

CENTRO EDUCATIVO RURAL LLANO ALTO

CENTRO DE INTERES EN TECNOLOGIA



FECHA: MAYO 12-2025

ABREGO, NORTE DE SANTANDER

Ministerio de Educación Nacional

Dirección: Calle 43 No. 57 – 14. CAN, Bogotá D.C., Colombia Conmutador: (+57) 601 22 22800

Línea Gratuita: 018000 - 910122

TÍTULO DEL PROYECTO: INNOVACION DIGITAL EN EL AULA

RESPONSABLE: Centro Educativo Rural Llano Alto.

Código DANE: 254003000445

INTRODUCCIÓN

Hoy, la tecnología está pasando a ser parte natural de las personas. Se encuentra presente en todo lo que las rodea, desde el trabajo, los círculos más cercanos y el propio hogar. En este proceso digital, la educación juega un rol fundamental, no sólo porque permite a los estudiantes adquirir habilidades necesarias para sobrevivir en esta sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico, sino que contribuye en su propia experiencia de aprendizaje. En la actualidad, los recursos tecnológicos son una parte imprescindible de las empresas, instituciones educativas y en el hogar, es que la tecnología se ha convertido en un aliado clave para la realización de todo tipo de tareas. Dentro de las aplicaciones que en la actualidad tienen los recursos tecnológicos destacaría el uso que se le dan dentro del ámbito educativo. De ahí que existan centros que se dan en llamar TIC, es decir, Centros de la Tecnología de la Información y la Comunicación. El uso de los recursos tecnológicos en las instituciones educativas es de gran apoyo para contribuir en el aprendizaje de los estudiantes, por lo que es fundamental que las escuelas y estudiantes se adapten a estos cambios tecnológicos y al uso de estos recursos que son de gran beneficio para los estudiantes. Hoy más que nunca los estudiantes tienen una gran cantidad de recursos que pueden apoyarlos a mejorar su desempeño en clase y expandir su conocimiento.

Justificación:

Sabiendo que los recurso tecnológicos son aquellos elementos provenientes de la innovación científico-técnica que posibilitan o facilitan alguna labor, especialmente la productiva y en el campo de la educación, se hace importante generar conductas adecuadas de uso y cuidado para estos, pues se trata de herramientas tecnológicas que le facilitan al ser humano la vida, haciéndola un poco más fácil y, en algunos casos, acelera algunos procesos, pues le permite alcanzar objetivos de manera eficiente y eficaz por lo que se hace necesario que los estudiantes de C.E.R Llano Alto se encaminen para que

Ministerio de Educación Nacional

Dirección: Calle 43 No. 57 – 14. CAN, Bogotá D.C., Colombia Conmutador: (+57) 601 22 22800

Línea Gratuita: 018000 - 910122

cada día conozcan cual es el buen uso que le deben dar a los recursos tecnológicos y la aplicabilidad para crear habilidades para ellos en sus procesos de la adquisición de sus conocimientos.

Antecedentes:

La tecnología ha sido una parte integral de la educación informática en muchos sistemas educativos alrededor del mundo debido a sus numerosos beneficios. En muchos países, la tecnología es una habilidad esencial que se enseña desde una edad temprana, tanto por sus beneficios como por la necesidad en la actualidad de desarrollar estas habilidades.

Diversas escuelas y universidades han implementado programas de tecnología como parte de su currículo, no solo para mejorar la condición de capacidades de los estudiantes, sino también para inculcar habilidades de vida esenciales. Estos programas suelen tener un impacto positivo en el rendimiento académico y en la cohesión social de los estudiantes.

Los centros de interés extracurriculares son comunes en las instituciones educativas como una forma de ampliar el aprendizaje más allá del aula. Estos centros permiten a los estudiantes explorar áreas de interés personal, desarrollar nuevas habilidades y encontrar un equilibrio entre el estudio y la informática.

En la región de ABREGO, la TECNOLOGIA puede no ser tan accesible debido a la falta de instalaciones o programas dedicados. Establecer un centro de interés en TECNOLOGÍA en el C.E.R Llano Alto podría responder a una demanda local por actividades pedagógicas y podría fomentar el desarrollo de competencias tecnológicas en la comunidad.

Las políticas educativas nacionales y regionales a menudo promueven la inclusión de actividades físicas y recreativas en el currículo escolar. La creación de un centro de interés en tecnología estaría alineada con estos objetivos y podría contar con el apoyo institucional para su implementación y desarrollo.

Objetivo principal:

Desarrollar habilidades en el uso de los recursos tecnológicos y promover el bienestar integral de los estudiantes del C.E.R Llano Alto de Abrego, facilitando una base sólida en tecnología que fomente el desarrollo personal y la preparación en su formación como

Ficha de oferta de proyectos educativos de formación integral a establecimientos
Centro de interés
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
estudiantes.

Objetivos específicos

- Utilizar los recursos tecnológicos para fines educativos.
- Respetar las normas y políticas de uso de los recursos tecnológicos
- Asegurar que los estudiantes adquieran confianza y seguridad en la utilidad de los recursos tecnológicos

Población objetivo:

El centro de interés en Informática para esta primera implementación se dirige a estudiantes de la sede principal Llano Alto estudiantes entre 6 y 12 años. Desarrollaremos habilidades que permitan la interacción entre estos rangos el fortalecimiento de competencias tecnológicas con tal de aumentar las habilidades y formación de los estudiantes del C.E.R Llano Alto.

Metodología:

Para el desarrollo del Centro de Interés de Informática adoptamos la estructura curricular, en la estrategia de formación de electivas fortalecida en la Investigación Acción Participativa (IAP), para aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), fortalecido en el aprendizaje significativo mediante la contextualización, apropiación y puesta en práctica de los pilares de la educación, misión y visión del Centro Educativo Rural Llano Alto de Ábrego.

Así como también, conoce las herramientas que se requieren fortalecer los docentes en formación, habilidades y competencias a los que se quiere alcanzar en la formación integral, en el centro de interés que se ha denominado TECNOLOGÍA se viene haciendo una analogía de todo lo que podemos descubrir en un espacio de aprendizaje donde se invita a recorrer diferentes caminos que hemos denominado como dimensiones desde el ser y saber.

El Centro de Interés **de TECNOLOGÍA** plantea transitar por sesiones durante

Ministerio de Educación Nacional

Dirección: Calle 43 No. 57 – 14. CAN, Bogotá D.C., Colombia Conmutador: (+57) 601 22 22800

Línea Gratuita: 018000 - 910122

Ficha de oferta de proyectos educativos de formación integral a establecimientos
Centro de interés

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

todos los periodos de semestre del año 2025, estos recorren por semana correspondientes a cada uno de las sesiones que responde a diferentes formas de trabajo; durante el **sesión1** “Exploración” se proponen actividades para el reconocimiento del grupo de forma general. Durante la **sesión 2** “Creación-Acción” se propone la conformación de grupos de trabajo denominados como desafíos. Durante la **sesión 3** “Asociatividad” se propone un trabajo de articulación entre el quehacer docente” donde se vivencia la articulación en redes de trabajo para la gestión y realización del sueño colectivo en el proyecto de vida en la formación integral.

CICLO I. Exploración

El momento de exploración está pensado para generar espacios lúdicos donde a través del juego y la lúdica, se pueda conocer las actitudes y de quienes conforman el centro de interés, es el espacio para el reconocimiento entre pares, donde se busca consolidar espacios de confianza e identificar las afinidades de cada uno de los y las jóvenes que hacen parte del proceso de enseñanza aprendizaje. Es así como en las sesiones de exploración se propone un trabajo con todo el grupo, pero también espacios de trabajo individual, haciendo énfasis en compartir las diversas perspectivas y conclusiones que cada quien tenga sobre lo aprendido en tecnología.

Sesión 1: Diagnosticar e Identificar las necesidades, problemáticas o las fortalezas y oportunidades que emergen al hacer un proceso de reconocimiento del entorno de las habilidades en tecnología. Analizar y reconocer el contexto de los estudiantes del primer semestre, acercándose a la problemática o las problemáticas identificadas (o por las cuales surja mayor interés).

Sesión 2: Descubrir los aspectos comunes que den pauta a la creación de desafíos. Acordar acciones colectivas, a partir de los sueños, saberes y experiencias de los participantes. Teniendo en cuenta lo identificado en la sesión1.

Ministerio de Educación Nacional

Dirección: Calle 43 No. 57 – 14. CAN, Bogotá D.C., Colombia Conmutador: (+57) 601 22 22800

Línea Gratuita: 018000 - 910122

CICLO II. Creación- Acción

En este momento se invita a la consolidación de grupos de trabajo para la planificación y proyección de un sueño común, es un momento muy importante donde se definen las competencias tecnológicas mínimas para el diseño y desarrollo del proyecto que cada estudiante en formación tiene en su proyecto de vida, en el que desea realizar en base a lo explorado y aprendido previamente, acá se llega a establecer acuerdos de manera colectiva, las dimensiones que se lograron fortalecer desde el ser - saber en este momento son herramientas metodológicas que brindan una guía estratégica para la formación integral.

Sesión 3: Formular un proyecto lúdico pedagógico, de experiencias y puntos de vista de quienes participan en la formación de docente. Socializar los proyectos asociativos. Evaluar y reconocer como articular el proyecto en la práctica pedagógica.

Sesión 4: Sistematizar una narrativa de las experiencias realizadas en el centro de interés para dar proyección, continuidad y sostenibilidad a los propósitos colectivos de la formación integral.

CICLO III. Asociatividad

En esta sesión se reconocen prácticas y aspectos fundamentales del cooperativismo y

Su sistema organizacional para la sostenibilidad de la formación integral, es un momento de coevaluación continua, entendiendo que es un espacio de reflexión que permite desarrollar un pensamiento crítico y participativo que permita la conformación de una organización acorde con la formación pedagógica. Esta sesión expondrá varias experiencias que fueron vivenciadas y cómo competencias. habilidades propiciaban otras relaciones entre las comunidades y sus necesidades para su proyecto de vida.

Recursos necesarios y esquema operativo:

El Centro Educativo Rural Llanto Alto propone para 2025 realizar el centro de interés de Tecnología con los estudiantes en las 10 sedes del centro. Para esto, se requieren de diferentes recursos que se proveerán tanto de financiación de la entidad en mención como de la capacidad instalada con la que cuenta C.E. A continuación, nos permitimos describir estos recursos.

1. Gestores inter institucional:
2. Mediadores pedagógicos(as):

Para el desarrollo del C.I. de Informática, se requiere personas con experiencias en procesos dentro del sector de la formación tecnológica, y con quien el Centro Educativo cuenta con profesionales competentes. Así mismo, deben ser personas conocedoras de las dinámicas de una institución pedagógica donde se brinde desde el centro de interés fortalecer la formación integral, además de tener experiencia en la orientación y/o docencia en procesos de formación.

Material didáctico

Tanto las y los mediadores como quién participa del C.I., con responsabilidad asistirán en su compromiso en las clases y actividades pedagógicas para la asimilación y apropiación de conceptos claves del centro de interés. Las y los mediadores también contarán con el apoyo de la tutora del PTA FI 3.0 donde encontrarán estrategias metodológicas y referentes pedagógicos estratégicos para la profundización de las temáticas de la formación integral. Estos compromisos también serán socializados por la tutora a los acudientes con el fin de tener su aprobación.

1. Sala de informática

Esperamos contar con la sala de informática en cada sede.

2. Operador Logístico

el acompañamiento pedagógico, se encargará de la sistematización y archivo de los formatos demandados por el MEN para llevar registros de asistencia y todas las acciones de reportes de actividades requeridas. También realizará la logística de los procesos de formación y socialización del C.I. en Informática

Ministerio de Educación Nacional

Dirección: Calle 43 No. 57 – 14. CAN, Bogotá D.C., Colombia Conmutador: (+57) 601 22 22800

Línea Gratuita: 018000 - 910122

Ficha de oferta de proyectos educativos de formación integral a establecimientos
Centro de interés
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
con el grupo de mediadores y la tutora del PTA FI 3.0.

1. Resultados esperados y escenarios: Operador Logístico

Resultados esperados y escenarios:

El Centro Educativo Rural Llano Alto de Abrego, busca en el 2025 llegar a los estudiantes de primaria de la sede Llano Alto donde se generen competencias, habilidades que contribuyan a los proyectos de vida de adolescentes y jóvenes. Se espera que los y las jóvenes que participen del C.I. de Informática logren desarrollar proyectos de forma asociativa donde puedan abrazar los beneficios de poner en práctica los conceptos claves las competencias tecnológicas Con la conformación de estas formas asociativas se beneficiará toda la comunidad escolar; estudiantes, familias, EE y la estrategia que plante el gobierno desde el PTA FI 3.0.

El C.E.R. Llano Alto de Ábrego, busca en el 2025 llega a los estudiantes de todos los semestres del PFC, donde se generen apuestas cooperativas y solidarias que contribuyan a los proyectos de vida de adolescentes y jóvenes. Se espera que los y las jóvenes que participen del C.I. de Informática logren desarrollar proyectos de forma asociativa donde puedan abrazar los beneficios de poner en práctica los conceptos claves las competencias en informática. Con la conformación de estas formas asociativas se beneficiará toda la comunidad escolar; estudiantes, familias, CER y la estrategia que plante el gobierno desde el PTA FI 3.0.

Evaluación:

Para propiciar los espacios de reflexión, en torno al proceso de enseñanza- aprendizaje, se propone la evaluación formativa, a partir de diferentes instancias de reflexión-acción-participativa donde se diversifique el ente evaluador; es decir, donde el ejercicio de evaluación lo realicen todas las partes implicadas en el proceso formativo. De este modo se propone la construcción de formularios from como herramienta para el seguimiento del aprendizaje.

Reflexión: En este momento se contempla la guía de la tutora PTA FI 3.0 en relación con a la propuesta que se desarrolla con el centro de interés en la formación integral para adoptar para la sistematización de la narrativa. Esta mirada externa es clave para la valoración del proceso

Ministerio de Educación Nacional

Dirección: Calle 43 No. 57 – 14. CAN, Bogotá D.C., Colombia Conmutador: (+57) 601 22 22800

Línea Gratuita: 018000 - 910122

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

de formación, será propicio para pensar juntos qué aciertos y desaciertos se vivencian. De igual forma será un momento clave para el reconocimiento de los conceptos aprendidos de forma práctica.

Cronograma:

Tiempo de desarrollo del GPS: El tiempo estimado para desarrollar la propuesta del centro de interés Gestión para la Participación Solidaria se distribuirá así: 20 semanas, con una intensidad horaria semanal de 2 horas, para 40 horas de aprendizaje y experiencia.

CRONOGRAMA DE ENCUENTROS EN C.I

Plan de acción en informática

Semana	Grado	Estándar de Competencia	Objetivo	Actividades	Recursos	Tiempo
1	0° a 5°	Reconocer dispositivos tecnológicos básicos (computadora, tablet)	Que los niños identifiquen y nombren dispositivos tecnológicos comunes	- Presentación de dispositivos con imágenes y objetos reales	Imágenes, dispositivos reales, videos, canciones	2 horas
2	0° a 5°			- Juego de identificación		2 horas
3	0° a 5°			- Canciones y videos educativos		2 horas
4	0° a 5°	Utilizar el mouse y teclado para interactuar con programas sencillos	Que los niños practiquen el uso del mouse y teclado en actividades básicas	- Juegos interactivos con mouse	Computadoras , programas educativos, mouse	2 horas
5	0° a 5°			- Ejercicios de arrastrar y soltar		2 horas
6	0° a 5°			- Dibujo en programas sencillos		2 horas
7	0° a 5°	Reconocer funciones básicas del	Que los estudiantes comprendan y	- Demostración práctica	Computadoras , proyector, guías visuales	2 horas

		computador (encender, apagar, abrir programas)	practiquen las funciones básicas del computador			
8	0° a 5°			- Actividad guiada para encender y apagar		2 horas
9	0° a 5°			- Exploración de programas simples		2 horas
10	0° a 5°	Desarrollar habilidades para usar programas de escritura y dibujo	Que los estudiantes creen textos y dibujos sencillos	- Uso de programas de escritura y dibujo	Computadoras , programas de escritura y dibujo	2 horas
11	0° a 5°			- Creación de historias cortas y dibujos		2 horas
12	0° a 5°	Reconocer y usar herramientas básicas de edición en procesadores de texto	Que los estudiantes aprendan a editar textos (cambiar fuente, tamaño, color)	- Taller de edición de textos	Computadoras , procesadores de texto	2 horas
13	0° a 5°			- Ejercicios prácticos de formato		2 horas
14	0° a 5°	Investigar y recopilar información en internet	Que los estudiantes aprendan a buscar información sencilla en internet	- Búsqueda guiada de temas específicos	Computadoras , internet, guías de búsqueda	2 horas
14	0° a 5°			- Elaboración de un pequeño informe		2 horas
15	3° a 5°	Reconocer conceptos básicos de	Que los estudiantes comprendan la	- Charla y discusión	Videos, carteles,	2 horas

		ciberseguridad y buen uso de internet	importancia de la seguridad en línea		recursos interactivos	
16	4 a 5°			- Juegos y actividades sobre ciberseguridad		2 horas
17	3° a 5°	Crear presentaciones digitales sencillas	Que los estudiantes elaboren presentaciones con imágenes y textos	- Taller de creación de presentaciones	Computadoras, software de presentaciones	2 horas
18	3° a 5°			- Presentación en grupo		2 horas
19	4° y 5°	Programar actividades básicas con lenguajes visuales (ej. Scratch)	Que los estudiantes creen programas sencillos para resolver problemas	- Introducción a Scratch	Computadoras, software Scratch	Tiempo
20	4° y 5°			- Creación de historias o juegos simples		2 horas