

PROTOCOLO PARA PRÉSTAMOS DE JUEGOS EDUCATIVOS DE LA ESCUELA DE INFORMÁTICA

Escuela de Informática

OBJETIVO

Facilitar juegos educativos con el fin de apoyar el desarrollo de actividades de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, profesores, administrativos y tutores de la Escuela de Informática de la Universidad Nacional.



INTRODUCCIÓN

La Escuela cuenta con un conjunto de juegos educativos (inventario en formulario al final del documento) para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje, los mismos están a disposición del personal involucrado en el quehacer de los procesos en donde participen estudiantes, estos se encuentran bajo la custodia de la Unidad de Soporte de la Escuela.



POLÍTICAS

1. El préstamo de juegos educativos se autoriza a personas académicas, administrativas o tutores (con visto bueno de la persona coordinadora de Exito Académico).
2. Para movilizar los juegos educativos entre las sedes de la UNA se debe contar previamente con el visto bueno de la Subdirección o la Coordinación de Carrera.
3. El transporte de los juegos educativos corre a cargo de la persona solicitante.
4. La persona que solicita el préstamo (personas académicas o administrativas) se hará responsable del material educativo solicitado.
5. La persona responsable de los juegos educativos es la encargada de regresar el material a la Unidad de Soporte.



PRÉSTAMO DE JUEGOS EDUCATIVOS

La Unidad de Soporte de la Escuela de Informática tiene habilitado un formulario en el que la persona usuaria registrará su información básica, seleccionará los materiales requeridos y el día y hora en que utilizará los juegos educativos (en el formulario se encuentra el listado de juegos educativos disponibles).



DEVOLUCIÓN DEL PRÉSTAMO

Los juegos educativos se devolverán en la Recepción, lugar en el que se revisará que estén completos y en buen estado.