



**COMPUTADORES PARA EDUCAR
CICLON – EDUCA DIGITAL
Convocatoria para selección de Experiencias – CICLÓN 2018
Subdirección de Formación Educativa
Marzo de 2018**

PRESENTACIÓN

Computadores para Educar es una asociación de entidades públicas, que genera oportunidades de desarrollo para los niños y jóvenes colombianos, mejorando la calidad de la educación, mediante la dotación de herramientas tecnológicas, la formación y acompañamiento a las comunidades educativas y la gestión ambiental de los equipos de cómputo en desuso.

Como resultado, CPE entre 2000 y 2017 ha beneficiado 8.307.504 niños y jóvenes de 44.762 sedes educativas, con la entrega de 2.018.562 terminales de cómputo para uso de estudiantes y docentes; se han cualificado 257.185 docentes en el aprovechamiento pedagógico de las TIC y se ha evitado que cerca de 300.000 computadores obsoletos contaminen el ambiente al recogerlos en donación, de estos se han demanufacturado 140.862 equipos obsoletos y se han valorizado más de 4.680 toneladas de residuos electrónicos, optimizando en diferentes frentes las posibilidades que brinda la tecnología.

Lo más importante es que toda la gestión adelantada ha generado un verdadero impacto en el desarrollo del país, a través de la mejora en la calidad de la educación, lo cual fue demostrado por un estudio realizado por el Centro Nacional de Consultoría - CNC en 2015. En este se encontró que Computadores para Educar, gracias a la cualificación brindada a los docentes, logra disminuir la deserción en 4,3%, el 3,65% de los estudiantes no repiten año escolar, incrementar los resultados de las pruebas Saber en 10,6%, aumentar la probabilidad de acceder a la educación superior en un 7,5%.

Los logros alcanzados a la fecha no sólo son resultado del trabajo de Computadores para Educar, sino también, se han dado a partir del compromiso y dedicación de los docentes y directivos docentes del país en su quehacer profesional. Por lo anterior, Computadores para Educar a partir del 2011 organiza el evento Educa Digital Colombia®, el cual reúne a los docentes y directivos docentes del país, para la construcción de diálogos a propósito de sus experiencias en el uso de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje, la asistencia a conferencias nacionales e internacionales de interés y actualidad, así como la participación en talleres prácticos que brindan ideas sobre el uso de herramientas TIC en el aula.



Carrera. 11 No. 71-73, Ed. Davivienda - Pisos 10 y 11
Línea 01 8000 919 273 / Teléfono: (57) (1) 313 7777
info@cpe.gov.co - www.computadoresparaeducar.gov.co
Código postal: 110231 - Bogotá, D.C - Colombia



En definitiva, la estrategia de gestión del conocimiento de CPE, principalmente en su componente de sistematización de experiencias de los docentes y directivos, busca contribuir de manera efectiva al cumplimiento de algunos de los Objetivos planteados en la agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, impactando principalmente al Objetivo No. 4: Educación de Calidad, el cual propone “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”.

Asimismo, a nivel de política nacional de educación, es relevante también destacar que mediante las acciones que se plantea Computadores para Educar en este documento, se espera aportar al cumplimiento de uno de los lineamientos estratégicos específicos del sexto desafío del nuevo Plan Nacional Decenal de Educación 2016- 2016: "Fomentar la gestión de conocimiento a partir del uso apropiado de las TIC".

En el marco de este evento se desarrolla la Convocatoria para selección de Experiencias TIC, para docentes asistentes con las cuales se podrán dar a conocer o visibilizar proyectos exitosos con el uso de las TIC para la enseñanza.

En conclusión, "el proceso de sistematización aporta tanto al desarrollo de la experiencia como al desarrollo personal de sus protagonistas en una mutua interacción que funciona de manera sinérgica" (Colombia Aprende). Sus efectos se pueden evidenciar tanto en el presente como en el futuro así:



Fuente: Diseño propio, tomado del documento "La sistematización de experiencias:

enfoque conceptual y metodológico". Portal Colombia Aprende - MEN
CONCEPTUALIZACIÓN

¿Qué es una Experiencia TIC?

Se considera una Experiencia TIC, a la práctica ya sea de gestión institucional o de aula, que se concreta en un programa, plan o proyecto y que con la intencionalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar las competencias de los estudiantes, involucra las herramientas TIC de manera innovadora. Se sitúa en un espacio y tiempo determinados, con acciones y actividades identificables. Es contextualizada porque planea sus acciones en estrecha relación con el medio cultural, social y político y las necesidades de desarrollo de la comunidad educativa a la cual atiende. (MEN, 2009)

Los factores contextuales, pedagógicos y tecnológicos son claves para determinar si es una experiencia relevante y potencial para el intercambio, réplica y reconocimiento.

Algunos de los ejemplos de experiencias TIC que se buscan sistematizar son aquellas que¹:

- Desarrollen recursos educativos digitales
- Involucren metodologías educativas innovadoras con uso de TIC
- Sean propuestas de gamificación
- Fomenten el uso de dispositivos móviles con fines educativos y redes sociales educativas
- Promuevan el aprendizaje online
- Proyectos inclusivos con TIC
- Complementen sus prácticas escolares con robótica, realidad aumentada o virtual.

¿QUIENES PUEDEN POSTULARSE CON SU EXPERIENCIA?

Esta convocatoria está dirigida a las instituciones educativas que hayan sido beneficiados por los procesos de formación de CPE dentro de la estrategia CICLÓN, los cuales podrán postular su experiencia de acuerdo con los requisitos descritos.

Si la experiencia es producto del trabajo en grupo, debe inscribirse solamente un aspirante, quien deberá tener el aval del resto del equipo de la experiencia y este deberá ser sustentado a través de una carta. Este documento deberá ser dirigido a Computadores para Educar, firmado por todos los coautores de la experiencia y enviada al correo electrónico formacion@cpe.gov.co al finalizar su postulación. Por tanto, en caso de ser seleccionado como finalista, será solamente el docente o

¹ http://www.ifema.es/simoeducacion_01/Prensa/NotasdePrensa/INS_078712

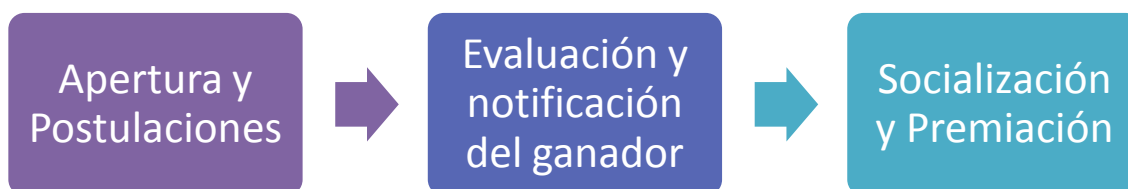
directivo docente aspirante que postuló la experiencia, el único que recibirá los beneficios de la premiación.

No podrán postularse a ninguna de las dos categorías los docentes o directivos docentes que hayan sido ganadores en las anteriores ediciones de Educa Digital Colombia®.

Los docentes que se postulen deberán tener en cuenta que su experiencia se ajuste a las siguientes condiciones iniciales:

- El proyecto pretende desarrollar competencias específicas en los estudiantes en algún área del conocimiento.
- El proyecto tiene algún impacto a una problemática institucional o comunitaria.
- El proyecto debe estar por lo menos en fase de Pilotaje.
- El proyecto debe contar con un video en el que se evidencie el trabajo con los estudiantes y el testimonio de la comunidad.
- Si el docente desarrolla la experiencia en coautoría (con otros docentes o directivos docentes), este debe suministrar la carta de aval de cada uno de los coautores, debidamente diligenciada y firmada.
- En caso de que la experiencia cuente con testimonios de menores de edad, el docente o directivo docente deberá adjuntar las cartas de uso de imagen y consentimiento de los padres o representantes de los menores.
- El docente ganador se compromete a participar en las actividades propuestas por CPE, en el marco de los talleres de Educa Digital, las cuales le servirán como escenario de reconocimiento y a su vez aportarán al proceso de aprendizaje de otros docentes de la comunidad educativa presente. En ese sentido, el docente ganador servirá de mentor para otros docentes. Es importante aclarar, que los gastos de viáticos y tiquetes serán asumidos por CPE.

¿CUÁLES SON LAS ETAPAS DE LA CONVOCATORIA?



1. Apertura de la convocatoria y postulaciones de Experiencias

La convocatoria será divulgada por la Secretaria de Educación de Magdalena y las entidades y/o operadores adscritos al programa CICLON. Durante esta etapa se podrán resolver inquietudes que tengan los postulantes y serán atendidas por el equipo de la Subdirección de Formación de Computadores para Educar al correo mgonzalez@cpe.gov.co colocando en el asunto: POSTULACIÓN EXPERIENCIA CICLÓN.




2. Evaluación

Los evaluadores de las Experiencias TIC es el equipo pedagógico de la Subdirección de Formación de Computadores para Educar.

De acuerdo con el número de experiencias que se reciban al cierre de la convocatoria, se realizará la asignación de estas a los evaluadores, quienes recibirán el documento de la experiencia, los lineamientos para la evaluación de experiencias y el instrumento para la evaluación según la rúbrica definida para este fin. Los evaluadores, podrán, además de usar la rúbrica, hacer algunas sugerencias a los docentes para fortalecer su experiencia.

Una vez sean aprobados los criterios generales, el equipo evaluador tendrá como referente unos criterios fundamentales que les permitirá revisar con más detalle aspectos relevantes para determinar el impacto de la experiencia en el mejoramiento de la calidad educativa dentro del contexto donde se desarrolla.

En esta fase, se adoptarán entonces los siguientes criterios establecidos por el Ministerio de Educación Nacional en su documento “Las Rutas del Saber Hacer de Experiencias Significativas”. Complementariamente, desde CPE se proponen dos criterios de valor agregado que serán integrados igualmente al proceso de evaluación de las Experiencias TIC:

	Fundamentación: se evalúa la relación de la experiencia con referentes pedagógicos, conceptuales y metodológicos. Así mismo, se analiza la articulación con el PI y el PMI
	Pertinencia: Hace referencia al análisis del contexto que realiza la experiencia, para así dar respuesta a las necesidades y/o problemáticas identificadas en el entorno y/o establecimiento educativo. Es decir, que sea acorde también al contexto al cual pertenece el docente, los estudiantes y la comunidad educativa en general y se puede evidenciar en acciones como proyectos de aula deben que respondan a proyectos de orden pedagógico y didáctico
	Madurez: Se observa la evolución de la experiencia en el tiempo y los aprendizajes y mejoras que se han generado durante la implementación. Ha logrado generar resultados con evidencias


Resultados: En este punto, se evalúa el nivel de logro de la experiencia de acuerdo con los objetivos propuestos y el mejoramiento de los aprendizajes y competencias en los estudiantes en pro del fortalecimiento Institucional.

Transferencia: La experiencia se convierte en un punto de referencia para otros; por tal motivo, este criterio evalúa su capacidad de ser retomada, transferida y adaptada a otros escenarios educativos y se pregunta por los mecanismos de comunicación (si los tiene) que utiliza para hacer esto posible.

Sostenibilidad: Evalúa los mecanismos planteados para mantener, fortalecer y escalar (transferir) la experiencia en el tiempo, considerando las condiciones de orden político, técnico, humano, financiero y tecnológico que lo permiten.

Innovación: El término innovación se utiliza para observar el uso de elementos novedosos dentro de las circunstancias propias del contexto que se identifican en la implementación de la experiencia y que conllevan a cambios en las prácticas y costumbres institucionales de cualquiera de las áreas de gestión escolar, además de realizar aportes al campo disciplinar trabajado en la experiencia.

VALOR AGREGADO:

- 
- 1. Transversalidad:** Es hacer posible la integración de los diversos saberes para el desarrollo de competencias para la vida. Esto implica reorientar las prácticas pedagógicas hacia la construcción de conocimiento con sentido, que apunte a la transformación de los contextos locales, regionales y nacionales.
 - 2. Inclusión:** La experiencia pretende eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de distintas poblaciones. Por tanto busca que todos los estudiantes sean incluidos en los procesos educativos indistintamente de su condición cognitiva, física, social, cultural o étnica.

Igualmente, el docente que postule su experiencia deberá diligenciar la siguiente información en un Formulario de Google <https://goo.gl/forms/Du6kl8Pw3MASfQBv1>

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
Título de la Experiencia	Debe registrar el nombre que le dio a la experiencia. Recuerde que es recomendable que el título describa con claridad, y usando la menor cantidad de palabras, el tema central de la experiencia.
Fecha de inicio de la experiencia	Debe seleccionar el mes y año en el que el docente o directivo docente comenzó a implementar las estrategias propuestas con los estudiantes o en la Institución Educativa

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
Cargo	Debe seleccionar el cargo de la persona líder de la experiencia: Docente o Directivo docente
Nombres y apellidos	Debe indicar los nombres y apellidos del autor o contacto principal de la experiencia. Si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría) posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes.
Cédula	Debe indicar el número de cédula del autor o contacto principal de la experiencia. Recuerde que si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría) posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes.
Número de contacto	Debe indicar el número de contacto del autor o contacto principal de la experiencia. Recuerde que si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría) posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes.
Correo electrónico	Debe indicar el correo electrónico del autor o contacto principal de la experiencia. Recuerde que si es una experiencia que se desarrolló en forma grupal (coautoría) posteriormente podrá diligenciar los datos de los demás docentes.
Facebook o Twitter	Debe adjuntar el nombre de usuario de Facebook o Twitter del docente líder de la experiencia.
Institución educativa donde se desarrolla la experiencia	Debe escribir el nombre de la Institución Educativa. Escriba con MAYÚSCULA sostenida toda la respuesta
Código DANE	Debe escribir el código DANE sin puntos, comas o guiones. Si no conoce el código, puede buscarlo en el siguiente enlace: https://sineb.mineduacion.gov.co/bcol/app
Sede	Si la experiencia se desarrolla en una sede de la Institución Educativa principal, debe escribir el nombre completo con MAYÚSCULA sostenida.
Código DANE Sede	Debe escribir el código DANE sin puntos, comas o guiones. Si no conoce el código, puede buscarlo en el siguiente enlace: https://sineb.mineduacion.gov.co/bcol/app
Departamento	Debe seleccionar el departamento donde se encuentra ubicada la Institución Educativa o sede donde se desarrolla la experiencia.

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
Municipio	Debe escribir el municipio donde se encuentra ubicada la Institución Educativa o sede donde se desarrolla la experiencia.
¿Su proyecto se desarrolló en coautoría?	Debe elegir del menú desplegable la opción SI, cuando la experiencia es el resultado del trabajo en grupo y el formulario automáticamente lo llevará a la sección 7 para diligenciar la información de los demás coautores, o la opción NO, cuando el trabajo es individual y el formulario lo llevará automáticamente a la sección 11 (Resumen).
Resumen	Debe escribir en máximo tres párrafos (500 palabras) el objetivo de la iniciativa, a través de qué acciones o actividades se desarrolla la experiencia, qué recursos TIC se usan y los resultados o proyecciones de la misma (si se tienen).
Área o asignatura en la que desarrolla la experiencia	Debe seleccionar el área o asignatura en la que se desarrolla la experiencia. Si es directivo docente debe escoger alguna de las siguientes opciones: Gestión Institucional Directiva, Gestión Institucional Académica, Gestión Institucional Administrativa y/o Gestión Institucional Comunitaria. Como referente puede consultar la Guía N°34 del Ministerio de Educación, para el mejoramiento institucional.
Grados	Debe seleccionar el grado o los grados donde se desarrolla la experiencia.
Otras poblaciones beneficiadas	Si la experiencia se desarrolla con alguna de las poblaciones enunciadas a continuación, debe seleccionar la opción correspondiente: <ul style="list-style-type: none"> -Docentes -Padres de familia -Comunidad educativa en general -Estudiantes con discapacidad -Extra edad -Víctimas del conflicto -Etnia -Afrodescendientes -Comunidades indígenas -ROM -Otra
Contexto	Debe describir en máximo 400 palabras, las características

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
sociocultural y TIC	sociales, educativas y de tecnología determinantes del contexto en el cual se propone la iniciativa. En términos de la caracterización social, esta debe describir puntualmente aspectos como: la estructura de relaciones, las condiciones particulares de la zona (rural o urbano). En el ámbito educativo debe describir los logros y debilidades relevantes, haciendo énfasis en los aspectos pedagógicos asociados a la experiencia. En términos de características TIC esta debe describir puntualmente aspectos como: los recursos tecnológicos con que cuenta la institución, software, conectividad, condiciones de electricidad, etc. Con este contexto se construye una imagen del lugar en el que se desarrolla la experiencia. Con este contexto se construye una imagen del lugar en el que se desarrolla la experiencia, que le será útil al evaluador para entenderla.
Definición de la necesidad o problema	Debe describir en un máximo de 300 palabras, la necesidad o problema que justifica la experiencia. Tenga como guía la siguiente pregunta: ¿Qué situaciones particulares se presentan en el contexto para considerarlo como un problema?
Objetivo general	Debe definir en máximo 60 palabras, el horizonte claro de acción, el cual debe estar en correspondencia con el problema o necesidad.
Objetivos específicos	Debe escribir máximo 5 objetivos específicos que se desprenden del objetivo general. Estos deben guardar estricta relación, ya que al estar organizados en un orden lógico permite reconocerlos como los pasos a seguir para lograr el objetivo general. Enumérelos.
Competencias a fortalecer de los estudiantes o área de gestión a fortalecer	Debe describir en máximo 300 palabras, los saberes y competencias, del contenido puntual del área de conocimiento o área de gestión que se quiere fortalecer. Puede acudir a referentes como: Proyecto Educativo Institucional - PEI, Plan de Mejoramiento Institucional - PMI, Lineamientos Curriculares, Estándares Básicos de Competencia, Derechos Básicos de Aprendizaje, Guía para el Mejoramiento Institucional, Guía 31 Desempeño Laboral Docente, Competencias TIC para los Docentes y Directivos Docentes, de acuerdo al tipo de iniciativa que presenta el docente o directivo docente.

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
Listado de contenidos y/o herramientas educativas digitales	Debe seleccionar el tipo de contenidos y/o herramientas educativas digitales que se usan en la experiencia: <ul style="list-style-type: none"> -Video juegos -E-books -Series animadas -Aplicaciones web -Aplicaciones móviles -Software educativo o de apoyo para actividades de aula -Material multimedia <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas digitales (programas que permiten el desarrollo o elaboración de material digital para usos pedagógicos) - Contenidos de la interfaz de CPE - Contenidos para Aprender MEN -Otro
Nombres de los contenidos y/o herramientas educativas digitales	Debe escribir el nombre de los contenidos y/o herramientas educativas digitales de acuerdo a la(s) casilla(s) seleccionadas en la pregunta anterior. Sepárelos usando comas o guiones.
Tipo de dispositivo que usa en su experiencia	Debe seleccionar el tipo o los tipos de dispositivos que usa en su experiencia: <ul style="list-style-type: none"> -Computador portátil -Computador de escritorio -Tableta -Cámara fotográfica -Cámara de video -Televisor -Celulares -Radio -Otro
Metodología	Debe escribir en máximo 500 palabras, todo el proceso de desarrollo e implementación de la experiencia. Construya la narración teniendo en cuenta las siguientes recomendaciones: i) Vaya al grano; ii) Siga un hilo conductor en la presentación de la metodología; iii) Comparta el texto para que otros le indiquen si es claro o si es necesario aclarar algo. Recuerde además explicar cómo se usaron los contenidos educativos digitales y/o herramientas TIC.
Número de meses	Debe escribir el número de meses que el docente o directivo

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
que lleva implementando su experiencia	docente lleva implementando la experiencia.
Resultados	Debe escribir en máximo 400 palabras, los cambios generados en la práctica de aula o de gestión, asociados al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes o de los procesos institucionales. Para esta descripción contraste el problema inicial con el estado final luego de la implementación de la experiencia.
Evidencias	Debe copiar la URL o enlace de una página en donde se encuentren cargadas las siguientes evidencias que resultan como producto de la experiencia (fotografía, videos, blogs, archivos, apps, Plan Gestor TIC, instaladores, entre otros.) con un peso no mayor a 5 Mb. Utilice para ello servicios de almacenamiento en la nube como Google Drive o OneDrive y garantice los permisos para el acceso a la información compartida.
Aprendizajes	Debe escribir en máximo cuatro (4) aprendizajes, cada uno de máximo 100 palabras. Los aprendizajes corresponden al análisis de la implementación y de sus resultados. Estos deben detallar las principales dificultades y las soluciones que se plantearon para las mismas. Estos aprendizajes deben estar pensados y escritos para otros docentes que tengan alguna iniciativa TIC que pueda ser similar o una necesidad o problema parecido al identificado en esta experiencia.
Intercambios o réplicas	Debe indicar si el docente ha replicado la experiencia en otras instituciones, secretarías, u otros contextos. Relate en máximo 400 palabras en cuáles entidades, las fechas y los aspectos a destacar.
Proyección	Debe escribir en máximo 400 palabras, los aspectos que el docente prevé para dar continuidad, fortalecer y escalar su experiencia. Describa cómo lo haría y qué requeriría.
Premios y reconocimientos	Debe escribir los reconocimientos, premios u otros estímulos que el docente haya recibido en su carrera profesional y con la experiencia en mención.
Autorización de uso de nombre e imagen de menores de edad	Debe descargar del siguiente enlace https://goo.gl/YWiePM el modelo de AUTORIZACION DE USO DE NOMBRE, IMAGEN, VIDEOS, DECLARACIONES Y TESTIMONIALES

CAMPO OBLIGATORIO	REQUERIMIENTO
	DEL MENOR DE EDAD PARA USO PÚBLICO POR PARTE DE COMPUTADORES PARA EDUCAR Y EL GOBIERNO DE COLOMBIA. Diligencie un formato por cada estudiante que aparezca en los videos o fotografías presentadas como evidencia de la experiencia. Al finalizar debe consolidarlos en un sólo documento en formato PDF y copiar la URL o enlace de una página en donde se encuentre almacenado este archivo. Utilice para ello, servicios de almacenamiento en la nube como Google Drive o OneDrive.
Cartas de aval de los coautores	Debe descargar del siguiente enlace https://goo.gl/6oAMLy el modelo de CARTA DE AVAL DE COAUTORES. Diligencie uno por cada coautor. Al finalizar debe consolidarlos en un solo documento en formato PDF y copiar la URL o enlace de una página en donde se encuentre almacenado este archivo. Utilice para ello, servicios de almacenamiento en la nube como Google Drive o OneDrive.

Cada una de las experiencias serán evaluadas por dos personas y todos los docentes participantes con su experiencia que deseen recibir el concepto de los evaluadores, podrán solicitarlo al correo electrónico hangulo@cpe.gov.co

Al finalizar el proceso de evaluación se seleccionarán ocho (8) finalistas y un funcionario de Computadores para Educar se comunicará con los autores o contactos principales de la experiencia para suministrar detalles de los siguientes pasos para la socialización de la experiencia en el evento.

3. Socialización y premiación

Las ocho (8) experiencias finalistas serán convocadas a la etapa de socialización, en la cual sus autores iniciarán el proceso de preparación de un video de su experiencia según los lineamientos establecidos, con la finalidad de ser presentada como exposición en el marco del evento Educa Digital 2018. Este será un espacio fundamental en la agenda del Educa Digital 2018, para compartir y conocer las lecciones aprendidas de las prácticas de aula o de gestión con el uso de las TIC que serán premiadas. Durante media hora los asistentes circularán por cada uno de los salones de exposición para conocer las experiencias.

Dentro del público asistente, se contará con un comité de jurados que visitarán las experiencias y valorarán cada una de ellas, otorgándole un puntaje a partir del cual se

definirá el orden de la premiación.

El comité de jurados de las experiencias estará compuesto por un equipo multidisciplinar de profesionales, quienes se desempeñan en diferentes entidades del sector TIC y Educación. Los aspectos que tendrán que ser revisados con detalle por parte de los jurados serán los correspondientes al desenvolvimiento en la presentación, dominio del tema y elementos puntuales de innovación, ruta de implementación y resultados que ha tenido la experiencia, entre otros. El resultado numérico de la evaluación permitirá hacerse a una idea para tomar la decisión de la premiación, sin embargo, serán mediante una reunión del comité de jurados, posterior a la exposición, donde se decidirá el lugar que ocupará cada experiencia.

CRONOGRAMA DE LA CONVOCATORIA

Actividad	Fecha
Apertura de la convocatoria	Jueves, 15 de marzo
Cierre de la convocatoria	Viernes, 23 de marzo
Evaluación de Experiencias TIC	Lunes, 26 de marzo – miércoles, 28 de marzo
Notificación de finalistas	Lunes, 2 de abril
Preparación y entrega de vídeo	Miércoles, 4 de abril
Lineamientos para la exposición	Lunes, 2 de abril
Premiación de Experiencias TIC	Viernes, 6 de abril