

Plan Institucional de TIC IE BQA

RAMIRO MORENO VILLAMIZAR

Rector



La Playa de Belén 2022

IE Benjamín Quintero Álvarez



1. Introducción

La Institución Educativa Benjamín Quintero Álvarez emprende con entusiasmo el reto de ofrecer a las niñas, niños y adolescentes desde preescolar hasta decimo grado el acceso a los recursos tecnológicos, contribuyendo con el desarrollo integral en la etapa más importante de la vida en términos de construcción de valores y por ser parte de una era de la innovación de las tecnologías de la comunicación e información donde se gestan cambios acelerados en las formas de aprendizaje.

El presente documento plantea una propuesta metodológica para la introducción al buen manejo de los recursos tecnológicos y las TIC's mismas, desde el contexto no solo de la escuela, sino también en los ámbitos de su hogar y la cotidianidad, toda vez que estos recursos han permeado todos los aspectos de interacción de los niños, niñas y adolescentes; incorporando una visión holística, lúdica, integral y humanizada en la prestación del servicio educativo en la institución, desde el apropiado uso de las tecnologías y herramientas ligadas a la misma.

La propuesta pretende que los integrantes de la comunidad educativa entiendan las ventajas y peligros que conllevan las nuevas tecnologías, y así mismo, crear un derrotero que defina las reglas de juego que regirán el uso de elementos tecnológicos como lo son Tablets, computadores, celulares, televisores, video beam entre otros.

2. Objetivos

General:

- Garantizar la protección de la disponibilidad, integridad y confidencialidad de la información y herramientas tecnológicas de la Institución Educativa Benjamín Quintero Álvarez, a través del buen uso de los recursos (correo electrónico, internet, redes sociales, hardware, equipo de cómputo, uso de software legal y derechos de autor, acceso inalámbrico y plataforma institucional) que le son asignados a los integrantes de la comunidad educativa.

Específicos:

- Establecer unas políticas de uso de las herramientas tecnológicas
- Definir estrategias de socialización de las normas de uso de los recursos tecnológicos
- Plantear cronogramas de capacitación en el uso de plataformas como la institucional, redes sociales, correo electrónico, entre otras.

3. Justificación

Dentro de las dinámicas de interacción en el contexto de la Institución Educativa Benjamín Quintero Álvarez, es muy importante establecer directrices para el manejo de los recursos tecnológicos, entendiendo por esto no solo la manipulación

de equipos de hardware, sino también, plataformas como la de gestión académica institucional, correo electrónico, redes sociales, plataformas de mensajería instantánea, entre otras. Partiendo de ello, se hace prioritaria la implementación de unas políticas claras que den las reglas de juego en cada una de estas situaciones; es por esto que el presente documento pretende brindar este derrotero, ya que, en la actualidad, la virtualidad y las nuevas tecnologías, has transformado las dinámicas laborales, formativas e incluso han afectado los más diversos aspectos del día a día, ante lo cual es fundamental mostrar en detalle las formas en que este nuevo ecosistema digital, puede afectar a los usuarios, y como aprender a usar de manera inteligente y productiva todos estos elementos, así como dar buen uso y cuidar las herramientas de hardware.

4. Objetivos

Objetivo general

Utilizar recursos tecnológicos en el CEN-CINAI que permitan la interacción pedagógica entre niños, niñas, encargada de la atención y su familia a fin de disminuir brechas sociales y culturales en las comunidades.

5. Objetivos específicos

1. Implementar ambientes tecnológicos móviles acordes a la realidad del CEN-CINAI, que permitan a las niñas y niños aumentar el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas.
2. Promover el desarrollo de habilidades finas y cognoscitivas en los infantes a partir del uso de los recursos tecnológicos.

3. Fomentar la creatividad y la autoestima en cada niño y niña con el logro de pequeños retos tecnológicos, además, del desarrollo de valores como la colaboración, respeto, tolerancia y resolución de conflictos a partir del uso colectivo de los sistemas de información digital.
4. Suscitar el uso de vocabulario tecnológico y permitir la comprensión del funcionamiento de los diferentes sistemas tecnológicos a fin de familiarizar al niño y la niña con el lenguaje digital.
5. Implementar sistemas digitales que permita al personal una planificación más ágil y la búsqueda de recursos digitales que fortalezcan los aprendizajes.
6. Incentivar el uso de software libres, actualizados, retadores, alineados con los ejes transversales del Modelo de Educación Inicial de la Dirección Nacional CEN-CINAI, acordes con la edad de los usuarios y a las destrezas que se desean promover.
7. Promover la utilización del recurso tecnológico como instrumento para ampliar la información, conocimientos y responder inquietudes que surgen en el día a día a partir de las interacciones entre las niñas y niños y las educadoras.

La llegada de la tecnología a los establecimientos CEN-CINAI es un paso importante para el enriquecimiento del Modelo de Atención y es recibida con ilusión por los niños, niñas, familias y colaboradores institucionales, sin embargo, su buen uso y aplicación dentro de los centros dependerá, en gran medida del modelaje, acompañamiento y seguimiento al personal de CEN-CINAI.

6. Procesos de inducción y capacitación

La Dirección Nacional de CEN-CINAI por medio de la Unidad de Normalización y Asistencia Técnica y la Unidad de Tecnologías de la Información y Comunicación realizará los procedimientos del uso del recurso tecnológico además de que

mantendrán una búsqueda permanente de buenas prácticas e insumos para su implementación. Éstas dependencias se encargarán también de gestionar la dotación de recursos y conectividad para los establecimientos (Anexo 1. Reglas de uso del equipo).

El Equipo Profesional Regional de Área Técnica, el Técnico de Informática de las diferentes regiones, con apoyo de la maestra Itinerante de cada oficina local, brindarán la inducción y capacitará al personal de la atención directa de las niñas y niños de los establecimientos donde se cuente con el recurso tecnológico. La capacitación debe incluir un pequeño resumen de la propuesta teórica del proyecto, objetivos, reglas de uso y procedimientos, así como, un espacio de contacto vivencial con el equipo, el software y el material didáctico diseñado para la propuesta. El técnico de informática, ayudará a brindar información acerca de la instalación de software, usos y mantenimiento preventivo de los equipos.

El espacio físico donde se colocará el recurso tecnológico se llamará Rincón Tecnológico y constituye un espacio ambientado y estético, con oportunidades para que las niñas y niños se acerquen al mundo tecnológico, por medio de experiencias individuales y grupales, en este espacio se incluyen tabletas, materiales didácticos, equipo audiovisual y accesorios. Estarán ubicados dentro de cada aula del centro infantil donde se atiendan niñas y niños mayores de tres años y donde existan equipos tecnológicos con software seleccionados cuidadosamente de acuerdo a las necesidades de la población usuaria y será administrado por la encargada de la atención directa de las niñas y niños.

Para crear este rincón se requiere un mobiliario acorde a la edad del usuario y a las características del equipo el cual debe estar ubicado en un lugar libre del frecuente tránsito de las niñas y niños, a fin de permitir mayor concentración. El lugar elegido deberá contar también con adecuada iluminación y ventilación.

Desde la presentación del equipo a los usuarios, es fundamental explicar las reglas básicas para su uso, utilizando material gráfico tipo secuencia con las acciones para el uso del rincón, por ejemplo: lavado y secado de manos, sacar la silla, sentarse correctamente, tocar el botón de encendido y apagado, entre muchas otras instrucciones.

La cantidad de usuarios en el Rincón va a depender de la disponibilidad de equipos, no obstante, en las interacciones cotidianas, los usuarios del equipo tecnológico pueden invitar a otros niños a participar. Esto queda a criterio de quien en ese momento esté utilizando el equipo. Para evitar que el recurso tecnológico se convierta en el incentivo más cotizado del aula en detrimento de otras rutinas educativas; la introducción debe coincidir con la creación de todas las áreas del aula en un ambiente versátil, rico en oportunidades, estético, bien abastecido y modelado, de tal forma que todas ellas incentiven a los clientes a participar. El Rincón Tecnológico deberá tener el mismo protagonismo que las áreas de vida

práctica, de ciencias naturales y culturales, el rincón de dramatización, la biblioteca entre otros.

El enfoque Marco Abierto presupone un ambiente que incentive al niño y niña a elegir su actividad y dedicar a ella el tiempo que requiera para satisfacer sus necesidades de aprendizaje y desarrollo, ya que el eje central del enfoque sostiene que el mejor aprendizaje es el que deviene de una práctica libre, la experiencia directa e interacción con el ambiente. Sin embargo, por la novedad del recurso se puede modificar temporalmente la regla de elección libre en el uso del equipo y se puede definir temporalmente una rotación semanal de todos los integrantes del grupo. Por tanto, en sus inicios, este rincón no seguirá las mismas reglas de uso que el resto de las áreas. Se deberá realizar una programación para garantizar que todos los usuarios del grupo tengan la oportunidad de visitar y utilizar este espacio en algún momento cada semana. Esta puede ser diseñada en una lista tipo cartel atractivo que se coloque en el espacio del rincón, debidamente presentado y orientado a facilitar la organización de la experiencia u otro tipo de recurso.

7. Desarrollo de destrezas tecnológicas

En el ámbito educativo, las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) son medios y no fines, “El objetivo fundamental es que niñas y niños adquieran un dominio básico de la computadora como una herramienta más, con la que pueda interactuar sin dificultades, esto es suficiente en esta etapa preescolar”. (Iwan, Mirtha, 2011)

8. Entre las destrezas que los clientes pueden desarrollar son:

1. Encendido, apagado y movilización en ambientes del equipo tecnológico
2. Arrastre de iconos
3. Cliqueo
4. Uso y conocimiento del teclado
5. Uso de recursos externos para el aula (cámara, lupa, termómetro)
6. Impresión

7. En el proceso de validación se consideraron, algunos softwares libres que fueron útiles para el desarrollo de estas destrezas iniciales.

9. Mantenimiento de los equipos

Los técnicos de informática de las respectivas Direcciones Regionales darán el soporte técnico para el mantenimiento de los equipos, asegurando la funcionalidad de los mismos.

Apoyo y seguimiento en la implementación de los recursos

La Unidad de Normalización y Asistencia Técnica en apoyo con las Direcciones Regionales y locales mantendrá una búsqueda permanente de recursos tecnológicos que se irán validando en los rincones tecnológicos, siguiendo los siguientes criterios:

Juegos de aprendizaje: Según L.Vigotsky, el juego permite elaborar modos complejos de simbolización y acceso al conocimiento, principalmente por generar ámbitos de confianza y creatividad. El uso de software lúdico en educación, como espacio de comunicación y cultura, favorece el aprendizaje de entornos de exploración. A su vez es considerado como articulador de la motivación y producción de saberes. (Ripani, María F. et. all, 2011).

En cuanto a las características de los juegos de aprendizaje, Marc Prensky plantea que la clave es conseguir que los juegos sean lo suficientemente atractivos y convincentes



como para ser utilizados. Es preciso que sean reales, no sólo ejercicios con una bonita fachada. Se necesita que sean combinados creativamente, pero con un contenido real. (2011).

Videos y Presentaciones: como cuentos, historias, leyendas y contenidos educativos digitales, de carácter breve, ilustrados estéticamente y que no contengan sesgos sexistas, violentos, racistas, xenofóbicos ni homofóbicos.

Procedimiento para instalación de nuevos recursos para uso de las niñas y niños

Para la instalación de nuevas aplicaciones o recursos informáticos se debe presentar la propuesta al Área Técnica de la Dirección Regional y solicitar su revisión y validación. La docente procede a revisar el material para determinar la congruencia de la temática, así como la pertinencia del uso pedagógico. Una vez validado debe informar al solicitante y enviar copia a la Unidad de Normalización y Asistencia Técnica y al encargado de la Unidad de Informática del nivel regional designado para la instalación.