada en Helios No. 1217, Colonia Mirador del Sol, Zapopan, Jalisco.

d. La presentación de sus proyectos durante la 4ª Jornada de Tecnología en el Aula.

2. Las actividades de los docentes guía consistirán en:

Acompañar el proceso creativo de sus alumnos durante la producción del proyecto en la plataforma virtual y de manera presencial en la DiPTA, así como en la presentación del mismo, a través de los siguientes indicadores de desempeño para los docentes en el uso de las TIC (Plan de estudios 2011):

a. Utilizar herramientas y recursos digitales para apoyar la comprensión de conocimientos y conceptos.

b. Explorar preguntas y temas de interés, además de planificar y manejar investigaciones, utilizando las TIC.

c. Aplicar conceptos adquiridos en la generación de nuevas ideas, productos y procesos, utilizando las TIC.

d. Generar productos originales con el uso de las TIC, en los que se haga uso del pensamiento crítico, la creatividad o la solución de problemas basados en situaciones de la vida real.

e. Desarrollar investigaciones o proyectos para resolver problemas auténticos o preguntas significativas.

3. Los proyectos participarán a través de **la categoría ÚNICA**:

**Video:** que en el marco de esta convocatoria se entiende como un conjunto de recursos digitales multimedia (texto, imagen, audio, video) estructurado de una forma significativa, con un propósito educativo. Será un recurso digital que puede ser distribuido y consultado a través de internet, y cuya duración no debe superar los 3 minutos.

4. Los proyectos deberán:

a. Desarrollarse con base en una idea original del equipo.

b. Tener relevancia científica y social.

c. Estar sustentados en los aprendizajes esperados del Plan y Programas 2017 (en caso de no estar publicado aún, apegarse al 2011) que fortalezcan el **pensamiento lógico matemático, la comprensión lectora o el aprendizaje del inglés**.

d. Ofrecer innovación y orientación a la resolución de situaciones específicas de aprendizaje para la mejora educativa, en asignaturas que fortalezcan las competencias señaladas en las Bases III.4.c. de la presente convocatoria.

5. Todos los proyectos de los alumnos participantes, con el consentimiento de la madre, padre o tutor, cederán los derechos patrimoniales de autor a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, siempre y cuando sean registrados. Además, aquellos proyectos que el jurado determine seleccionados podrán ser difundidos para su uso público sin lucro alguno en la Plataforma Educativa Jalisco a través del repositorio de materiales multimedia El Punto <http://plataformaeducativa.se.jalisco.gob.mx/elpunto>, para esto será necesario que al término del curso proporcionen a la DIPTA los archivos originales de su producción. En todos los casos se reconocerá la autoría de sus creadores, con los créditos correspondientes.
6. La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se deslinda de cualquier responsabilidad respecto a eventuales casos de plagio o cualquier conducta punible no detectada por la institución en los proyectos participantes. Lo anterior de conformidad con la legislación aplicable respecto a los derechos de autor.
7. La participación en esta convocatoria asume la plena aceptación de estas bases. La interpretación de las mismas o de cualquier aspecto no señalado en ellas, corresponde única y exclusivamente a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco a través de la Dirección de Programas de Tecnología en el Aula.

#### **IV. De la inscripción**

1. La inscripción del proyecto se realizará a través del formulario en línea disponible en <http://bit.ly/2rIPT5X> . Se recibirán los proyectos a partir del 1 de agosto de 2017 hasta el 6 de septiembre de 2017 o al agotar los 50 lugares disponibles.
2. A partir del 11 de septiembre y hasta el 27 de octubre, los participantes inscritos podrán acceder a la plataforma donde desarrollarán su proyecto en línea. La URL de la plataforma se dará a conocer a través del correo de bienvenida a los participantes. Todos los datos recibidos serán manejados conforme al Aviso de confidencialidad disponible en [http://portalsej.jalisco.gob.mx/sites/default/files/aviso\\_de\\_confidencialidad\\_en\\_espanol.pdf](http://portalsej.jalisco.gob.mx/sites/default/files/aviso_de_confidencialidad_en_espanol.pdf)

#### **V. De la premiación**

1. Se integrará un jurado para la selección de proyectos destacados con personal de la Coordinación de Educación Básica, la Dirección General de Educación Primaria, la Dirección General de Educación Secundaria, la Dirección General de Programas Estratégicos, la Dirección de Programas de Tecnología en el Aula y especialistas en producción audiovisual.

2. Los proyectos seleccionados se presentarán en la 4ta Jornada de Tecnología en el Aula, allí expondrán los objetivos y contenido del proyecto y compartirán su experiencia colaborativa de creación y desarrollo. Los equipos serán notificados vía correo electrónico a partir del 31 de octubre de 2017.
3. Los equipos seleccionados se comprometen a acudir a la 4ta Jornada de Tecnología en el Aula los días 8, 9 y 10 de noviembre, en la Dirección Operativa del Centro de Capacitación (DOCC) ubicado en Calle Guadalupe Victoria No. 280, Colonia Santa Ana Tepetitlán, Zapopan, Jalisco.
4. Los proyectos seleccionados serán publicados en El Punto, la Plataforma Educativa de la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, con el crédito correspondiente a sus autores.
5. Se entregará constancia de participación a todos los participantes no seleccionados y un reconocimiento a los equipos seleccionados.
6. Los casos no previstos serán resueltos por el Comité Organizador, conformado por personal especializado en producción multimedia de la DiPTA.

## **A T E N T A M E N T E**

“2017, Año del Centenario de la Promulgación de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Jalisco y del Natalicio de Juan Rufino”.

**FRANCISCO DE JESÚS AYÓN LÓPEZ**  
**SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO**

FJAL/AEMR/bgm