



CENTRO EDUCATIVO RURAL BALSAMINA

PLAN INSTITUCIONAL TIC

**SAN CALIXTO
2025**



INTRODUCCIÓN

La educación, entendida como un hecho social y político, tiene la responsabilidad de responder a las necesidades y transformaciones de la sociedad. En el contexto actual, caracterizado por la sociedad de la información, las tecnologías han modificado profundamente las dinámicas sociales, culturales, educativas y laborales. Por ello, la educación requiere de estrategias pedagógicas y didácticas que favorezcan el uso crítico y pertinente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), promoviendo la reflexión y la transformación social. Como plantea Area-Moreira (2012), la educación en la sociedad digital debe aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías, al mismo tiempo que enfrenta los nuevos retos que estas implican, formando profesionales capaces de integrar recursos analógicos y digitales en la construcción de una ciudadanía crítica y consciente.

Uno de los principales retos que enfrenta la educación contemporánea está relacionado con la capacidad de los estudiantes para resolver problemas personales, familiares y comunitarios. Los resultados obtenidos en los procesos de evaluación evidencian, en muchos casos, un bajo desarrollo de estas competencias, lo que sugiere que las habilidades promovidas en los centros de formación no siempre son las adecuadas para integrarse de manera efectiva a la sociedad del conocimiento.

En las primeras décadas del siglo XXI, la comunicación y el acceso a la información desempeñan un papel esencial en el desarrollo social. Millones de personas, sin distinción de edad, origen o condición, interactúan diariamente con información digital, lo que transforma las formas de aprender, comunicarse y participar en la vida cotidiana.

En este contexto, los estudiantes requieren no solo resolver problemas académicos, sino también proyectarse hacia un futuro donde la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico sean herramientas fundamentales para su desarrollo personal y profesional. De ahí surge la necesidad de diseñar estrategias e instrumentos pedagógicos que fortalezcan estructuras cognitivas flexibles, capaces de adaptarse a los cambios y expectativas del entorno, integrando de manera significativa las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Area-Moreira, 2012).



OBJETIVOS

- Hacer uso de los tics en las diferentes áreas como proyectos transversales
- Diseñar por medio de la pedagogía interactiva, aplicaciones didácticas que contribuyan al desarrollo de competencias de interacción.
- Utilizar las tics para procesos de refuerzo y orientación académica en las diferentes áreas.
- Capacitar y educar al maestro en el uso de las tecnologías de la comunicación y la información.
- Formar a los estudiantes en el uso y manejo cotidiano de las TICs.
- Favorecer la puesta en práctica de formas de trabajo cooperativo, entre alumnos y docentes que contribuyan al desarrollo de una cultura colaborativa en el centro educativo y sus sedes.
- Fomentar el desarrollo de los procesos cognitivos haciéndolos mucho más creativos y enriquecedores.
- Acercar a los maestros al uso de las nuevas tecnologías en el aula y en su actividad profesional y personal.
- Colaborar en el acercamiento de las TIC. al aula mediante recursos asequibles y prácticos desde una concepción constructivista.

ESTRATEGIAS

- Capacitación del personal docente en el área tecnológica
- Presentación de clases en diapositivas
- Capacitación a los estudiantes en cuanto a cómo trabajar con las herramientas tecnológicas.
- Uso de videos, celulares, cámaras fotográficas entre otros para fines educativos.
- Investigaciones en las enciclopedias virtuales off line.
- Presentación de proyectos en diapositivas.
- Clases interactivas



En los maestros es importante que se capaciten las siguientes competencias que permitan en ellos el buen desarrollo de las habilidades en el ámbito de las tecnologías de la comunicación y la información.

Competencia Tecnológica

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación tiene como propósito fundamental mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y gestión escolar. De acuerdo con Area-Moreira, Hernández y Sosa (2016), la incorporación de recursos tecnológicos en los entornos educativos busca transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, favoreciendo el aprendizaje activo, la colaboración y el desarrollo de competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes.

Algunas tecnologías han sido diseñadas específicamente con fines educativos, como los lenguajes de programación para niños, los ambientes virtuales de aprendizaje y las pizarras digitales interactivas. Otras, en cambio, fueron concebidas con propósitos distintos “como el software de diseño, la cámara digital o los sistemas de edición multimedia” pero se han adaptado exitosamente para su uso pedagógico (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020).

Las tecnologías aplicadas a la educación abarcan desde herramientas físicas, como televisores, proyectores y computadores, hasta programas y aplicaciones que permiten escribir, diseñar, editar, graficar, animar, modelar o simular. Entre los recursos tecnológicos más utilizados se encuentran los dispositivos móviles, la microscopía electrónica, la computación en la nube, las hojas de cálculo, los sistemas de información geográfica y la realidad aumentada. Estas herramientas, cuando se emplean de manera adecuada, promueven la alfabetización digital, la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes (UNESCO, 2019).

Dentro del contexto educativo, la **competencia tecnológica** se entiende como la capacidad de seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas, comprendiendo los principios que las sustentan, la forma de combinarlas y las condiciones legales que regulan su uso (MEN, 2013). Esta competencia implica no solo el dominio



instrumental de los recursos digitales, sino también la comprensión ética y pedagógica de su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Competencia Comunicativa

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) facilitan la interacción entre estudiantes, docentes, investigadores y miembros de la comunidad educativa, favoreciendo el intercambio de conocimientos, experiencias y recursos en distintos espacios y formatos. Estas tecnologías permiten establecer comunicación tanto sincrónica (en tiempo real) como asincrónica (en diferido), a través de múltiples canales y plataformas digitales, ampliando las posibilidades de aprendizaje colaborativo y de construcción de conocimiento (UNESCO, 2019).

Desde esta perspectiva, la **competencia comunicativa** se entiende como la capacidad para expresarse, interactuar y construir relaciones significativas en entornos virtuales, digitales y audiovisuales, mediante diversos lenguajes, códigos y medios tecnológicos. Esta competencia implica el uso ético, crítico y creativo de las TIC para comunicar ideas, argumentar, compartir información y participar en comunidades de aprendizaje globales (Cabero-Almenara & Barroso-Osuna, 2016).

Competencia Pedagógica

La pedagogía constituye el saber propio del docente, construido a partir de la reflexión sobre su práctica y del análisis colectivo del sentido de la enseñanza. En este proceso, las TIC han transformado y enriquecido la labor docente, promoviendo nuevas formas de interacción, estrategias didácticas más activas y el fortalecimiento de ambientes de aprendizaje flexibles y participativos (Area-Moreira, Hernández & Sosa, 2016).

En este sentido, la **competencia pedagógica** se configura como el eje articulador del quehacer educativo, pues integra y potencia otras competencias, como la comunicativa y la tecnológica, poniéndolas al servicio de la enseñanza y el aprendizaje. Considerando la incorporación de las TIC en los procesos educativos, esta competencia se define como la capacidad de utilizar las tecnologías para planificar, desarrollar y evaluar experiencias de aprendizaje significativas, reconociendo sus



alcances, limitaciones y su contribución a la formación integral del estudiante (MEN, 2013; Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020).

Competencia de Gestión

Según el *Plan Sectorial de Educación* (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2016), la gestión educativa busca organizar y coordinar los factores que intervienen en el proceso formativo para garantizar la calidad y la eficiencia institucional. Este enfoque contempla cuatro fases fundamentales: **planear, hacer, evaluar y decidir**, las cuales permiten orientar los procesos pedagógicos y administrativos de manera sistemática y coherente.

En este contexto, las TIC se constituyen en herramientas clave para fortalecer la **competencia de gestión**, al facilitar la planificación institucional, el seguimiento de resultados, la administración de recursos y la toma de decisiones basada en datos. El uso estratégico de plataformas digitales, sistemas de información y entornos colaborativos puede optimizar los procesos educativos y administrativos, contribuyendo a la transparencia y la mejora continua de las instituciones (UNESCO, 2018; MEN, 2016).

Competencia Investigativa

La competencia investigativa se centra en la gestión y generación del conocimiento, promoviendo la reflexión sobre la práctica pedagógica y la búsqueda de nuevas estrategias a partir de la observación y el análisis sistemático de la experiencia (Restrepo Gómez, 2016). Esta competencia fomenta el pensamiento crítico, la innovación educativa y la transformación del saber (Colás Bravo, Conde Jiménez & Reyes de Cázar, 2018).

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son aliadas esenciales en la investigación, al facilitar el acceso, procesamiento y difusión de información mediante herramientas como los repositorios digitales, la computación en la nube, la minería de datos y los simuladores (UNESCO, 2019; Área-Moreira, 2012).



Por tanto, la **competencia investigativa** puede definirse como la capacidad de emplear las TIC de forma crítica y creativa para producir, analizar y compartir conocimiento, orientando la investigación hacia la innovación y la mejora educativa.

Objetivos para los estudiantes

Utilizar programas y entornos que faciliten su motivación y aprendizaje de las diferentes áreas de contenido y favorezcan la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos de las mismas.

Despertar el interés por conocer diversas realidades y darles las pautas para acceder a la información precisa potenciando su razonamiento y su afán de conocimiento y aprendizaje.

Utilizar el ordenador como medio de expresión creativa, integración, cooperación, depotenciación de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.

Reforzar la autonomía personal y la valoración del trabajo bien hecho, así como el cuidado del propio ordenador.

Actividades para desarrollar en las sedes

Actividad	Fecha
Proyección de video educativo transversal de cualquiera área del conocimiento.	A convenir Por periodo
Aplicación de Juego ejecutable transversal a cualquier área del conocimiento.	A convenir Por periodo
Día de cine tema Película educativo	A convenir Por periodo
Clase interactiva	A convenir Por periodo



Plan de capacitación maestros

Nombre de la capacitación	Fecha
Manejo básico de word	A convenir
Herramientas básicas para maestros	A convenir
Juegos ejecutables	A convenir
Descarga de archivos	A convenir
Básico de Excel	A convenir
Básico en power point	A convenir
Formación Curso ciudadano digital sena	A convenir

SITUACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL I.E.R. BALSAMINA.

La **Institución Educativa Rural Balsamina (I.E.R. Balsamina)** cuenta con **17 sedes**, dentro de las cuales se evidencia un avance significativo en infraestructura tecnológica. La mayoría de las sedes dispone de **acceso a internet y redes de comunicación**, así como de **equipos de cómputo** que facilitan el desarrollo de actividades pedagógicas mediadas por las TIC. En algunas sedes también se cuenta con **videobeam** y otros recursos audiovisuales que fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje.

No obstante, a pesar de contar con una infraestructura tecnológica básica, se ha identificado una necesidad formativa prioritaria en el cuerpo docente, ya que gran parte de los maestros aún no ha recibido capacitación suficiente en el uso pedagógico de las TIC. Esta situación limita el aprovechamiento de los recursos tecnológicos y reduce su impacto en el fortalecimiento de las competencias digitales de los estudiantes. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2013), la formación docente en competencias TIC debe ir más allá del uso instrumental de las herramientas, orientándose hacia la innovación pedagógica, la gestión del conocimiento y la transformación de las prácticas educativas.



Por esta razón, el presente proyecto tiene como propósito fortalecer las competencias tecnológicas, pedagógicas y comunicativas de los docentes de la institución, promoviendo el uso crítico, creativo y contextualizado de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se busca que los maestros puedan diseñar, implementar y evaluar estrategias didácticas mediadas por tecnología, que respondan a las necesidades y características propias del contexto rural.

Cada una de las actividades propuestas estará adaptada al entorno, los recursos disponibles y la planta física de cada sede, reconociendo la diversidad territorial y la necesidad de enfoques flexibles. De esta manera, la I.E.R. Balsamina avanza hacia una educación más inclusiva, innovadora y pertinente, donde la tecnología se convierte en una herramienta para el aprendizaje significativo y para el fortalecimiento de la calidad educativa. Tal como plantea la UNESCO (2019), el uso pedagógico de las TIC en la escuela rural debe contribuir al desarrollo profesional docente, a la equidad en el acceso al conocimiento y a la mejora de los aprendizajes en todos los niveles educativos.

En este sentido, la incorporación de las TIC en la **Institución Educativa Rural Balsamina** representa una oportunidad para fortalecer la calidad educativa y promover procesos de enseñanza más innovadores, participativos y contextualizados donde se busca avanzar hacia una educación más inclusiva, equitativa y acorde con los retos de la sociedad del conocimiento.



Referencias Bibliográficas

Area-Moreira, M. (2012). *La educación en la sociedad digital: Nuevas oportunidades y nuevos retos*. Revista de Educación a Distancia (RED), (32), 1–12. <https://doi.org/10.6018/red/32/2>

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2020). *Tecnologías y competencia digital docente: una visión actualizada*. Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 24(1), 247–270. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.13986>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Bogotá, Colombia: MEN.

UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Colás-Bravo, P., Conde-Jiménez, J., & Reyes-de-Cózar, S. (2018). *Competencias investigativas y transformación educativa: el papel de las TIC en la formación del profesorado*. Educación XXI, 21(2), 119–143. <https://doi.org/10.5944/educxx1.20066>

Restrepo Gómez, B. (2016). *La investigación como estrategia pedagógica: una apuesta por la innovación y la formación integral*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación Nacional.