

Concurso

1,2,3  TIC



## BASES DEL CONCURSO: VIDEOS

### 1. PRESENTACIÓN

El programa 1,2,3 por TIC del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, apuesta por la construcción de una cultura del cuidado de sí y de los otros en Internet, para lo cual es fundamental fortalecer la ciudadanía digital en función de una cultura del cuidado, a través del fomento de competencias socioemocionales y tecnológicas indispensables para el ejercicio pleno como cibernautas en el siglo XXI. Esto, ya que los entornos digitales hoy hacen parte de la vida cotidiana, son espacios en los que se despliega la identidad y en los que se puede trabajar, estudiar, divertirse, investigar, conocer personas, aprender oficios, jugar, enamorarse, viajar y conocer lugares distantes, entre otros usos que hoy hacen parte de la forma como se construye una vida propia y con los otros.

Nuestra cotidianidad entonces se desarrolla en un espacio mixto de entornos físicos y digitales, de ahí que, los valores y modos de conducta que garantizan espacios pacíficos y armónicos para todos en los entornos físicos, se extiende a los entornos digitales, por lo que, al hablar de convivencia digital, estamos también hablando de convivencia en general, en los entornos donde se desarrolla nuestra vida cotidiana: la familia, el barrio, la escuela, la ciudad, el país, el mundo, por lo que se asume como colectiva la responsabilidad de la convivencia digital. Es así como se construyen entornos positivos con los demás usuarios de Internet a partir de lazos de respeto, confianza y tolerancia, no es algo que otros construyan para nosotros, sino que somos nosotros mismos cuando comentamos una foto, cuando chateamos, cuando compartimos contenido propio o de otros, somos quienes aportamos en la aceptación y reconocimiento de la diferencia como algo propio de todos los que navegamos en la red.

Estamos hablando entonces de las competencias socioemocionales y digitales que son el cimiento de una vida digital en los niños, niñas, adolescentes y adultos que promueva el bienestar individual y colectivo, basada en hábitos y comportamientos saludables conscientes de los beneficios de Internet y las TIC como herramientas y oportunidades para sí mismos y para los otros, que aportan al cambio social para la protección y dignificación de la vida. En consecuencia, el programa a través de sus distintas estrategias de implementación como lo son las charlas pedagógicas, los MediaKit, los recursos de consulta autónoma, las campañas informativas y los recursos abiertos, se propone aportar a las acciones de educación digital que adelantan las instituciones educativas para la construcción de convivencia digital, a través del desarrollo de la inteligencia digital en los niños, niñas y adolescentes.

Así las cosas, con el ánimo de reconocer y difundir aquellas **iniciativas institucionales** que buscan promover estilos de vida digital saludables, la convivencia, el fortalecimiento de las relaciones interpersonales respetuosas, equitativas y solidarias en los entornos digitales, a partir del reconocimiento de las diferencias que nos dan una identidad y una pertenencia como individuos en la sociedad, el programa 1,2,3

por TIC convoca a las instituciones educativas públicas y privadas para que participen en este concurso.

## 2. OBJETIVO DEL CONCURSO

El concurso tiene como objetivo visibilizar las iniciativas implementadas por las instituciones educativas en el ámbito de la apropiación digital enfocadas en la construcción de convivencia digital a través de la confianza, la seguridad y el cuidado en el uso de Internet y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

En particular, el concurso busca:

- Reconocer los esfuerzos institucionales en la formación de ciudadanos digitales que construyan una convivencia a partir del respeto por la diversidad y la dignidad humana.
- Destacar las experiencias que sean postuladas y mejor valoradas por el equipo de expertos a nivel nacional, con el propósito de difundirlas y compartir su conocimiento con toda la comunidad educativa a lo largo del país.

## 3. CRITERIOS PARA PARTICIPAR




- Podrán participar instituciones educativas públicas y privadas del territorio nacional.
- Cada institución educativa podrá participar sólo con una experiencia, sin importar si esta es de carácter institucional o de aula de educación básica o media.
- Las instituciones educativas participantes deben haber sido beneficiadas por el Ministerio TIC en 2023 con el programa **1,2,3 por TIC** o en años anteriores con el programa **En TIC Confío**.
- Debe garantizarse que la experiencia postulada corresponda a una de las categorías planteadas para este concurso (*Ver categorías en el siguiente apartado*).

## 4. EXPERIENCIAS QUE SE PUEDEN POSTULAR

En el marco del programa 1,2,3 por TIC, las competencias inherentes a la ciudadanía digital se manifiestan en los ámbitos socioemocional y digital. En consecuencia, se espera que las experiencias presentadas puedan demostrar, a través de pruebas concretas, cómo han fortalecido la comprensión y empatía de la comunidad educativa con las necesidades, intereses, motivaciones y maneras de ser de los usuarios de Internet, consolidando relaciones de respeto y cuidado de sí mismo y de los otros a partir del actuar, sentir y pensar como individuos y como miembros de una comunidad digital. Lo anterior, a través del fortalecimiento de tres competencias claves que se vuelven las categorías de este concurso, a saber:



**Tabla 1 Categorías del concurso**

 <p><b>Pensamiento crítico</b></p>	<p>Experiencias que muestren cómo aportan al desarrollo en sus comunidades educativas, de la capacidad de encontrar, organizar, analizar y evaluar información de medios y redes con razonamiento crítico para la garantía de los derechos y del buen vivir, la reputación, las relaciones, la propiedad y la vida.</p>
 <p><b>Huella digital</b></p>	<p>Experiencias que muestren cómo aportan al desarrollo en sus comunidades educativas, la capacidad de comprender la naturaleza de las huellas digitales y sus consecuencias en la vida real, gestionarlas de manera responsable y construir activamente una reputación digital positiva, que garantice una navegación segura.</p>
 <p><b>Convivencia digital</b></p>	<p>Experiencias que muestren cómo aportan al desarrollo en sus comunidades educativas, la capacidad identificar, manejar y resolver los conflictos cibernéticos a partir de la conciencia, sensibilidad y altruismo para apoyar y comprender los sentimientos y necesidades propias y ajenas, garantizando y construyendo entornos digitales seguros y una navegación que favorezca el desarrollo humano y el bienestar propio y el de otros.</p>

La convivencia digital es entendida como una competencia que deben desarrollar los usuarios de Internet a partir del conocimiento de las implicaciones para el bienestar emocional de las distintas formas de acoso en los entornos digitales, así como de las reglas y acuerdos básicos para la construcción de una convivencia que permita hacer de los entornos digitales espacios constructivos y provechosos para los individuos y las comunidades. En este sentido, son habilidades propias para convivir de manera sana en los entornos digitales, la regulación emocional ante las distintas situaciones que se presentan en los entornos digitales y el manejo de estrategias para mediar y resolver situaciones conflictivas en los entornos digitales, así como para reconocer las razones que sustentan los modos de actuar y reaccionar de sí mismo y de los otros en Internet.

Se trata entonces de experiencias que muestren su aporte en la construcción de entornos digitales armónicos y pacíficos a partir de una actitud emocional para comprender lo que sucede en los entornos digitales tomando en consideración los sentimientos y pensamientos tanto propios como de los demás usuarios de Internet, así como contar con sensibilidad para conectarse con las emociones y pensamientos de los otros sin imponer o descuidar los propios, encontrando formas de mediar en los entornos digitales. Finalmente, estas actitudes se acompañan con el valor de la compasión, a partir del cual es posible que los usuarios de Internet sean conscientes de las emociones de sí mismos y de los otros, evitando juicios inducidos por la ausencia de consideraciones sobre las razones que sustentan los modos de actuar en los entornos digitales.

Además de desarrollar la convivencia digital como una competencia, las experiencias pueden mostrar cómo abordan también otras relacionadas a ella como lo son el pensamiento crítico y la huella digital. La primera implica el conocimiento sobre el papel de las TIC e Internet en los entornos sociales y en el desarrollo individual y campo social, a partir de lo cual es posible detectar y reportar informaciones falsas o malintencionadas en los entornos digitales, así como asumir un rol activo para reportar y bloquear contenidos violentos, inapropiados o delictivos en los entornos digitales. El pensamiento crítico implica asumir una actitud crítica para analizar a profundidad el papel de Internet y las TIC en la construcción de realidades y relaciones individuales y colectivas en los entornos digitales, así como la responsabilidad como usuarios de Internet y las TIC para construir con ellas entornos favorables para el bien individual y colectivo.

Por su parte, la huella digital está asociada a la forma como los usuarios de Internet son conscientes de la construcción de su imagen en los entornos digitales, así como sus implicaciones a la reputación digital según sus modos de navegar e interactuar. Esto implica la habilidad para construir y controlar las huellas digitales que se registran en los entornos digitales, así como para cuidar la reputación de sí mismos y de los demás en los entornos digitales, a partir de una actitud positiva para percibir y construir huellas digitales en beneficio propio y de los demás, y la prudencia en los entornos digitales para considerar las consecuencias posibles de los actos propios o de otros.

## 5. REQUISITOS PARA LA PRESENTACIÓN DEL VIDEO

- La institución educativa que presenta la experiencia debe haber sido beneficiaria del programa de prevención de riesgos del Ministerio TIC en 2023 denominado **1,2,3 por TIC**, o en años anteriores con el programa conocido como **En TIC Confío**.
- La postulación solo podrá hacerse por medio del formulario establecido para ello y en los tiempos del cronograma del concurso. (*Consultar el apartado del cronograma*)
- Las experiencias que sean puestas a disposición para concursar deben ser originales e inéditas, no podrán haber sido difundidas previamente a través de ningún medio o canal, o haber participado en otro tipo de concursos o recibido algún reconocimiento.
- En caso de que existan derechos de autor de terceros y licencias de uso, deben ser mencionadas en la postulación de la experiencia y el video que la respalda.
- De ser oportuno, el Programa **1,2,3 por TIC** podrá solicitar a los autores aclaraciones sobre el vídeo.

## 6. FORMA DE PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Las experiencias deben ser remitidas por medio de un vídeo de una duración de máximo de tres (3) minutos (180 segundos), que debe ser entregado en orientación horizontal y en cualquiera de los siguientes formatos: MP4, M4V, MPG, WMV, FLV, AVI, MOV.

Recomendaciones sobre el video:

- El video es una herramienta para mostrarle al público la importancia de su iniciativa, por eso debe ser creativo y enviar un mensaje claro.
- Puede realizar un guion previamente a la realización del vídeo, para apoyar la claridad y secuencia del mensaje.
- El video debe permitirles a los jurados obtener información para tener una idea clara de la experiencia y poder votar por ella.
- Para poder realizar un vídeo puede hacer uso de una videocámara, una cámara digital, cámara de celular, tableta, o si lo desea, la cámara web; recuerde que la iniciativa debe dar a conocer algo interesante, tiene que ser creativa, usar un lenguaje ameno, tener una secuencia para así captar la atención del público.
- Para evitar que se distorsione la imagen, no ajuste el zoom y ubique el dispositivo de manera que quede fijo (puede ayudarse con un trípode).
- Configure las opciones para que cuente con el sonido e iluminación adecuada.
- Verifique la capacidad de memoria del dispositivo para poder calcular el tiempo de grabación.
- Una vez realizado el video, usted podrá editarlo para mejorar su calidad, recortar partes; agregar sonidos, animaciones, textos; modificar el volumen, eliminar sonidos ambientales, entre otros, haciendo uso de programas como por ejemplo Movie Maker o del Editor de Youtube siguiendo los pasos que allí aparecen.



## 7. INSCRIPCIÓN AL CONCURSO

Las instituciones educativas que estén interesadas en participar, deben realizar su inscripción y carga del video de postulación a través del link <https://123portic.com/concurso>.

En esta inscripción, además de cargar el video de la experiencia, se debe indicar la siguiente información:

- Título de la experiencia
- Nombres completos de los autores, documentos de identidad, número de contacto
- Nombre de la institución educativa
- Departamento y municipio
- Correo electrónico
- Secretaría de Educación a la que está adscrita

También, como parte de la inscripción se debe especificar la siguiente información de la experiencia:

- Competencias digitales que promueve
- Contexto sociocultural de los participantes
- Situación o problema que dio origen a la experiencia
- Resumen del desarrollo de la experiencia
- Logros evidenciables de la experiencia
- Prospectiva de la experiencia

## 8. CRONOGRAMA

### ETAPA 1 - 2023

- 1. Convocatoria:** el programa **1,2,3 por TIC** realiza la publicación del concurso informando al público el contenido de este, su objetivo, la población a la que se dirige, los lineamientos y requisitos para participar. En la convocatoria, se indicará el link para realizar la inscripción. Para garantizar una mayor participación de las instituciones educativas, esta fase del concurso se realizará en dos llamados:
  - Primer llamado: 2 al 31 de octubre de 2023
  - Segundo llamado: 1 al 22 de marzo de 2024
- 2. Recepción de videos:** el programa 1,2,3 por TIC recibe las propuestas de las instituciones que, luego de revisar los requisitos del concurso, desean participar. Para esto, el programa realiza la revisión de los videos a través de la plataforma y crea una matriz de evaluación de las propuestas.
  - Primer llamado: las propuestas que sean enviadas en el primer llamado, recibirán una realimentación para que puedan ser ajustadas en caso de que se requiera, según la consideración de los criterios técnicos del equipo del programa. Como resultado de esta valoración se recomendará a las instituciones educativas participantes volver a cargar el video con ajustes o mantener el video postulado.

- Segundo llamado: las propuestas que sean enviadas en el segundo llamado, no recibirán realimentación previa, iniciarán de inmediato su proceso de evaluación por expertos.
- 3. Sistematización primer llamado:** de acuerdo con la revisión de los videos que sean enviados en el primer llamado del concurso, se elaborarán recomendaciones particulares para cada uno de los videos postulados en el primer llamado, y generales para aquellos que quieran participar en el segundo llamado y así, garantizar mejores condiciones para su evaluación por parte de expertos.

## ETAPA 2 - 2024

- 4. Convocatoria segunda llamado:** el programa 1,2,3 por TIC realiza nuevamente la publicación del concurso, informando al público el contenido de este, su objetivo, la población a la que se dirige, los lineamientos y requisitos para participar. En la convocatoria para el segundo llamado, se indicará el link para realizar la inscripción.
- Segundo llamado: 1 al 22 de marzo de 2024
- 5. Recepción de videos segundo llamado:** el programa 1,2,3 por TIC recibe las propuestas de las instituciones que, luego de revisar los requisitos del concurso, desean participar. Para esto, el programa realiza la revisión de los videos a través de la plataforma y crea una matriz de evaluación de las propuestas. Seguido de esto, elabora el documento de sistematización de la segunda fase.
  - 6. Evaluación de experiencias:** el programa **1,2,3 por TIC** realiza una convocatoria de jurados para que, finalmente, realicen la evaluación y selección de experiencias ganadoras, teniendo como insumos las matrices de evaluación previamente realizadas.
  - 7. Evento de premiación:** por último, se llevará a cabo el evento de premiación de los videos ganadores.



**Tabla 2 Cronograma del concurso**

	ACTIVIDAD	DERIVADAS	TIEMPOS	FECHA ESTIMADA
FASE 1 - 2023	Convocatoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>Piezas y divulgación</li> <li>Plataforma de recepción de los vídeos</li> </ul>	3 semanas	<b>2 de octubre al 31 de octubre</b>
	Recepción vídeos Primer llamado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción en plataforma por categoría</li> <li>Matriz de evaluación de las propuestas por categoría (filtro 1)</li> </ul>	4 semanas	<b>2 de octubre al 31 de octubre</b>
	Sistematización Primer llamado	Documento de sistematización	1 semana	<b>1 al 10 de noviembre</b>
FASE 2 - 2024	Relanzamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Piezas y divulgación</li> <li>Cartas de invitación</li> </ul>	1 semana	<b>19 al 29 de febrero</b>
	Recepción vídeos Segundo llamado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción en plataforma por categoría</li> <li>Matriz de evaluación de las propuestas por categoría (Filtro 1)</li> </ul>	3 semanas	<b>1 al 22 de marzo</b>
	Evaluación	Matriz de evaluación de videos por categoría		
		Selección y convocatoria de jurados	2 semanas	<b>1 al 12 de abril</b>
	Evaluación jurados			
	Premiación	Evento de premiación		

## 9. PREMIACIÓN

Las iniciativas seleccionadas por el jurado con mayor votación en cada categoría obtendrán:

- Producción de un video de la experiencia por parte del equipo de comunicaciones de la Dirección de Apropiación de MinTIC.
- Producción de insignia digital que resalte su institución como ganadora en la categoría, y difusión de esta en las redes sociales del programa 1,2,3 Por TIC y sus aliados a nivel nacional.
- Mención en la conmemoración de “La noche de los mejores” del Ministerio de Educación Nacional.
- Socialización de las iniciativas que resulten ganadoras a Secretarías de Educación con el objetivo de dar a conocer las propuestas en pro de lograr su desarrollo en otras instituciones educativas; así mismo, seguimiento a las oportunidades de mejoramiento identificadas por estas instituciones y retroalimentación a los ganadores.





**Concurso**

**1,2,3**  **TIC**