



**CENTRO EDUCATIVO RURAL LA COLONIA**  
MUNICIPIO DE BOCHALEMA SECRETARIA DE  
EDUCACION DEPARTAMENTAL  
NORTE DE SANTANDER  
**RESOLUCION 009419 DE 13 DE NOVIEMBRE DE 2024**  
**DANE 254099000041**  
**NIT 900202112-9**



## **PLAN INSTITUCIONAL DEL USO Y APROPIACIÓN DE TIC.**

**2025**

## INTRODUCCION

Las herramientas tecnológicas para la educación como hecho social y político es la encargada de responder a las demandas de la sociedad, el momento histórico demanda profesionales en la educación que se sirvan de todas las tecnologías, tanto analógicas como digitales, para la formación de nuevas generaciones conscientes y críticos de la transformación social; en esa medida, en el contexto de la sociedad de la información, las tecnologías han transformado las dinámicas sociales, culturales, educativas y laborales.

Por lo anterior, la educación necesita estrategias pedagógicas y didácticas que permitan hacer un uso adecuado de las TIC y generar reflexiones para lograr transformaciones en la sociedad. Uno de los principales retos a los que se enfrenta la educación es el que se relaciona con la capacidad de los estudiantes para resolver problemas personales, familiares y comunitarios, ya que cuando se realizan procesos de evaluación de los mismos regularmente se obtienen bajos resultados. Dicha situación deja entrever que las competencias que se desarrollan en los centros de formación no son las pertinentes para integrarse a la sociedad del conocimiento.

Las trasformaciones tecnológicas necesitan enfrentarse a la reducción de problemas, no solo como escolar sino también proyectarse hacia un futuro, donde la creatividad y la innovación sean el enlace hacia su vida cotidiana, por eso la necesidad de crear instrumentos que ayuden al aprendizaje con estructuras cognitivas de alto grado.

### **Objetivo.**

Fomentar el desarrollo de los procesos cognitivos haciéndolos mucho más creativos y enriquecedores, favoreciendo la puesta en práctica de formas de trabajo cooperativo, entre alumnos y docentes que contribuyan al desarrollo de una cultura colaborativa y acercamiento de las Tics al aula mediante recursos asequibles y prácticos desde una concepción constructivista en el Centro Educativo y sus sedes.

## ESTRATEGIAS

### **Capacitación del personal docente en el área tecnológica.**

- Presentación de clases en diapositivas para la práctica del power point
- Uso de videos, celulares, cámaras fotográficas entre otros para fines educativos.
- Fomentar en el docente la Investigación en las enciclopedias virtuales.
- Presentación de proyectos en diapositivas animadas
- 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

### **Competencias Tecnológicas.**

El propósito de la integración de TIC en la educación ha sido mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la gestión escolar. Algunas tecnologías como lenguajes de programación para niños, ambientes virtuales de aprendizaje y pizarras

digitales, han sido diseñadas específicamente con fines educativos y otras, como el software de diseño y la cámara digital fueron creadas con otros fines pero se han adaptado para usos pedagógicos.

Las tecnologías que se prestan para usos pedagógicos pueden ser aparatos como el televisor, el proyector o el computador, que hay que saber prender, configurar, utilizar y mantener, o también puede ser software con el que se puede escribir, diseñar, editar, graficar, animar, modelar, simular y tantas aplicaciones más. Algunos ejemplos de estas tecnologías son los dispositivos móviles, la microscopía electrónica, la computación en la nube, las hojas de cálculo, los sistemas de información geográfica y la realidad aumentada.

Dentro del contexto educativo, la competencia tecnológica se puede definir como la capacidad para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas entendiendo los principios que las rigen, la forma de combinarlas y las licencias que las amparan.

### **COMPETENCIA COMUNICATIVA.**

Las TIC facilitan la conexión entre estudiantes, docentes, investigadores, otros profesionales y miembros de la comunidad, incluso de manera anónima, y también permiten conectarse con datos, recursos, redes y experiencias de aprendizaje. La comunicación puede ser en tiempo real, como suelen ser las comunicaciones análogas, o en diferido, y pueden ser con una persona o recurso a la vez, o con múltiples personas a través de diversidad de canales.

Desde esta perspectiva, la competencia comunicativa se puede definir como la capacidad para expresarse, establecer contacto y relacionarse en espacios virtuales y audiovisuales a través de diversos medios y con el manejo de múltiples lenguajes, de manera sincrónica y asincrónica.

### **COMPETENCIA PEDAGOGICA.**

La pedagogía es el saber propio de los docentes que se construyen en el momento que la comunidad investiga el sentido de lo que hace. Las TIC han mediado algunas de las prácticas tradicionales y también han propiciado la consolidación de nuevas formas de aproximación al quehacer docente, enriqueciendo así el arte de enseñar.

En consecuencia, la competencia pedagógica se constituye en el eje central de la práctica de los docentes potenciando otras competencias como la comunicativa y la tecnológica para ponerlas al servicio de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Considerando específicamente la integración de TIC en la educación, la competencia pedagógica se puede definir como la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional.

### **COMPETENCIA DE GESTION.**

De acuerdo con el Plan Sectorial de Educación, el componente de gestión educativa se concentra en modular los factores asociados al proceso educativo, con el fin de imaginar de forma sistemática y sistémica lo que se quiere que suceda (planejar); organizar los recursos para que suceda lo que se imagina (hacer); recoger las evidencias para reconocer lo que ha sucedido y, en consecuencia, medir qué tanto se ha logrado lo que se esperaba (evaluar) para finalmente realizar los ajustes necesarios (decidir). Para todos estos procesos existen sofisticadas tecnologías que pueden hacer más eficiente la gestión escolar.

También existen herramientas similares para la gestión académica haciéndola no solamente más eficiente sino más participativa, y presentándole a los estudiantes formas alternas de involucrarse en las clases que pueden favorecer a aquellos que aprenden mejor en un ambiente no tradicional.

Con estas consideraciones, la competencia de gestión se puede definir como la capacidad para utilizar las TIC en la planeación, organización, administración y evaluación de manera efectiva de los procesos educativos; tanto a nivel de prácticas pedagógicas como de desarrollo institucional.

### **COMPETENCIA INVESTIGATIVA.**

El eje alrededor del cual gira la competencia investigativa es la gestión del conocimiento y, en última instancia, la generación de nuevos conocimientos. La investigación puede ser reflexiva al indagar por sus mismas prácticas a través de la observación y el registro sistematizado de la experiencia para autoevaluarse y proponer nuevas estrategias.

El Internet y la computación en la nube se han convertido en el repositorio de conocimiento de la humanidad. La codificación del genoma humano y los avances en astrofísica son apenas algunos ejemplos del impacto que pueden tener tecnologías como los supercomputadores, los simuladores, la minería de datos, las sofisticadas visualizaciones y la computación distribuida en la investigación.

En este contexto, la competencia investigativa se define como la capacidad de utilizar las TIC para la transformación del saber y la generación de nuevos conocimientos.

### **Objetivos para los Estudiantes.**

- 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, de potenciación de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.
- 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.
- Reforzar la autonomía personal y la valoración del trabajo bien hecho, así como el cuidado del propio ordenador.

ACTIVIDAD	FECHA
Proyección de video educativo transversal de cualquiera área del conocimiento.	En cada período
Aplicación de Juego ejecutable transversal a cualquier área del conocimiento.	En cada período

Dia de cine	En cada período
Tema Película educativo	
Clase interactiva	En cada período

### PLAN DE CAPACITACION PARA DOCENTES

NOMBRE DE LA CAPACITACION	FECHA
Manejo básico de word	Bimestral
Herramientas básicas para docentes	Bimestral
Juegos ejecutables de computadores para educar	Bimestral
Descarga de archivos	Bimestral
Básico de Excel	Bimestral
Básico en power point	Bimestral

### Diagnóstico Tic's

El Centro Educativo Rural La Colonia está conformado por 13 sedes, en las cuales podemos apreciar lo siguiente:

- ✚ Todas las sedes tienen energía eléctrica.
- ✚ Ninguna sede cuenta con sala de informática
- ✚ Infraestructura tecnológica obsoleta.
- ✚ En algunas sedes se cuenta con video beam.
- ✚ Falta formación Tic's para los docentes.

Con lo anterior se busca apropiar más las tecnologías, realizar el reciclaje de los equipos y gestionar la renovación de equipos en las sedes.