

NIT: 901267902-3

Octubre de 2024

PROYECTO EDUCATIVO

PROYECTO EDUCATIVO PARA MEJORAR EL USO RESPONSABLE Y ADECUADO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA ESCUELA Y LA FAMILIA, CON RECURSOS LÚDICOS, DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS (LD-TIC®)



Una herramienta fascinante para la escuela y la familia, que divierte, protege y enseña a divertirse y a proteger a los demás mientras aprenden juntos. Reúne más de **100 actividades** con complementos multimedia y Software, cumpliendo con los estándares de los Objetos de Aprendizaje (REDA), adoptados por el Ministerio de Educación Nacional.

Más de 30 proyectos Didácticos, 100 videos, 20 actividades Lúdicas y 12 App Software.



●●● **2024**

“Porque un mundo mejor...nace en la escuela”.

MATERIAL EDUCATIVO LÚDICO, DIDÁCTICO Y TECNOLÓGICO,
“SALUD DIGITAL”.

SERIE - S.O.S SCHOOL © 2023.

SERIE - S.O.S SCHOOL © 2023.

IMPRESO: ISBN: 978-958-49-8176-9

DIGITAL /eBook / AudioBook : ISBN: 978-958-48-3918-3

Florencia Caquetá, Noviembre de 2024.

Respetado,

JAVIER VILLANUEVA POSSO
Alcalde Municipal de Curillo Caquetá
L.C.

ASUNTO: Proyecto Educativo para “**Mejorar el uso Responsable y Adecuado de las Tecnologías en la Escuela y la Familia**”, con recursos Lúdicos, Didácticos y Tecnológicos (LD-TIC®).

Reciba un especial saludo.

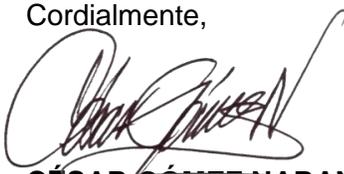
Para mí es una gran oportunidad darle a conocer nuestro proyecto educativo y ponerlo al tanto de su interés, con el fin de integrarlo a toda la comunidad educativa y aproximarlos a los estudiantes y toda la familia para que se logre una vida familiar más real, acercada y efectiva a la academia, facilitando que tanto padres como docentes, utilicen herramientas que permitan integrar y tener coyuntura por el mejor clima, tanto en el hogar como en la escuela y poder conseguir los objetivos académicos sin intrusión de factores que descolaricen y generen un detrimento en la formación de los más jóvenes.

La presente propuesta, está integrada por tres componentes: didáctico, lúdico, y tecnológico, que responden al Plan estratégico de Integración para la Articulación de las TIC y los Delitos Informáticos, amparada en la ley 1341 y 1273 de 2009 junto de la ley 1620 de 2013, complementando de una manera innovadora y práctica, actividades propias de la salud digital e informática con ejercicios extra clase, aplicaciones software y multimedia, que desarrollen competencias tecnológicas,

- *Aprende y Diviértete con las TIC.*
- *Usa y no abusa con las TIC.*
- *Cuídate con las TIC.*
- *Prevenir el Sexting, Grooming y Ciberacoso...*
- *Psicodependencia a las Redes Sociales y las TIC.*
- *El Arte, los Idiomas y la música con tecnologías.*
- *Riesgos y Amenazas de las TIC y la Limpieza Digital.*

Por lo tanto, quedamos a su disposición para cualquier aclaración o ampliación que requieran al respecto.

Cordialmente,



CÉSAR GÓMEZ NARANJO
Autor y Director General.

Proyecto Educativo para “Mejorar el uso Responsable y Adecuado de las Tecnologías en la Escuela y la Familia”, con recursos Lúdicos, Didácticos y Tecnológicos (LD-TIC®).

“Porque un mundo mejor... empieza en la escuela”.

En un mundo cada vez más digital, el uso de la tecnología se ha convertido en una parte esencial de la vida cotidiana en las escuelas y los hogares. No obstante, junto con las oportunidades que brindan las tecnologías, también surgen preocupaciones sobre su uso responsable y adecuado, especialmente en el contexto educativo. Es en esta intersección entre la tecnología y la educación es que se forja el "Proyecto Educativo para 'Mejorar el uso Responsable y Adecuado de las Tecnologías en la Escuela y la Familia', con recursos Lúdicos, Didácticos y Tecnológicos (LD-TIC®)".

Este proyecto aborda la necesidad de guiar a padres, maestros y estudiantes hacia un uso consciente y beneficioso de la tecnología. Ofrece una combinación innovadora de más de 100 videos temáticos, 12 aplicaciones software y 30 actividades didácticas y 20 lúdicas cuidadosamente diseñadas. Estos recursos se convierten en aliados tanto en el aula como en el hogar, promoviendo el aprendizaje y el desarrollo social, al tiempo que fomentan la responsabilidad digital.

El "Proyecto Educativo para 'Mejorar el uso Responsable y Adecuado de las Tecnologías en la Escuela y la Familia', con recursos Lúdicos, Didácticos y Tecnológicos (LD-TIC®)" es una colaboración esencial entre la escuela y la familia. Busca empoderar a las generaciones futuras para prosperar en un mundo digital en constante evolución, manteniendo un equilibrio entre el potencial tecnológico y los valores fundamentales. Este proyecto representa un compromiso compartido que fortalecerá el tejido de nuestra sociedad en la era de la SAUD DIGITAL, donde el uso responsable y adecuado de la tecnología se convierte en una prioridad.

César Gómez Naranjo.

INDICE

1. Plan de Integración para la Convivencia Escolar y Ciudadana.
2. Objetivos.
3. Marco Legal
4. Oferta Técnica-Económica
5. Descripción de la Oferta
6. Prospectiva.
7. Ficha Técnica.



1. PLAN DE INTEGRACIÓN PARA LA SALUD DIGITAL Y CIUDADANÍA DIGITAL.

La educación y la escuela se traducen más que en **profesionales del futuro, se traduce en mejores ciudadanos del presente**. Estos profesionales y ciudadanos viajan a un **futuro incierto**, donde su ética será llevada a tela de juicio por la recíproca situación entre la *desigualdad social y la violencia*. Desde las escuelas los niños están inmersos en esta realidad. Se necesita **integrar la familia, la escuela e instituciones** en programas donde los menores sean inamovibles en el mundo actual y mejores ciudadanos dentro y fuera de casa, pues *la violencia y deserción escolar, el embarazo y las drogas en menores, la explotación y violencia sexual de niños y niñas*, está destruyendo el futuro de estos pasando de forma desapercibida, y más que navegar a un mundo incierto inundado de tecnologías, navegan cada día más a un mundo desigual e inhumano. Por esto necesitamos mejores ciudadanos tanto como mejores profesionales, y eso solo se consigue con acciones efectivas en la escuela. Por esto creemos que **EL PLAN DE INTEGRACIÓN PARA LA SALUD DIGITAL Y CIUDADANÍA DIGITAL**, será el plan de **Promoción y Prevención idóneo, para padres, docentes y estudiantes a través de la herramientas LD-TIC SOS School en su Tomo “Salud Digital”**.

2. OBJETIVOS.

- Utilizar herramientas lúdicas didácticas y tecnológicas que acerque y canalice a los menores a una aproximación real y efectiva de la vida social y digital, del uso responsable y adecuado de las tecnologías. Ayudas prácticas para la escuela y la familia, para potenciar la seguridad informática básica conforme a la ley de delitos informáticos 1273 de 2009, y de articulación de las TIC 1341 del mismo año.
- Integrar la familia en la Escuela de Padres (Ley 1404 de 2010) para acompañar algunas actividades que permitan dar amplio y suficiente apoyo y control de las experiencias que formarán el carácter del estudiante, usando las herramientas lúdicas didácticas y tecnológicas.
- Llevar a los menores a comprender como las tecnologías son un aliado estratégico para la vida y el aprendizaje académico y a su vez, que entiendan con ayuda del acompañamiento docente y de la familia a comprender también que estas mismas, pueden acarrear consecuencias negativas y convertirse al tiempo en un aliado peligroso para la vida y el desarrollo personal.

- Utilizar las mismas tecnologías para combatir el uso irresponsable e inadecuado de las TIC, entregando herramientas que permitan dar un uso responsable y seguro de los contenidos de alta calidad que nos brinda el internet con la lectura de códigos QR.
- Abrir camino a los docentes para elaborar sus proyectos didácticos para el aula, que motiven y mejoren la convivencia y articulen su currículo escolar.

3. MARCO LEGAL.

- **LEY 1273 DE 2009** (Delitos Informáticos).
- **LEY 1341 DE 2009** (Articulación de las TIC
Artículo 39. (Capacitación Docente, Emprendimiento y Cátedra TIC).

- **LEY 1620 DE 2013 (Convivencia Escolar).**

Artículo 1: OBJETO

Artículo 15: **Responsabilidad (MEN).**
Lit. 1 (Proyectos pedagógicos en Competencias Ciudadanas).
Lit. 3, 6, 9, 10.

Artículo 20: **Proyectos Pedagógicos.**

Artículo 22: **Participación de la Familia.**

- **LEY 679 DE 2001** (Explotación con Menores).
Artículo 4. (Comisión de expertos).
- **LEY 1404 DE 2010** (Escuela de Padres).

4. OFERTA TÉCNICA - ECONOMICA

Vigencia de la cotización/Propuesta:	30 DIAS
Entidad:	GOBERNACIONES Y ALCALDÍAS
Asunto:	Propuesta
Fecha:	12 DE NOVIEMBRE DEL 2024
Datos del Oferente:	CÉSAR GÓMEZ NARANJO
Nombre o razón social :	GNC EDITORIAL
C.C. ó NIT:	901267902-3
Dirección:	Calle 16 # 24 – 02 La Florida
Ciudad:	Florencia - Caquetá.
Celular:	312 5353849
Correo:	editorialgnc@gmail.com

CANT	IMAGEN REFERENCIA	DESCRIPCION	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL SIN IVA
1		<p>TEXTO INTEGRAL SALUD DIGITAL</p> <p>CONTENIDO BASICO DEL PROGRAMA : El programa cuenta con elementos tecnológicas, lúdicos y didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 30 actividades Extra clase con didácticas sociales. - 20 actividades Lúdicas extracurriculares COMPLEMENTOS WEB - 109 Videos educativos - 12 Aplicaciones software de Play Store - Multimedia con lectura de Códigos QR. <p>78 Artículos con la siguiente temática:</p> <p>UNIDAD 1. APRENDE Y DIVIERTETE CON LAS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> - LA IMPORTANCIA DE LA CONVIVENCIA TECNOLÓGICA. (5 Temas) - CON LA DIVERSIÓN, TIPS Y HERRAMIENTAS TIC. (10 Temas) - TECNOLOGÍAS PARA LO INFINITO Y MÁS ALLÁ. (6 Temas) <p>UNIDAD 2. USA Y NO ABUSA DE LAS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> - CIBERDEPENDENCIA TIC (7 Temas) - CONECTATE Y DESCONECTATE CON LAS TIC (9 Temas) - NO TE ENREDES CON LAS REDES (5 Temas) <p>UNIDAD 3. CUIDATE CON LAS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿DE QUIEN, PORQUÉ, CUANDO Y CÓMO DEBO CUIDARME CON LAS TIC? (2 Temas) <ul style="list-style-type: none"> - RIESGOS Y AMENAZAS ANALÓGICAS (5 Temas) - RIESGOS Y AMENAZAS TECNOLÓGICAS (7 Temas) 	\$230.000	\$230.000

		<ul style="list-style-type: none">- HÁBITO MANÍA (5 Temas)- CUIDATIC (7 Temas)- LIMPIEZA DIGITAL (7 Temas)		
--	--	--	--	--

5. DESCRIPCIÓN DE LA OFERTA

La herramienta Salud Digital de la Serie S.O.S SCHOOL, integrada por sus tres componentes: Lúdico, Didáctico y Tecnológico, responden al PLAN DE INTEGRACIÓN PARA LA SALUD DIGITAL Y CIUDADANÍA DIGITAL, complementando de una manera **innovadora y práctica actividades** propias del uso responsable y adecuado de las tecnologías, permitiendo a docentes, padres y estudiantes, interactuar y convivir desde la experiencia, gracias a más de 100 actividades que aproximan a un mejor clima escolar, respeto por los derechos humanos, por el medio ambiente, la familia, entre otras acciones pedagógicas incentivando las competencias ciudadanas y la ciudadanía digital, con posibilidad de incorporarlas e integrarlas al currículo escolar.

5.1. COMPONENTE TECNOLÓGICO

Ha sido pensado como una magnífica ayuda tecnológica que permite trabajar con dispositivos electrónicos en cualquier sistema operativo, para complementar y conectar multimedia como videos, aplicaciones software y sitios web, que cumple con los estándares de los Objetos de Aprendizaje y Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA), adoptados por el Ministerio de Educación Nacional, que nutren y acompañan al manual **Salud Digital**, brindando un aprendizaje más nutrido, motivador innovador y sobre todo entretenido.



TECNOLOGÍA DE LECTURA QR

La tecnología de lectura de códigos QR (**Código de Respuesta Rápida**), permite que contando con internet y un dispositivo con cámara, se facilite un uso adecuado y rápido a contenidos de calidad complementarios, para que cada temática se nutra con multimedia como son videos y aplicaciones software, entre otros como sitios web, que correlacionan el interés de profundizar y aprender mientras se divierte y se pone en práctica.



Esta tecnología también *permite compartir estos contenidos con más participantes, los cuales pueden ver el contenido al instante*, por un número ilimitado de usuarios en el aula. Además, los usuarios en la marcha de este proceso, evitarán fácilmente que se desvíen con otros contenidos no recomendados ya que estos están hospedados en nuestro propio sitio WEB y re-direccionados en YouTube.

Esta tecnología es segura y *evita utilizar los buscadores web, o direcciones URL largas*, que además de hacer tomar tiempo para su búsqueda, *desvían* a los usuarios a otros contenidos sin procedencia. Cada contenido tiene su propio sitio WEB de direccionamiento del material **Salud Digital**, y permite además, conservar una copia de respaldo en caso de que se cierre o comercialicen servicios en algunos de los canales YouTube; o también si por alguna eventualidad, por ejemplo, para las aplicaciones software, se afectan las actualizaciones o retira la misma aplicación sin previo aviso de la tienda.

5.2. COMPONENTE LÚDICO



Toda rutina en la vida puede llevar rápidamente al cansancio y a una baja motivación, pero la disciplina es siempre la regla número uno del éxito. Entonces, ¿cómo hacer que la disciplina no sea vencida por la agitada rutina? Las actividades recreativas sirven para despejar la mente, relajarse y desestresarse, activar los sentidos, la participación y reducir significativamente la somnolencia y el cansancio. Por eso creatividad, en un juego de palabras es “crear actividad”, y

por esto según el Diccionario de la Lengua Española 2016, la palabra recreativo significa “Que recrea o es capaz de crear recreación”. Llevando esto al campo de la convivencia y la salud digital, podemos asegurar que entonces tocarse, verse a los ojos, abrazarse y hasta “reírse de los demás”, puede generar confianza y conocer mejor a los demás, donde cada juego recreativo con orden y respeto, ayuda a que se fortalezca la convivencia aun si el clima de la clase no fuere el mejor.

5.3. COMPONENTE DIDÁCTICO

El objetivo general de las actividades didácticas que pueden llegar a complementar al currículo escolar, es crear una experiencia directa con la tecnología. Crear lazos fuertes entre docentes y estudiantes a la hora de emprender estas actividades, aproximando a los menores a la realidad que acostumbran en el ciberespacio, pero con un mensaje claro al final de cada actividad donde, con la experiencia vivida el aprendizaje sea más duradero y entretenido. Cada temática del material está relacionada con una de estas actividades, donde el rendimiento académico puede convertirse, en un aliciente anexo para la participación e iniciación de la clase, y que se pueda descubrir al tiempo, verdaderos talentos dando utilidad y servicio al aula y, en ocasiones, a todo el establecimiento educativo.



6. PROSPECTIVA.

EL PLAN DE INTEGRACIÓN PARA LA SALUD DIGITAL Y LA CIUDADANÍA DIGITAL.

En la Unidad 1 “Aprende y Diviértete con las TIC”, permite demostrar cómo las herramientas tecnológicas aproximan a los menores, padres y docentes, a experimentar nutridas y divertidas experiencias donde aprender nunca pudo haber sido más divertido. En la Unidad 2, “Usa y no Abusa con las TIC”, adentra a los menores, padres y docentes, a descubrir como inconscientemente podemos llegar caer en la Psicodependencia, como se relaciona el deporte con las tic, la dieta digital, el cigarrillo electrónico y el deporte. En la Unidad 3, “Cuídate con las TIC”, vemos como todos podemos ser víctimas del Sexting, el Grooming o el Cyberbullying, entre otras modalidades donde grandes o chicos no están exentos de verse involucrados; además, conocer las amenazas tecnológicas análogas y digitales, ayudarán al lector a diferenciarlas y como hacer frente a estas respondiendo adecuada y oportunamente.

Con todo esto, se descubrirá como el cuerpo al igual que un dispositivo tecnológico comparten ciertos principios en la salud y la higiene, en el cuidado de la mente, cuerpo y sus extensiones electrónicas que deben permanecer en el mejor equilibrio entre la seguridad y el uso responsable y adecuado.

7. FICHA TÉCNICA.

Este material educativo, es el segundo tomo de la serie SOS SCHOOL, que propone en su Visión Editorial 2025 de la empresa GNC, dos compilaciones investigativas más, con el título, *Tecnologías para la Educación y Ciber emprendimiento*.



Producto:	SALUD DIGITAL, SERIE: S.O.S SCHOOL.
AUTOR INTELECTUAL	CESAR GOMEZ NARANJO
Lenguaje	Español
Medio Físico	TAPA (DURA/BLANDA) BRILLO PARCIAL, TÍTULO: Salud Digital, SERIE: SOS SCHOOL ISBN: 978-958-49-8176-9, AUTOR: CÉSAR GÓMEZ NARANJO. EDITORIAL: GNC eDITORIAL. AÑO: 2024, TAMAÑO: 31 Cm. X 21 Cm. PÁGINAS: 340 Páginas. ENCUADERNACIÓN: Propalcote de lujo brillante. PRECIO OFERTA NACIONAL: \$ 230.000 Pesos COL.
ISBN IMPRESO:	ISBN: 978-958-49-8176-9
PROPIEDAD INTELECTUAL	DIRECCIÓN NACIONAL DE DERECHOS DE AUTOR / MINISTERIO DEL INTERIOR. Libro 10 - Tomo 1092 – Partida 128 FECHA DE REGISTRO: 06-dic.-2022
TÍTULO:	SALUD DIGITAL, SERIE: S.O.S SCHOOL.
SERVICIO Y SOPORTE	
e-mail:	gncgerencial@gmail.com
Dirección	Calle 143, Av. Miro lindo Mz. E-26 Los Tunjos. Teléfono: 312 5353849. Ibagué, Tolima. Calle 16 #24 – 02 La Florida - Florencia Caquetá.

COMPONENTE SERVICIO POSTVENTA

Vendedor

GNC EDITORIAL / AUTOR

Moneda de la negociación

Peso colombianos

Precio

Los valores presentados en esta oferta NO llevan I.V.A.

Libros **Exentos de IVA** según Artículo 478 del Estatuto Tributario.

Validez de la oferta

Treinta (30) días contados a partir de la fecha de la presente oferta



CESAR GÓMEZ NARANJO
Autor y Director General

ABG. JUAN CARLOS MORENO
Asesor Comercial
+57 320 7836739