

Concurso Nacional
DE PROYECTOS DE

**INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

- 2022 -

COMPENDIO

2022

Proyectos ganadores del IV Concurso Nacional
de Proyectos de Innovación Educativa

#ESCUELASQUETRANSFORMAN

WWW.FONDEP.GOB.PE

COMPENDIO 2022

Proyectos ganadores del IV Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP)

Gerente ejecutiva (e)

Nadja Juárez Abad

Consejo de Administración (CONAF) del FONDEP

Alindor Bazán Hernández, presidente y representante del Minedu.

Francisco Fidel Rojas Luján, representante del Consejo Nacional de Educación.

Pablo Heli Ocaña Alejo, representante del Colegio de Profesores del Perú.

Isabel Lucía Matías Elías, representante alterno del Ministerio de Economía y Finanzas.

Irene Marleni Tito Mamani, representante de los gobiernos locales.

Isabel Marinho Torres, representante alterno de los gobiernos locales.

Este compendio del FONDEP ha sido elaborado y editado por:

Unidad de Gestión de Conocimiento y Evidencias

Nadja Juárez Abad

Liliana Saldaña Soto

Hugo Claros Haro

Jonhatan Robalino Jácome

Patricia Quevedo Castañeda

Juan José Yupanqui LLancari

Luis Fernando Figueroa Lujan

José Leonardo Piscocoya Rivera

Oficina de Comunicaciones

Coordinadora: Susana Meléndez Gonzáles

Edición y cuidado de estilo: Cecilia López Carrillo y Janet Lobo Quispe

Diseño y diagramación: Viviana Corro Iquira y Joaquina Izaguirre Tamara

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este material con fines comerciales. Puede ser utilizado siempre que se haga mención explícita de la fuente.

© Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana

Calle Compostela 142, Santiago de Surco, Lima, Perú

<http://www.fondep.gob.pe>

Diciembre, 2023

ÍNDICE

1. Presentación	4
2. Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2022 en cifras	6
3. Proyectos ganadores por región	11

1.

Presentación

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) reitera su saludo a los docentes y directivos de las 625 escuelas del país, ganadoras del 4° Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2022.

Presentación



La 4ª edición del concurso tuvo como objetivo promover y financiar proyectos de innovación de I.E.E., mediante subvención directa, los proyectos ganadores estuvieron orientados a la mejora de los aprendizajes y cierre de brechas con equidad, estos proyectos fueron elaborados por docentes y directivos de las instituciones educativas públicas de las 25 regiones del país, promoviendo la calidad del servicio educativo y los aprendizajes de los estudiantes.

De los 625 proyectos ganadores, 141 se enfocaron en proyectos de innovación consolidados, 345 fueron proyectos en proceso de implementación y, por último, 139 proyectos de investigación-acción participativa para la innovación educativa, lo cual nos muestra las diversas maneras que el docente y directivo aborda la problemática pedagógica y la aplicación de Currículo Nacional.

Las experiencias ganadoras provienen de instituciones públicas de las siguientes regiones del país: Cusco (83), Puno (79), Junín (53), Amazonas (43), Lima Metropolitana (41), Piura (41), Apurímac (37), Huancavelica (27), Arequipa (22), Áncash (21), Cajamarca (21), Huánuco (21), Loreto (20), La Libertad (19), Ayacucho (15), Lima Provincias (15), Lambayeque (12), Tacna (10), Ucayali (9), Moquegua (8), Pasco (8), San Martín (9), Callao (6), Tumbes (3), Ica (2) y Madre de Dios (1).

El FONDEP reafirma su compromiso de seguir trabajando en la promoción, inversión y reconocimiento de proyectos en las escuelas, a nivel regional y local, ya que son un activo importante para promover una gestión educativa en articulación con las DRE y las UGEL.

Alindor Bazán Hernández
Presidente del FONDEP

2.

Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2022

en cifras




Mayor participación

de II.EE provienen del ámbito rural



Inclusión

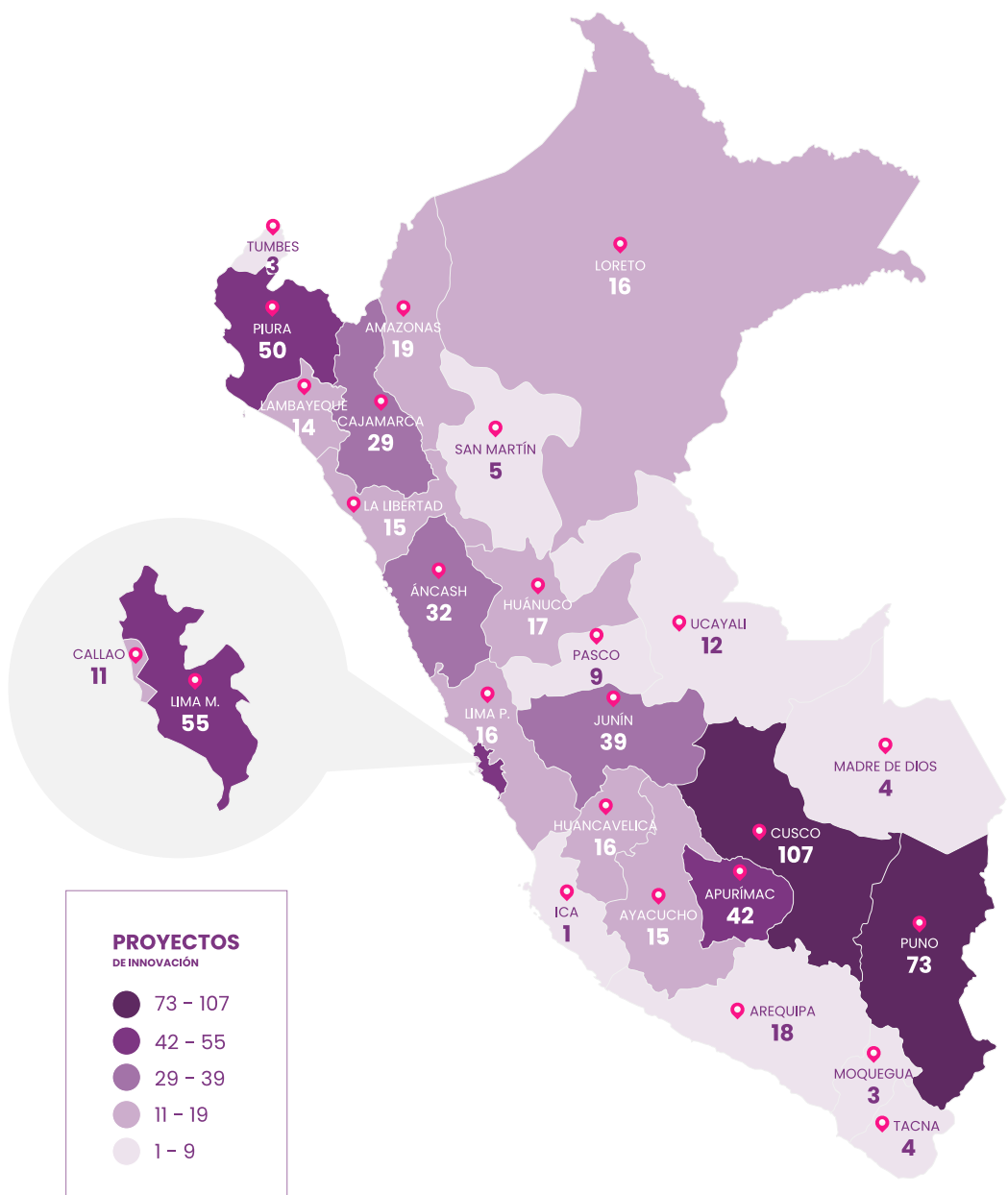
de II.EE de distritos

	2019	2020	2021	2022
 VRAEM	1	5	3	25
 Frontera	3	8	17	77
 EIB	9	12	41	136

Se inscribieron al concurso: **1,666 proyectos**

DATO: 787 quedaron en proceso de inscripción, sumando **2453 experiencias registradas.**

Proyectos ganadores por región



TIPOLOGÍA 3:
Aprendizaje por
proyectos y/o
metodologías activas



282
proyectos

184
proyectos

TIPOLOGÍA 2:
Fortalecimiento
de la comunidad
educativa

Proyectos ganadores
por tipologías

74
proyectos

TIPOLOGÍA 1:
Modelo
pedagógico
híbrido

18
proyectos

67
proyectos

TIPOLOGÍA 4:
Desarrollo de
recursos digitales
de aprendizaje

TIPOLOGÍA 5:
Nuevos modelos
de evaluación



Beneficiarios



173,640
Estudiantes



5,133
Docentes y directivos

Desde el 2022, se brinda **financiamiento directo** a las instituciones educativas ganadoras

▶ **10 millones**
de nuevos soles

a través de subvenciones para la adquisición y contratación de servicios por **16,000 nuevos soles** para cada escuela.

3.

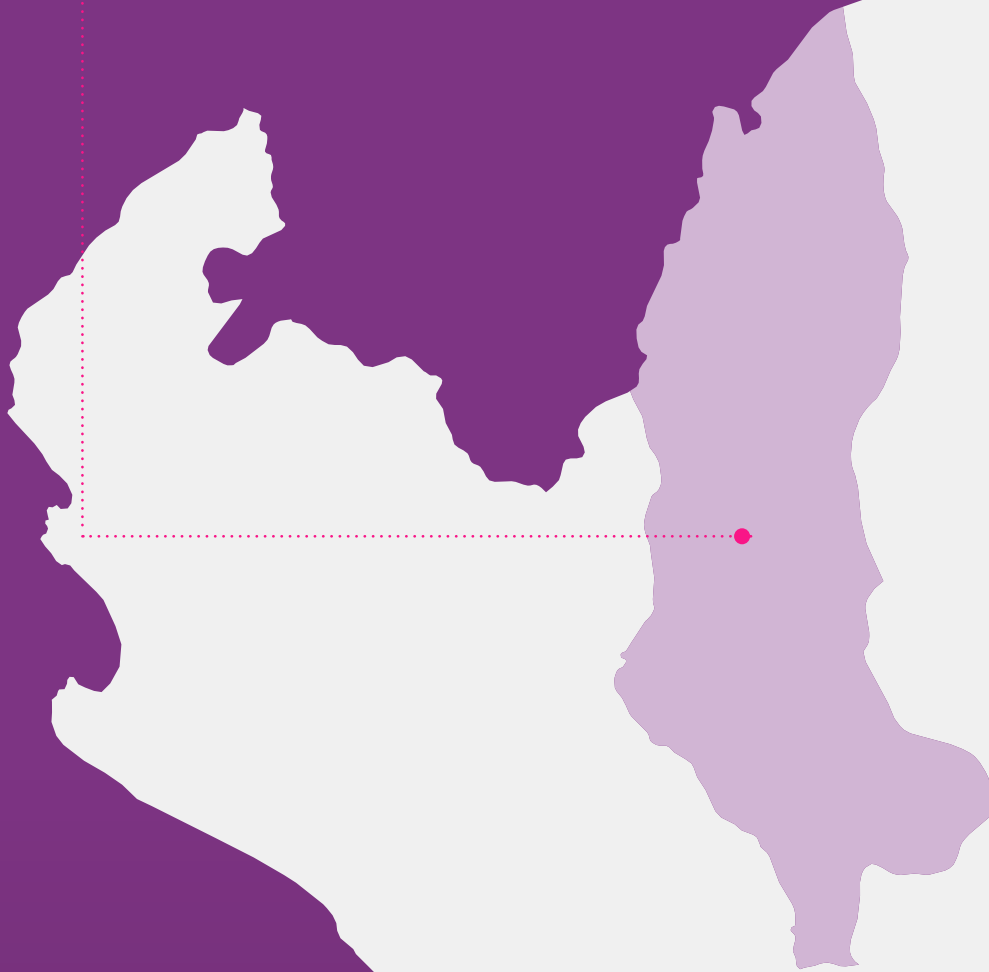
**Proyectos
ganadores**

por región



AMAZONAS

19 proyectos



🏆 Ganador 2022

Me desenvuelvo en entornos virtuales, gestionando mis aprendizajes de manera invertida en Google classroom

Código del proyecto: CNPIE2022-013413

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ramon Castilla

Región:

Amazonas

Provincia:

Utcubamba

Distrito:

Bagua Grande

Código modular:

583559

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en incrementar el desempeño de los estudiantes en la competencia transversal "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", mediante la interacción en aulas virtuales de las áreas curriculares de comunicación, matemática, educación para el trabajo y ciencias sociales.

El proyecto pretende mejorar la problemática identificada, al interactuar en aulas virtuales antes y luego de las clases presenciales; además, se fortalecen los procesos pedagógicos como la motivación, saberes previos, el propósito, la evaluación, la gestión y el acompañamiento de los aprendizajes al plantearse y guiarse actividades en el aula virtual como: uso de videos educativos, acceso a evaluaciones en línea asíncrona, revisión de objetivos visuales y momentos de registro de saberes en el tablón del Classroom.

Temática: pedagogía

Palabras clave: virtualidad, entorno.

🏆 Ganador 2022

Sobredosis de comunicación y convivencia ciudadana en favor del bien común

Código del proyecto: CNPIE2022-013880

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

JFe y Alegría 38

Región:

Amazonas

Provincia:

Utcubamba

Distrito:

Bagua Grande

Código modular:

767350

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto innovador consiste en la implementación y emisión de un programa educativo de TV, radio y multiplataformas que será producido y transmitido de manera híbrida (presencial y remota) a través de diversas plataformas y redes sociales, según un modelo de formato interactivo de análisis y discusión, un día a la semana, entre mayo a diciembre del año. Esta estrategia es liderada por los estudiantes del VII ciclo, organizados en equipos colaborativos de participación rotativa-cíclica, la mediación y retroalimentación de los docentes de comunicación y Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica (DPCC) así como la participación de padres y madres de familia y la comunidad. Además, esta permitirá facilitar el desarrollo en situaciones reales, de las competencias comunicativas, ya que el estudiante a través de la planificación y conducción de cada programa pondrá en ejercicio real sus competencias de lectura, escritura y oralidad.

Temática: tecnología

Palabras clave: híbrida, plataforma.

🏆 Ganador 2022

Learn English Pronunciation by singing (aprendo pronunciación inglesa a través del canto)

Código del proyecto: CNPIE2022-015004

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Toribio Rodríguez de Mendoza

Región:
Amazonas

Provincia:
Bongara

Distrito:
Yambrasbamba

Código modular:
1187996

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto promueve la práctica de la pronunciación del idioma inglés de una manera llamativa y divertida a través del canto y entonación de diversos géneros de canciones en las y los estudiantes del cuarto y quinto grado con el fin de mejorar la pronunciación del idioma inglés y obtener un mejor nivel de logro en la competencia "Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera". Además, se fortalece las competencias digitales de las y los estudiantes, debido a que se graban y editan un audio y vídeo usando diversas aplicaciones, ya sea desde un celular, una tableta, una laptop o algún otro dispositivo que le permita superar los obstáculos dentro de las competencias priorizadas.

Temática: pedagogía

Palabras clave: pronunciación, competencia.

🏆 Ganador 2022

Gestionando mis finanzas, genero emprendimiento

Código del proyecto: CNPIE2022-013078

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Luis Alberto Sánchez

Región:

Amazonas

Provincia:

Utcubamba

Distrito:

Cajaruro

Código modular:

741710

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en utilizar la estrategia metodológica EduFEMoney para que las y los estudiantes incrementen su conocimiento en la gestión responsable de sus recursos económicos y de esta forma se preparen para desarrollar una cultura emprendedora. Participan el docente, quien asume la función de facilitador, las y los estudiantes, que asumen la responsabilidad de participar en el proceso de enseñanza – aprendizaje y las familias que apoyan y promueven la práctica de lo que sus hijas e hijos aprenden en la escuela.

Esta metodología fortalece el desarrollo de las habilidades autónomas y técnicas, el pensamiento creativo, reflexivo e innovador, el trabajo cooperativo y el liderazgo empresarial con la finalidad de que las y los estudiantes demuestran un alto nivel de aprendizaje en las competencias: “Gestiona Responsablemente los Recursos Económicos” y “Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social”, utilizando la estrategia en mención.

Temática: emprendimiento.

Palabras clave: recursos, gestión.

🏆 Ganador 2022

Regulamos y fortalecemos nuestras emociones para ser felices

Código del proyecto: CNPIE2022-013758

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 115

Región:
Amazonas

Provincia:
Bongara

Distrito:
Yambrasbamba

Código modular:
709303

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto se presenta como una iniciativa innovadora que busca mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes, ambientando un contexto adecuado y aplicando diversas actividades socioemocionales para que el estudiante esté predispuesto al desarrollo de competencias. Para la ejecución de este proyecto participan diversos actores con conocimientos relacionados a la temática del proyecto como: docentes, estudiantes, madres y padres de familia.

El proyecto se realiza en una zona rural y tiene como propósito regular las emociones negativas y fortalecer las emociones positivas en los estudiantes mediante la ejecución de taller de las emociones en todos los agentes educativos incidiendo en el estudiante en la competencia "Construye su identidad".

Temática: salud mental.

Palabras clave: socioemocional, identidad.

🏆 Ganador 2022

Escuela y familia escenarios pedagógicos para mejorar la lectura

Código del proyecto: CNPIE2022-014853

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 17166

Región:
Amazonas

Provincia:
Bagua

Distrito:
Imaza

Código modular:
1104488

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto utiliza la estrategia metodológica el “Aprendizaje activo escuela y familia” a través del escenario pedagógico para mejorar la lectura, teniendo en cuenta que el centro de esta estrategia consiste en que las y los estudiantes se involucren, participen activamente y colaboren mutuamente a través de actividades lúdicas y vivenciales en los escenarios pedagógicos de la escuela y la familia.

Por ello, es importante su aplicación en un contexto donde nuestros estudiantes necesitan fortalecer la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”. Asimismo, el proyecto busca fortalecer el desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” del área de comunicación.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, vivencial.

🏆 Ganador 2022

Gestionando nuestra autonomía en un mundo digital

Código del proyecto: CNPIE2022-013001

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 18186 "Tito y Sofia"
San Jerónimo

Región:

Amazonas

Provincia:

Bongará

Distrito:

Jazán

Código modular:

1374503

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje, promoviendo su pensamiento crítico, creativo y reflexivo aplicando la metodología CAMED, (Aprender en comunidad con estrategias contextualizadas en un mundo digital) la cual revisa las estrategias de solución diseñadas por las y los estudiantes mientras el docente, mediante la programación de actividades diarias, semanales y mensuales, formula actividades con el estudiante para que creen sus retos de EDAs. Para ello, se organizan equipos de trabajo asumiendo roles de docente mentor, estudiante CAMEDTIC, estudiantes CAMED y familias CAMED.

El proyecto se realiza en una institución educativa de una zona rural que alberga a 35 estudiantes con la finalidad de que logren desarrollar las competencias y capacidades de aprendizajes autónomos, de manera presencial o a distancia.

Temática: tecnología.

Palabras clave: CAMED, EDA.

🏆 Ganador 2022

El eco huerto familiar para la convivencia y participación democrática

Código del proyecto: CNPIE2022-014853

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jorge Basadre

Región:

Amazonas

Provincia:

Utcubamba

Distrito:

Lonya Grande

Código modular:

527531

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto se basa en una estrategia interactiva que fortalece la convivencia y participación de la y el estudiante con su familia, mejora su autonomía en su proceso de aprendizaje, la investigación y las interacciones al crear y resolver diferentes situaciones problemáticas en contextos diferentes y en experiencias de aprendizaje distintas. Participan: el docente, quien asume un rol de mediador al acompañar y guiar al estudiante de manera semipresencial y constante en el logro de competencias y las y los estudiantes, quienes asumen la responsabilidad de su proceso de aprendizaje al poder decidir cómo quieren aprender en función a sus intereses y necesidades para poder convivir y participar adecuadamente. El proyecto es fundamental para fortalecer la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común".

Temática: ambiente.

Palabras clave: convivencia, democracia.

🏆 Ganador 2022

Proyecto “THEEDI”, una comunidad integradora para aprender a leer

Código del proyecto: CNPIE2022-013179

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 18061

Región:
Amazonas

Provincia:
Chachapoyas

Distrito:
Molinopampa

Código modular:
255653

Nivel:
Primaria

Descripción:

El propósito es que las y los estudiantes demuestren habilidades lectoras de forma autónoma para la mejora de sus aprendizajes, mediante las estrategias metodológicas “TEDHI”. El proyecto busca la gestión de hábitos lectores de manera autónoma en diversos tipos de textos escritos, en su lengua materna. Además, les motiva a que tengan interés por la lectura, convirtiéndose en una gran oportunidad para familiarizarse con los textos, de modo que le permita mejorar las habilidades comunicativas, estimular la imaginación, ayudar al desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo de las y los docentes, estudiantes, padres y madres de familia. El equipo de docentes líderes asume un papel de mediador, conductor y monitor a fin de incentivar en la comunidad educativa el hábito lector sin presión y por placer.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: hábitos, estrategia.

🏆 Ganador 2022

Leyendo con emoción subrayo y parafraseo

Código del proyecto: CNPIE2022-013347

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 18117

Región:
Amazonas

Provincia:
Luya

Distrito:
Cocabamba

Código modular:
256347

Nivel:
Primaria

Descripción:

Este proyecto se desarrolla en una institución educativa de nivel primaria, en zona rural y su propósito es fortalecer en las y los estudiantes del 1° al 6° grado de primaria la competencia "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna" mediante la estrategia de la paráfrasis.

Es un proyecto que utiliza la paráfrasis como estrategia cognitiva y metodológica para crear lectores autónomos. De esa manera busca que las y los estudiantes subrayen y parafraseen la información relevante leída, induciéndoles a expresar la idea principal empleando sus propias palabras. Participa un equipo de trabajo conformado por el docente mediador y guía, el líder del club de lectores, las y los lectores estudiantes y sus familias.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: paráfrasis, subrayado.

 Ganador 2022

Gestionamos responsablemente el espacio y el ambiente con uso adecuado de residuos sólidos en la institución educativa y los hogares

Código del proyecto: CNPIE2022-013389

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 16210 Alejandro Sánchez Arteaga

Región:

Amazonas

Provincia:

Utcubamba

Distrito:

Bagua Grande

Código modular:

623348, 259119

Nivel:

Inicial y Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como propósito sensibilizar a madres, padres de familia y estudiantes a través de la construcción y ubicación de basureros ecológicos fomentando la práctica de hábitos de limpieza, higiene personal y conservación del medio ambiente en su vida cotidiana. Así, se estaría capacitando a las familias para dar uso adecuado a los residuos sólidos que se generan en la comunidad educativa, poniendo en práctica las 3Rs a través de actividades conjuntas para elevar el nivel de conciencia ambiental de los integrantes de cada hogar y haciendo uso de los residuos sólidos en sus basureros ecológicos.

Participan estudiantes, docentes, auxiliares, personal directivo y administrativo para articular al trabajo pedagógico del aula mediante experiencias de aprendizaje, la elaboración de basureros ecológicos se ubica en lugares estratégicos de la institución.

Temática: emprendimiento.

Palabras clave: ecología, residuos.

 Ganador 2022

Emprendo con mi laboratorio de fabricación digital

Código del proyecto: CNPIE2022-013558

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Ernesto Villanueva Muñoz

Región:
Amazonas

Provincia:
Utcubamba

Distrito:
Cajaruro

Código modular:
583401

Nivel:
Secundaria

Descripción:

Este proyecto trata sobre la implementación de un laboratorio de fabricación digital que se utilizará como un ambiente de aprendizaje interdisciplinario con experiencias de aprendizaje y situaciones significativas de manera integrada, donde las diferentes áreas puedan confluír para resolver problemas concretos de nuestro contexto, y a su vez las/los estudiantes interactúen con herramientas tecnológicas como: impresoras 3D, Scanner 3D, programas informáticos, entre otros.

Participan docentes de las diferentes áreas, estudiantes, autoridades locales y toda la comunidad educativa en las ferias tecnológicas denominadas "Genios". Estas ferias se realizan en una institución educativa de zona rural, con una población de 163 en secundaria. Aquí, el estudiante diseña experiencias de aprendizaje interdisciplinarias permitiendo flexibilidad y adaptabilidad a las diferentes áreas con diseños estratégicos didácticos, con colaboración y comunicación entre docentes.

Temática: tecnología.

Palabras clave: laboratorio, interdisciplinario.

 Ganador 2022

Escuela que danza, estudiantes que fortalecen y expresan su identidad con autonomía

Código del proyecto: CNPIE2022-014090

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Chujai Anag Ukuncham

Región:
Amazonas

Provincia:
Bagua

Distrito:
Imaza

Código modular:
1788520

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto se basa en desarrollar la investigación autónoma, el liderazgo estudiantil, el fortalecimiento de la identidad de las y los adolescentes, la confianza y autovaloración de sí mismos. Se conforman talleres de estudiantes líderes que producen danzas awajun con temática adolescente para lograr el propósito planteado.

Las y los estudiantes asumen el protagonismo durante el proceso y, a partir de sus intereses y necesidades, producen danzas awajun sobre la de los conocimientos de los sabios, incluyendo conocimientos de su cultura ancestral para crear propuestas nuevas y actualizadas a su propia etapa de vida. Este se desarrolla en la comunidad nativa Wawaim, zona rural donde se desarrollan las competencias para la construcción de su identidad y autonomía, logrando así, fortalecer su identidad entre pares a través del acompañamiento y retroalimentación a sus círculos de aprendizaje y la implementación de espacios socioculturales en la comunidad.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: Awajun, danzas, cultura.

🏆 Ganador 2022

Los juegos ancestrales: una herramienta potente para una mejor convivencia

Código del proyecto: CNPIE2022-014295

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 18223

Región:

Amazonas

Provincia:

Rodriguez de Mendoza

Distrito:

Huambo

Código modular:

261800

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca que las y los estudiantes mejoren significativamente su convivencia. Luego del retorno a clases presenciales se observó que, en estos dos años de distanciamiento, las formas de convivencia cambiaron drásticamente, por ejemplo, no respetando las reglas acordadas para la convivencia, alejándonos del logro de la competencia "convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común".

Esta estrategia tiene como finalidad gestionar las emociones de las y los estudiantes de forma democrática, respetando las reglas de juego y entendiendo que en todo juego se debe aprender a ganar y a perder, respetando las normas de convivencia. Con esta iniciativa pedagógica, desde la semipresencialidad hasta la actualidad, se ha observado un avance en la conducta de los estudiantes que van logrando el control de sus emociones y una mejor convivencia en nuestra institución educativa.

Temática: igualdad.

Palabras clave: convivencia, emociones.

🏆 Ganador 2022

Lectura balanceada 3C de textos inspiradores para expandir la mentalidad productiva y éxito

Código del proyecto: CNPIE2022-014973

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Túpac Yupanqui

Región:

Amazonas

Provincia:

Utcubamba

Distrito:

Lonya Grande

Código modular:

1267384

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en la aplicación de la estrategia "Lectura balanceada 3C" en las 63 familias de las y los estudiantes del VI y VII ciclos, en espacios libres de lunes a domingo, así como por todos los trabajadores de la institución educativa durante 15' a inicio de clases, martes a jueves, mientras que los viernes y lunes se promueve espacios de reflexión y refuerzo lector en hora de la formación general en el patio con todos alumnos. Este proyecto se desarrolla en el nivel de secundaria en una zona rural y tiene como propósito incrementar el nivel de desarrollo de las competencias "Lee y escribe textos", según el CNEB vigente y mediante la lectura balanceada 3C que expanda la mentalidad productiva y éxito personal-familiar.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, estrategias.

🏆 Ganador 2022

Kuwitámat pujámu: construimos biodigestores caseros para cuidar nuestro ambiente

Código del proyecto: CNPIE2022-014979

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Agroindustrial José Gabriel Condorcanqui

Región:

Amazonas

Provincia:

Bagua

Distrito:

Imaza

Código modular:

676593

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en construir soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno a través de "Kuwitámat pujámu: construimos biodigestores caseros para cuidar nuestro ambiente" para fortalecer una conciencia ambiental y el desarrollo sostenible de la Amazonía peruana, manejo de conflictos entre diferentes culturas de la selva de Amazonas (awujunes y mestizos), promover acciones de bien común con los recursos propios, promover la responsabilidad con los desechos provenientes al suplir las necesidades para un bienestar general de la comunidad y construir soluciones a nivel intercultural, movilizándolo a toda la comunidad educativa mediante la participación democrática en la vida diaria de los centros poblados rurales para encontrar soluciones a los problemas. El proyecto logra una convivencia democrática e intercultural entre los agentes que sufren este problema.

Temática: ambiente.

Palabras clave: residuos, soluciones y convivencia.

 Ganador 2022

La pirámide hidropónica: una nueva forma de construir aprendizajes sobre cultivos agrícolas para su difusión mediante entornos virtuales

Código del proyecto: CNPIE2022-015063

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 16040 San José

Región:
Amazonas

Provincia:
Bagua

Distrito:
Aramango

Código modular:
1307560

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como estrategia la aplicación de la hidroponía, método de cultivo de plantas que, en lugar de tierra, utiliza únicamente soluciones acuosas con nutrientes químicos disueltos, o con sustratos estériles (arena, grava, vidrio molido) como soporte de la raíz de las plantas, conocido por arte de cultivar plantas sin suelo agrícola.

Se utiliza una metodología de indagación basada en evidencias científicas para así construir aprendizajes que permitan el logro de las competencias, a la vez de producir alimentos en espacios reducidos que pueden ser destinados al mejoramiento de la alimentación de nuestros estudiantes como a un autoconsumo familiar. Este proyecto se realiza en un área de la escuela empleando materiales reciclables y en zona urbana. Se promueve la alimentación sana de las y los estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: hidroponía, alimentación.

🏆 Ganador 2022

Aplicativo móvil “CHASKINA” (recepción de estímulos para aprender mejor) en una yachay wasi inclusiva

Código del proyecto: CNPIE2022-013401

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Monseñor Octavio Ortiz Arrieta

Región:

Amazonas

Provincia:

Chachapoyas

Distrito:

Chachapoyas

Código modular:

478974

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El proyecto tiene como finalidad lograr que las y los estudiantes con discapacidad auditiva y con otras necesidades educativas especiales puedan desarrollar niveles destacados en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”. También, busca que toda la comunidad educativa aprenda a comunicarse en lengua de señas de forma didáctica e inclusiva.

Por otro lado, es una propuesta que mejora la práctica docente en el proceso de enseñanza de la lecto escritura, en aulas equipadas con tecnología avanzada donde las y los estudiantes pueden interactuar con la aplicación en las pizarras digitales que tiene cada una. →Mediante el aplicativo móvil “Chaskina” se logra desarrollar diversas habilidades comunicativas, combinando recursos para tener una mejor comprensión lectora, estimulación de la imaginación con videos en lengua de señas peruana, diversas actividades dactilológicas y representaciones en lectura labial, todas ellas acompañadas con imágenes llamativas para las y los estudiantes.

Temática: tecnología.

Palabras clave: aplicativo, discapacidad.

 Ganador 2022

Optimizando el uso de mis recursos tecnológicos y virtuales a través de la gestión cooperativa, construimos la nueva escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-013947

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Técnico Industrial
Túpac Amaru

Región:

Amazonas

Provincia:

Bagua

Distrito:

Imaza

Código modular:

593947

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca la optimización del uso de los recursos tecnológicos y digitales, en un contexto donde estos no se encuentran al alcance de todos por las limitaciones económicas y el acceso a Internet es limitado. Tiene como objetivo fortalecer la competencia "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", a través de la gestión colaborativa para el uso de las herramientas tecnológicas y virtuales, que permitan mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes. Participa el docente que planifica de manera contextualizada y orientada al desarrollo de las capacidades de la competencia transversal en mención. Se realizan jornadas de sensibilización a los docentes sobre la importancia de utilizar las diferentes herramientas tecnológicas y virtuales, orientadas a su trabajo pedagógico.

Temática: tecnología.

Palabras clave: entornos, tecnología.



ÁNCASH

32 proyectos

 Ganador 2022

Fortalecimiento de la identidad local y regional utilizando el modelo de la clase invertida para desarrollar competencias en los estudiantes sanmartinianos

Código del proyecto: CNPIE2022-014770

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86559 Libertador
San Martín

Región:

Áncash

Provincia:

Recuay

Distrito:

Recuay

Código modular:

411702

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo demostrar que la aplicación de la clase invertida como modelo pedagógico en la práctica del docente y estudiante se articula coherentemente en sus tres momentos: antes, durante y después, en el proceso de enseñanza aprendizaje para el fortalecimiento de la identidad local y regional; haciendo uso de diferentes entornos virtuales de manera pertinente y oportuna desde el enfoque formativo de la evaluación por competencias, mediante una retroalimentación acertada de forma individual y colectiva, con la intención de la mejora continua de los aprendizajes, con la finalidad que las y los estudiantes asuman un ejercicio ciudadano y expresen el conocimiento y valoración de su cultura en cumplimiento de sus deberes y derechos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: identidad, ciudadano.

🏆 Ganador 2022

Entornos virtuales para fortalecer espacios de enseñanza y aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-014817

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Santo Domingo de Guzmán

Región:
Áncash

Provincia:
Yungay

Distrito:
Yungay

Código modular:
717975

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo crear espacios virtuales de aprendizaje y enseñanza que mejoren el rendimiento académico de los estudiantes, mediante plataformas virtuales, programas de capacitación, uso de recursos tecnológicos y accesibilidad a internet. Se consideran tres criterios para la priorización de competencias: pertinencia, relevancia y viabilidad. La propuesta asegura una evaluación formativa y flexible priorizando la retroalimentación como estrategia que permita al estudiante reconocer sus fortalezas, dificultades, necesidades y que lo impulse a gestionar su aprendizaje de manera autónoma.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: plataformas, rendimiento.

 Ganador 2022

Uso de las TIC, TAC y TEP en el aula digital para promover el aprendizaje cooperativo y autónomo en el modelo educativo híbrido

Código del proyecto: CNPIE2022-015075

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Fe y Alegría 19

Región:

Áncash

Provincia:

Huaraz

Distrito:

Huaraz

Código modular:

411512

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo implementar un aula digital con equipos y accesorios tecnológicos (pizarra interactiva, Tablet, PC e internet) para favorecer el desarrollo de las competencias de las y los estudiantes a través de experiencias de aprendizaje para el desarrollo de procesos de aprendizaje híbridos en la que se combinan momentos presenciales y a distancia, sincrónicos y asincrónicos; así como el uso de diversos espacios, recursos y materiales de manera cooperativa y autónoma, usando con responsabilidad las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP).

Temática: tecnología.

Palabras clave: híbrido, aprendizajes.

 Ganador 2022

Nos emocionamos en la escuela con los lenguajes artísticos y aprendemos con autonomía

Código del proyecto: CNPIE2022-013313

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86344 Javier Heraud Pérez

Región:

Áncash

Provincia:

Asunción

Distrito:

Acochaca

Código modular:

413807, 680991

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto innovador nace de una necesidad pedagógica por abordar los problemas socioemocionales identificados en la escuela, incentivando a la comunidad educativa a fortalecer una mejor convivencia escolar, donde todos los integrantes de la comunidad educativa expresen con libertad, autonomía y conciencia de sus emociones, estas expresiones se harán desarrollando competencias artísticas y comunicativas. El objetivo es lograr que reconozcan y expresen su mundo emocional, analizarlo y mejorar su identidad y autonomía personal, comprometiendo a la comunidad educativa en un trabajo coordinado y reflexivo. Su propósito es desarrollar capacidades socioemocionales y habilidades blandas a través de los lenguajes artísticos fortaleciendo su autoestima y autoconocimiento para que sean personas felices y exitosas.

Temática: salud.

Palabras clave: habilidades, emociones.

 Ganador 2022

Cuenta cuentos al revés

Código del proyecto: CNPIE2022-013570

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 86345 Julio C. Tello

Región:
Áncash

Provincia:
Asunción

Distrito:
Chacas

Código modular:
911719, 413815, 1043348

Nivel:
Inicial, Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer los procesos de comprensión lectora en las y los estudiantes de los niveles inicial, primaria y secundaria a través de un módulo dinámico y actual denominado “Cuenta cuentos al revés”, que renueve la metodología tradicional de enseñanza del idioma castellano, además de acciones que los fortalezcan por medio del aprendizaje significativo. Para el desarrollo se emplean estrategias lúdicas y teatro que ayudan a comunicarse eficazmente como: piensa sobre las consecuencias de tus palabras, sé consciente de tu lenguaje no verbal y aprende a escuchar.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, comprensión.

🏆 Ganador 2022

Todos aprendemos en el centro de interpretación escolar de la reserva de biósfera Huascarán “Andes Kaway”

Código del proyecto: CNPIE2022-013633

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 86691

Región:
Áncash

Provincia:
Huaraz

Distrito:
Tarica

Código modular:
1459718, 416412, 1459700

Nivel:
Inicial, Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar las condiciones para el logro de los aprendizajes contextualizados, a través de la estrategia pedagógica “Centro de Interpretación Escolar de la Reserva de Biósfera Huascarán “Andes Kaway”, la cual contempla la aplicación de metodologías activas y de proyectos (ABP). Para ello, se propone el desarrollo de la capacidad de la conciencia ambiental, la adecuación y contar con material educativo contextualizado, que garantice insumos y materiales para imprimir producciones de textos.

Temática: ambiente.

Palabras clave: conciencia, ambiente.

🏆 Ganador 2022

La didáctica agroeducativa como modelo pedagógico para lograr aprendizajes significativos

Código del proyecto: CNPIE2022-013834

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86308 Rosa María
Dextre Via

Región:

Áncash

Provincia:

Carhuaz

Distrito:

Marcará

Código modular:

1389030, 385989, 1412568

Nivel:

Inicial, Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto dirigido a estudiantes de los tres niveles educativos emplea una didáctica agro-educativa como modelo pedagógico, promoviendo las comunidades de aprendizaje con todos los actores educativos, utilizando recursos como: tabletas, proyectores, láminas, carteles y software de aprendizaje, secuencias audiovisuales, ejercicios de campo, prácticas experimentales y pedagógicas en los espacios agroproductivos (biohuertos, invernadero de hortalizas y de rosas). El proyecto busca potenciar los logros de aprendizaje en las y los estudiantes de nivel inicial, primaria y secundaria a través del modelo pedagógico, didáctica agroeducativa con la participación activa del directivo, docentes, estudiantes, madres y padres de familia.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comunidades, aprendizajes.

🏆 Ganador 2022

Nuestras voces: reconstruyendo en comunidad la historia de mi escuela Teófilo Maguiña Cueva

Código del proyecto: CNPIE2022-014074

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86385 Teófilo Maguiña Cueva

Región:

Áncash

Provincia:

Huari

Distrito:

San Marcos

Código modular:

412353

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como principal objetivo fortalecer la identidad de la comunidad educativa con su institución, promoviendo el sentido de pertenencia sobre su escuela para recuperar la historia de su colegio. Para ello, se promueve un trabajo interdisciplinario y transversal donde áreas como: Personal Social, Comunicación, Arte y cultura y Ciencia y Tecnología convergen. Conociendo la trascendencia de la memoria histórica desde el colegio, se forma una visión crítica sobre la construcción del pasado, entendiendo los cambios que se fueron dando paralelamente en la historia de la humanidad y al mismo tiempo en la historia de la institución educativa.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: identidad, pertenencia.

🏆 Ganador 2022

Estudiantes desarrollan competencias en forma autónoma utilizando los dispositivos portátiles

Código del proyecto: CNPIE2022-014096

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86556 Mario Augusto Soriano Infante

Región:

Áncash

Provincia:

Huaylas

Distrito:

Santa Cruz

Código modular:

416719, 1396100

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto busca promover la autonomía de los estudiantes del III, IV, V y VI y VI ciclo del nivel primaria y secundaria en el uso de los dispositivos portátiles a través de la metodología EduScrum, considerada como ágil y que fomenta la autonomía, a través de una manera rápida y sencilla se observa los cambios a lo largo del desarrollo del proyecto. EduScrum brinda cobertura a una necesidad específica de las y los estudiantes para la autonomía en su aprendizaje y el uso de los dispositivos portátiles y publicación de sus productos en el Google sites. Participan en este proyecto un equipo de trabajo de la institución educativa conformado por: el product owner (profesor), el EduScrum máster (estudiante líder), equipo (estudiantes), madres y padres de familia quienes son los que brindan soporte y apoyo a sus hijas e hijos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Eduscrum, metodología.

 Ganador 2022

Implementemos el proyecto del fiambrecito de la I.E 88314 para mejorar la alimentación y el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología

Código del proyecto: CNPIE2022-014234

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 88314

Región:
Áncash

Provincia:
Pallasca

Distrito:
Conchucos

Código modular:
1620517, 686477

Nivel:
Inicial y Primaria.

Descripción:

El proyecto busca desarrollar en las y los estudiantes la capacidad de indagación para obtener un mejor nivel de desempeño en el aprendizaje sobre el valor nutritivo de los alimentos o productos que se generan en su comunidad, así como el pensamiento crítico y reflexivo sobre la publicidad de los medios de comunicación que están influyendo en sus gustos alimenticios y vienen generando nuevas formas de consumo en las familias de comunidad, dejando de lado los cultivos tradicionales, y como consecuencia se se presenta desnutrición por la influencia comercial de productos industrializados. Este proyecto se desarrolla en una zona rural y se realiza con docentes, estudiantes, los sabios de la comunidad y en los puestos de salud.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: alimentos, desnutrición.

 Ganador 2022

Kuyakuynintsik awaykushun, yachaywayillantsikchaw alli kawakunapaq

Código del proyecto: CNPIE2022-014821

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 88301

Región:

Áncash

Provincia:

Huaylas

Distrito:

Pamparomas

Código modular:

637728, 907527

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en desarrollar habilidades interpersonales y sociales en las y los estudiantes mediante la estrategia del "Actúa escuela" que busca generar espacios y canales de participación directa para la promoción de una convivencia escolar sin violencia, y la promoción y gestión de una cultura de paz con equidad e inclusión social, defensora de los espacios saludables de aprendizaje y una convivencia armoniosa. El proyecto tiene por objetivo fortalecer en las y los estudiantes el ejercicio de una ciudadanía respetuosa, inclusiva, empática, tolerante, solidaria y defensora de los derechos humanos y del bienestar común.

Temática: igualdad, género.

Palabras clave: convivencia, ciudadanía.

🏆 Ganador 2022

Historias en altavoz de una comunidad educativa viva

Código del proyecto: CNPIE2022-014929

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 88167

Región:
Áncash

Provincia:
Pallasca

Distrito:
Pallasca

Código modular:
343848, 1322072

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” a través del proyecto que busca resolver el desinterés en la participación, el escaso involucramiento y la limitada comunicación entre los integrantes de la comunidad educativa para facilitar y mejorar la participación, involucramiento y comunicación entre sus miembros. Este proyecto cuenta con la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones, de tal manera que la y el estudiante participe de forma alterna como hablante o como oyente. El proyecto se desarrolla en zona rural.

Temática: igualdad, género.

Palabras clave: participación, interlocutores.

🏆 Ganador 2022

Revaloramos nuestra lengua originaria a través de la radio escolar “SHUMAQ RIMAKUSHUN” para el logro del bien común

Código del proyecto: CNPIE2022-015157

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86297 Señor de Los Afligidos

Región:

Áncash

Provincia:

Carhuaz

Distrito:

Carhuaz

Código modular:

384842, 1389105

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto consolida su objetivo en revalorar y desarrollar la competencia comunicativa en su lengua materna (quechua) como práctica social a través de la radio escolar “Shumaq rimakushun” promoviendo la autonomía en su aprendizaje, el pensamiento crítico, creativo, reflexivo de las y los estudiantes de manera integrada en todas las áreas curriculares para el logro del bien común en su comunidad, región y país. Participan en el desarrollo de este proyecto estudiantes, docentes, madres y padres de familia, autoridades locales, entre otros. Este proyecto se realiza en una zona rural, en el nivel de Secundaria.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: autonomía, aprendizaje.

 Ganador 2022

Comunidad educativa líder, hacia una gestión escolar de aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-015645

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86253 Celso Garro
Valderrama

Región:

Áncash

Provincia:

Bolognesi

Distrito:

Huasta

Código modular:

1626860

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo promover la participación favorable de la comunidad educativa en los mecanismos de gestión escolar, para ello se propone implementar un curso – taller sobre las funciones de los comités de gestión hacia el logro de aprendizajes, la prioridad en el marco del enfoque de procesos es promover el desarrollo pedagógico de los docentes para mejorar su práctica pedagógica, potenciar su desempeño en el Marco del Buen Desempeño Docente, conllevando a lograr una gestión escolar por resultados. El proyecto se desarrolla en una zona rural.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: participación, gestión.

🏆 Ganador 2022

La serigrafía educativa, un recurso de aprendizaje en la creatividad y el emprendimiento en mi escuela rural

Código del proyecto: CNPIE2022-013194

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 84290 José Antonio Encinas

Región:

Áncash

Provincia:

Corongo

Distrito:

Cusca

Código modular:

1092774

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer el logro de los aprendizajes de las competencias "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos" y "Gestiona emprendimiento económico o social" en los estudiantes de primero a quinto de secundaria, a través de la serigrafía educativa con la finalidad de alcanzar el perfil de egreso de la EBR. Este proyecto considera las apreciaciones y/o manifestaciones artístico-culturales para comprender el aporte del arte a la cultura y a la sociedad, y crea proyectos artísticos utilizando los diversos lenguajes del arte para comunicar sus ideas a otros.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: serigrafía, cultura.

 Ganador 2022

El teatro y la música, medio de expresión de mis aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013326

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86628 Capitán FAP José
Abelardo Quiñones

Región:

Áncash

Provincia:

Yungay

Distrito:

Mancos

Código modular:

416776

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar las habilidades comunicativas en las y los estudiantes de primaria a través del teatro y la música. Participan en este proyecto estudiantes, docentes y los sabios o yachaqkunas de Mancos, quienes relatan sus saberes. El proyecto busca promover la comprensión lectora de las y los estudiantes, fortalecer las capacidades de los docentes en el uso del teatro y la música, propiciar el uso de la ludobiblioteca y el AIP para aprovechar las TIC en el proceso de la comprensión lectora a través del teatro y la música.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: música, teatro.

🏆 Ganador 2022

Qura Hampi (hierbas que curan)

Código del proyecto: CNPIE2022-013462

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 86679

Región:
Áncash

Provincia:
Yungay

Distrito:
Shupluy

Código modular:
1407279, 416990

Nivel:
Inicial y Primaria

Descripción:

El proyecto implica que los docentes cambien su práctica pedagógica tradicional y rutinaria, planteado la reorganización de los contenidos de la experiencia educativa construidos sobre un núcleo problemático que promueve el aprendizaje centrado en la y el estudiante, el pensamiento complejo y el desarrollo de competencias comunicativas aprovechando y rescatando los saberes ancestrales concerniente al poder curativo de las hierbas. El proyecto es una oportunidad para desarrollar e implementar nuevas estrategias y situaciones de aprendizaje significativo que ayuden a mejorar las habilidades comunicativas de las y los estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: competencias, tradicional.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo la comprensión lectora con relatos tradicionales regionales

Código del proyecto: CNPIE2022-013515

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86016 Pedro Pablo Atusparia

Región:

Áncash

Provincia:

Huaraz

Distrito:

Huaraz

Código modular:

766329

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo elevar el nivel de comprensión lectora en las y los estudiantes a través de la aplicación de estrategias de comprensión lectora como: talleres y difusión de material educativo. Si los estudiantes comprenden, interpretan, analizan y reflexionan lo que leen, harán lo mismo en todas las áreas curriculares, y, por consiguiente, se logrará mejoras en la comprensión lectora, obteniendo avances significativos en el aprendizaje de las diferentes áreas curriculares.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comprensión, aprendizaje.

 Ganador 2022

Aprender a leer haciendo y jugando

Código del proyecto: CNPIE2022-013581

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 88375

Región:
Áncash

Provincia:
Yungay

Distrito:
Quillo

Código modular:
1598473, 819094

Nivel:
Inicial y Primaria

Descripción:

El proyecto busca que las y los estudiantes aprendan a leer de manera fluida y logren mejorar su expresión, mediante una mejor vocalización, pronunciación, entonación de las palabras y comprensión lectora. Una buena lectura permite que los estudiantes logren comunicarse de manera clara y coherente en su oralidad, y a la vez incrementar su vocabulario.

El proyecto permite que las y los estudiantes aprendan a leer de manera fluida y logren mejorar su expresión permitiéndoles expresar sus necesidades, emociones e intereses a través de conversaciones, diálogos, entrevistas para así mejorar su expresión.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: pronunciación, entonación.

 Ganador 2022

Un mundo mejor, una vida saludable y un pensamiento verde

Código del proyecto: CNPIE2022-013670

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 86774

Región:
Áncash

Provincia:
Yungay

Distrito:
Quillo

Código modular:
1407287

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo promover una alimentación saludable, el cuidado de la salud y el ambiente, mediante el cultivo de sus propios alimentos como hortalizas, frutas, plantas medicinales y plantas arbóreas en la I.E. N° 86774 bajo la pedagogía de "Aprender haciendo", con el compromiso y el apoyo de las familias, estas serán replicadas en sus hogares, desarrollando diversas competencias, capacidades, especialmente la competencia transversal, gestiona su aprendizaje de manera autónoma, propuestos en el CNEB y priorizando el enfoque ambiental. Este proyecto permite mejorar la comunicación interna y con las familias, ahorrar tiempo y aumentar la eficacia de la gestión.

Temática: ambiente.

Palabras clave: salud, alimentación.

🏆 Ganador 2022

La lectura, como recurso interactivo de aprendizaje para incrementar el pensamiento crítico

Código del proyecto: CNPIE2022-013799

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86523 San Miguel Arcángel

Región:

Áncash

Provincia:

Huaylas

Distrito:

Caraz

Código modular:

416560, 1373067

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

La propuesta pedagógica incrementa el pensamiento crítico de las y los estudiantes a través de la lectura como recurso interactivo con la aplicación de tecnologías interactivas en las prácticas de enseñanza y aprendizaje, utilizando las herramientas significativas necesarias a los intereses de las y los estudiantes, con el fin de promover procesos de énfasis en el pensamiento crítico. El docente desarrolla las habilidades de las y los estudiantes al hacer inferencias válidas, comparar y contrastar el contenido y la forma en que se presenta un texto; a la vez analiza y evalúa la consistencia de los razonamientos, en especial aquellas afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: inferencia, interactiva.

 Ganador 2022

Juegos verbales para leer, expresarse y disfrutar

Código del proyecto: CNPIE2022-014059

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 303 Eden Maravilloso

Región:
Áncash

Provincia:
Santa

Distrito:
Nuevo Chimbote

Código modular:
360008

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar las habilidades comunicativas de los niños de 3, 4 y 5 años del nivel inicial que muestran dificultades para pronunciar palabras de acuerdo con su edad.

Al respecto, identificamos que las madres y padres de familia dedican un tiempo limitado para desarrollar las actividades con sus hijos sobre todo si son actividades de juego por lo que se hace necesario elevar el nivel de las competencias comunicativas base para el logro de las demás competencias y puerta abierta para el desarrollo de diversas destrezas como la expresión y comprensión de su lengua materna y la lectura y escritura de acuerdo con su nivel madurativo. El proyecto se realiza en una zona urbana en el nivel inicial y primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencia, comunicacional.

🏆 Ganador 2022

La lectura compartida en mi biblioteca familiar contribuye al desarrollo de mis capacidades de comprensión lectora

Código del proyecto: CNPIE2022-014185

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 86809

Región:
Áncash

Provincia:
Huaylas

Distrito:
Pamparomas

Código modular:
520221

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto presenta una estrategia y método original que es la implementación y ejecución de una metodología de lectura compartida para el desarrollo de las competencias comunicativas y habilidades de lectura, así como de comprensión de textos en las y los estudiantes. Mediante la implementación de la biblioteca familiar y escolar se promueve una lectura recreativa, lúdica y motivadora. Esta metodología activa y participativa permite mejorar la lectura y los altos índices de falta de comprensión lectora en una línea de acción conjunta de estudiantes con estudiantes, estudiantes y maestros, estudiantes con sus madres y padres de familia.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, capacidades.

 Ganador 2022

Pachacutense levántate, canta y actúa

Código del proyecto: CNPIE2022-014404

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Pachacutec

Región:

Áncash

Provincia:

Huari

Distrito:

San Marcos

Código modular:

411801

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como propósito desarrollar la competencia “Construye su identidad y vincular a la capacidad de autorregulación de las emociones”, a través de la expresión artística ya que el control de emociones en las y los estudiantes mejora la convivencia entre pares, en su entorno familiar y social. Para ello, se aplican estrategias pertinentes para autorregular las emociones de las y los estudiantes durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje, a través de música, canto, teatro y expresión corporal para mejorar el aprendizaje.

Temática: salud.

Palabras clave: convivencia, emociones.

🏆 Ganador 2022

Diario de lectura “Leo, imagino y creo”

Código del proyecto: CNPIE2022-014866

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Pedro

Región:

Áncash

Provincia:

Corongo

Distrito:

Corongo

Código modular:

359448

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto es la estrategia principal del Plan de lectura institucional que busca fortalecer el desarrollo de la competencia lectora. Este es un instrumento de uso creativo y autónomo para registrar las lecturas realizadas por las y los estudiantes que se combina con la estrategia antes, durante y después de la lectura para mejorar la comprensión de los textos leídos. El diario de lectura tiene cuatro partes importantes y los productos creados se comparten durante las formaciones de los días lunes y a través de las redes sociales de la institución educativa, así como también por medio de la radio estudiantil.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencia, estrategias.

 Ganador 2022

La redacción y edición de la revista turística “El encanto de mi tierra” construye mis aprendizajes significativos

Código del proyecto: CNPIE2022-014880

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86026 Santa Inés

Región:

Áncash

Provincia:

Yungay

Distrito:

Yungay

Código modular:

577494

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo construir aprendizajes significativos de las y los estudiantes mediante la redacción y edición de la revista turística “El encanto de mi tierra”. Para ello, se requiere la confluencia de diversas competencias y capacidades en las diferentes áreas curriculares. La estrategia central del proyecto es el método de proyectos que permite que los aprendices sean protagonistas de sus propios aprendizajes; por ende, participan en la planificación, proceso (construcción) y evaluación de sus aprendizajes. Los conocimientos, habilidades y destrezas que van aprendiendo los van a aplicar y transferir en la vida real para aprender y/o resolver problemas.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: aprendizajes, destrezas.

 Ganador 2022

Manitos sembrando vida

Código del proyecto: CNPIE2022-014891

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 195 Teresa Emilia
Príncipe Morillo

Región:

Áncash

Provincia:

Sihuas

Distrito:

Sihuas

Código modular:

391615

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto busca fomentar la participación de los integrantes de la comunidad educativa en la implementación, cuidado y conservación de las áreas verdes en la institución educativa y adecuar un espacio con áreas verdes para despertar el interés por el entorno natural a través del amor y protección a la naturaleza. Crear áreas verdes para prevenir y proteger la salud de los seres vivos. El proyecto conlleva la participación de las y los estudiantes, docentes, madres y padres de familia. El objetivo es mejorar no sólo el rendimiento académico de la población estudiantil sino mejorar sus actuales condiciones anímicas, así como del plantel docente, mediante la presencia de plantas que motivan el vivir bien y continuar con un proyecto que les permitirá acceder a áreas verdes de la escuela.

Temática: ambiente.

Palabras clave: natural, vivientes.

 Ganador 2022

Palto Turpuy: una propuesta educativa para fortalecer las competencias de las y los estudiantes de la I.E 88185 San José

Código del proyecto: CNPIE2022-014933

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 88185

Región:
Áncash

Provincia:
Pallasca

Distrito:
Conchucos

Código modular:
358432, 1663111

Nivel:
Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto promueve el desarrollo sostenible de la comunidad, organizando con responsabilidad proyectos o actividades relacionados con la educación ecoeficiencia ambiental, salud y gestión del riesgo para lograr una cultura sostenible sobre la mejora del medio ambiente. La propuesta educativa innovadora consiste en el cultivo del palto como una herramienta educativa susceptible de trabajarse de forma transversal, mediante una metodología activa, a la vez que sensibiliza el cuidado y respeto del medio ambiente, además de destacar el valor nutricional de sus diversas variedades. El proyecto se desarrolla en una zona rural bajo responsabilidad de estudiantes del nivel primario.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ecoeficiencia.

🏆 Ganador 2022

Escritores luzuriaguinos produciendo textos con el aplicativo “story jumper”

Código del proyecto: CNPIE2022-013018

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Mariscal Luzuriaga

Región:
Áncash

Provincia:
Mariscal Luzuriaga

Distrito:
Piscobamba

Código modular:
392340

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo central del proyecto es mejorar las capacidades con niveles de logros esperados en la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna a través del aplicativo “Story Jumper” contribuyendo en la enseñanza de los estudiantes de segundo de secundaria para generar hábitos y motivación a la producción de textos narrativos y menguar el alto índice de estudiantes que pasan a la promoción guiada.

Dicho proyecto de innovación educativa se desarrolla con la finalidad de potenciar las capacidades y habilidades haciendo uso del aplicativo ya que es una herramienta que se utiliza en la práctica diaria. Mediante la página web institucional denominada “Luz en los Andes promocionando nuestras producciones” se almacenan los textos narrativos digitales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: textos, aprendizaje, aplicativos.

🏆 Ganador 2022

Del texto escrito a los vídeolibros a través de los Aplicativos para la edición de vídeos (APEV)

Código del proyecto: CNPIE2022-013365

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
República Argentina

Región:
Áncash

Provincia:
Santa

Distrito:
Nuevo Chimbote

Código modular:
360834

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto consiste en fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas especialmente la producción de textos escritos, a partir de sus propias experiencias vivencias o temas de su interés. Por medio del proyecto de innovación las y los estudiantes desarrollan competencias digitales, elaborando sus propios vídeolibros, al recrear los textos que han producido, en escenarios virtuales diseñados por los propios estudiantes haciendo uso de los APEV (Aplicativos para la edición de vídeos), ya que en la actualidad se cuenta con muchas aplicaciones gratuitas y de paga que permiten elaborar contenidos audiovisuales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aplicativos, comunicación.

 Ganador 2022

Elaboro una app para reducir el uso del plástico y promover el reciclado en mi comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013664

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 86535 Santa Rosa de Cojrocsho

Región:

Áncash

Provincia:

Huaylas

Distrito:

Pueblo Libre

Código modular:

1551910, 414888, 1700921

Nivel:

Inicial, Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo reducir el uso de los plásticos en la comunidad para evitar los efectos negativos en el ambiente promoviendo el desarrollo y la implementación de un aplicativo móvil mediante la plataforma App Inventor utilizando la metodología Design Thinking, (enfoque que se especializa de la sensibilidad del diseñador y su método de resolución de problemas existentes para satisfacer las necesidades de las personas) para la generación de medios de alerta que permita fomentar e identificar el almacenamiento del plástico en su hogar y comunidad que son contaminantes y atentan contra la conservación del ambiente y el cuidado de la salud y así promover el reciclaje en la institución educativa.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ambiente, aplicativo.

 Ganador 2022

Aplicación del Mit App inventor para mejorar mi aprendizaje autónomo

Código del proyecto: CNPIE2022-014086

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 86673

Región:
Áncash

Provincia:
Yungay

Distrito:
Quillo

Código modular:
412858, 1342815

Nivel:
Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación está orientado a la aplicación y manejo de las nuevas formas de aprendizaje que van de la mano con la tecnología para lograr que el 90% de las y los estudiantes alcancen el nivel satisfactorio aplicando la MIT App inventor en las diferentes experiencias de aprendizaje, planteadas con situaciones de su entorno local. El propósito del proyecto es reducir los bajos niveles de comprensión lectora y en el logro de aprendizajes en las diferentes áreas curriculares debido al escaso hábito de la lectura, estrategias inadecuadas en el desarrollo de la lectura y el deficiente uso de las NTICs en el fomento de la lectura, así como también en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje en las diferentes áreas curriculares.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aplicativos, lectura.



ÁPURÍMAC

17 proyectos

🏆 Ganador 2022

WEBPI RIMARISPA YACHASUN/ Aprendemos comunicándonos a través de la web

Código del proyecto: CNPIE2022-013055

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Guillermo Villadegut
Ferrufino

Región:

Apurímac

Provincia:

Grao

Distrito:

Curasco

Código modular:

928515

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como propósito mejorar el nivel de logro de la competencia de la oralidad y la escritura en las y los estudiantes del nivel secundaria a través de la estrategia "WEBPI RIMARISPA YACHASUN" como parte del uso pedagógico en el entorno virtual de la web educativa, donde los estudiantes recopilan canciones en quechua de sus mamás y de sus abuelas dedicadas a la siembra de maíz. Luego, por medio del sitio web de la institución se comparte en las redes sociales. El proyecto pretende lograr de manera efectiva el desarrollo de la competencia "Se comunica oralmente en lengua materna" y "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna" como también otras competencias que se beneficiarán aplicando estrategias.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: oralidad, escritura.

🏆 Ganador 2022

Tabletas conectadas a intranet para el aprendizaje híbrido en aulas invertidas

Código del proyecto: CNPIE2022-014164

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

José María Arguedas

Región:

Apurímac

Provincia:

Chincheros

Distrito:

Anco Huallo

Código modular:

1090349

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo implementar un sistema educativo híbrido con aulas invertidas que responda de manera eficiente a esta demanda educativa, aprovechando la infraestructura tecnológica disponible con la que cuenta la Institución Educativa, como de la predisposición de los docentes para asumir este compromiso. Por su viabilidad respecto a los recursos disponibles en el contexto institucional y local, además de la aprobación de la comunidad educativa se plantea el “Uso de tabletas y otros terminales interactivos conectadas a Intranet para el aprendizaje híbrido en aulas invertidas” esperando que los estudiantes alcancen niveles de logro esperado y destacado en el desarrollo de las competencias descritas en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) que permiten alcanzar el perfil de egreso en EBR.

Temática: tecnología.

Palabras clave: híbrido, interactivos.

 Ganador 2022

Fortalecimiento de competencias de las áreas curriculares con dispositivos electrónicos portátiles, aprendizajes sincrónico o asincrónico a desarrollarse a contra horario

Código del proyecto: CNPIE2022-014558

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Francisco

Región:

Apurímac

Provincia:

Abancay

Distrito:

Pichirhua

Código modular:

701789

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en desarrollar competencias en todas las áreas curriculares por medio de actividades de reforzamiento y fortalecimiento en contra horario, mediante el uso de los dispositivos electrónicos portátiles (tabletas y celulares), aprendizajes sincrónicos y asincrónicos.

El proyecto busca fortalecer las competencias en el uso de dispositivos digitales y aplicativos educativos en sus docentes. Por ello las instituciones trabajan de la mano con los docentes para descubrir qué usos, plataformas o aplicativos son los que mejor pueden aportar a la estrategia de cada docente. El proyecto se desarrolla en zona rural, en el nivel secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aplicativos, digitales.

🏆 Ganador 2022

Mi escuela y comunidad son los lugares donde aprendo

Código del proyecto: CNPIE2022-014905

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 54182

Región:
Apurímac

Provincia:
Chincheros

Distrito:
Anco Huallo

Código modular:
283341

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo reforzar, nivelar y lograr el desarrollo de competencias en el grado que les corresponde, en la escuela y espacios de la comunidad, para que ninguna niña y niño se quede atrás en la modalidad híbrida. El Proyecto trabaja en dos bloques, uno presencial, que consta de 4.45 horas de trabajo pedagógico, sin recreo y con espacios cortos de refrigerio personal de los estudiantes, siempre con el monitoreo y presencia de sus profesores; mientras que el segundo de 1:15 hora pedagógica será dedicada a la retroalimentación, reforzamiento y nivelación, el cual se dará en tres espacios: virtual, comunal e institucional.

El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel primaria.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: Híbrida, reforzamiento

 Ganador 2022

Aprendemos emprendiendo

Código del proyecto: CNPIE2022-013039

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 54479

Región:
Apurímac

Provincia:
Chincheros

Distrito:
Huaccana

Código modular:
200923

Nivel:
Primaria

Descripción:

Este proyecto de innovación consiste en el desarrollo de experiencias de aprendizaje que toman a las actividades productivas desarrolladas por la comunidad educativa como situaciones significativas que orientan la planificación y ejecución curricular de las unidades didácticas desarrolladas. El propósito de este proyecto es contribuir con la generación de aprendizajes previos para el logro de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”, a través de la mentoría entre estudiantes de todos los grados, ello con la finalidad de resolver las necesidades de aprendizaje existentes y los problemas económicos, sociales.

Temática: emprendimiento.

Palabras clave: aprendizaje, mentoría.

🏆 Ganador 2022

ECO-INEXIN: “Indagamos, experimentamos e innovamos”

Código del proyecto: CNPIE2022-013062

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 282

Región:
Apurímac

Provincia:
Andahuaylas

Distrito:
Andarapa

Código modular:
1392422

Nivel:
Inicial

Descripción:

Este proyecto de innovación tiene como pilar principal, la estrategia metodológica: el aprendizaje basado en investigación (ABI), también conocido como aprendizaje de la vida real y aprendizaje basado en la comunidad. Esta metodología, consiste en aplicar estrategias de enseñanza y aprendizaje enlazando con la investigación, donde todos los estudiantes son partícipes bajo la orientación de los docentes. El proyecto busca fortalecer en las y los estudiantes de 3, 4 y 5 años, la competencia: “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”, mediante la metodología “ECO-INEXIN: Indagamos, experimentamos e innovamos”. La estrategia ECO-INEXIN se deriva de ECO: hace referencia a la acción responsable para cuidar y preservar el medio ambiente e INEXIN parte de las iniciales de indagación, experimentación e innovación.

Temática: ambiente.

Palabras clave: indaga, experimenta.

🏆 Ganador 2022

Reporteritos interculturales comunitarios

Código del proyecto: CNPIE2022-013101

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 54076

Región:
Apurímac

Provincia:
Abancay

Distrito:
Tamburco

Código modular:
237719

Nivel:
Primaria

Descripción:

El propósito es fortalecer la competencia “Construye su identidad” de conformidad al Currículo Nacional para desarrollar la identidad cultural en estudiantes, docentes, madres y padres de familia del nivel primaria a través de la estrategia “Reporteritos Interculturales Comunitarios”, teniendo como soporte las competencias comunicativas. Es una estrategia comunicacional de atención a la diversidad cultural encontrada en las familias y comunidades locales, como son los saberes productivos ancestrales y prácticas culturales originarias. Consiste en difundir en medios de comunicación y redes sociales, a través de video reportajes, historias de vida en audio (Storytelling) y crónicas escritas, de las experiencias vividas en su familia y comunidad en torno a la práctica de saberes productivos ancestrales.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: identidad, saberes.

 Ganador 2022

Cultura ancestral de la comunidad de “Pincahuacho” para gestionar la identidad y convivencia democrática

Código del proyecto: CNPIE2022-013391

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1070

Región:
Apurímac

Provincia:
Aymaraes

Distrito:
Chalhuanca

Código modular:
1583731

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto busca promover la cultura ancestral de la comunidad de Pincahuacho para fortalecer las competencias del área curricular personal social e implícitamente las demás competencias en las y los estudiantes de la institución educativa inicial. El proyecto logra mejorar los aprendizajes en las competencias “Construye su identidad” y “Convive democráticamente en búsqueda del bien común” y las capacidades “Se valora a sí mismo y autorregula sus emociones”. Esto mediante la difusión de las costumbres ancestrales de la comunidad de Pincahuacho.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: costumbre, identidad.

🏆 Ganador 2022

Aprendiendo en familia: cine familiar y museo etnoantropológico de la cultura viva

Código del proyecto: CNPIE2022-013480

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50651 Fuerabamba

Región:

Apurímac

Provincia:

Cotabambas

Distrito:

Challhuahuacho

Código modular:

411223

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la comunicación y el compromiso de los padres de familia con la enseñanza aprendizaje de sus hijas e hijos mediante la estrategia: "AYLLUNCHISPA YACHAYNIN": cine familiar y museo etnoantropológico de cultura viva, para integrar la comunidad educativa y ello permita la convivencia armónica, colaborativa, mediante la comunicación efectiva, en su entorno sociocultural. La estrategia "AYLLUNCHISPA YACHAYNIN" es una propuesta articuladora entre docentes, estudiantes, familia y comunidad que busca generar vínculos familiares y la coexistencia armoniosa para mejorar la comunicación y fortalecer la enseñanza - aprendizaje a través del desarrollo de las diferentes competencias de aprendizaje de las y los estudiantes.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: convivencia, armoniosa.

🏆 Ganador 2022

Ayllupi ñawinchay / Las familias leonas de Curasco

Código del proyecto: CNPIE2022-013497

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 133 Curasco

Región:
Apurímac

Provincia:
Grau

Distrito:
Curasco

Código modular:
724856

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo desarrollar la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna" en el nivel satisfactorio a través de la implementación de diversas estrategias de lectura "Ayllupi Ñawinchay/lectura en familia" con el involucramiento de la familia y la comunidad. Las instituciones educativas y familias poseen bibliotecas y materiales de lectura suficientes y adecuados en quechua y castellano. Los docentes incorporan estrategias de fomento lector y comprensión de textos en L1 y L2. Las familias se involucran en la práctica de la lectura en casa, contando con material de lectura para que los niños puedan leer más de 20 libros durante todo el año. Por su parte, las autoridades y comunidad en general tendrán que involucrarse activamente en las actividades de lectura y la educación de las y los estudiantes.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: estrategias, lectura.

 Ganador 2022

Campamentos recreativos: espacios para razonar, desarrollar el pensamiento crítico y plasmar la creatividad en la familia escolar

Código del proyecto: CNPIE2022-013749

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54099

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Pampachiri

Código modular:

237941

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca promover en las y los estudiantes de la institución educativa, el desarrollo de las competencias "Lee diversos tipos de textos en lengua materna" y "Lee diversos tipos de textos en quechua como segunda lengua", "Resuelve problemas de cantidad" "Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno" del CNEB, para el logro de un desempeño esperado. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, pensamiento.

🏆 Ganador 2022

AMA MANCHAKUYWAN RIMASUN (Hablemos sin miedo)

Código del proyecto: CNPIE2022-013753

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1025

Región:
Apurímac

Provincia:
Chincheros

Distrito:
Ocobamba

Código modular:
1581156

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la expresión oral de los niños y niñas de la IEI 1025 Antabamba, a través de la estrategia "AMA MANCHAKUYWAN RIMASUN (hablemos sin miedo)" desarrollando la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna" y el involucramiento de los actores educativos: madres y padres de familia, docente, autoridades comunales, yachachiq, estudiantes, otros.

La estrategia está enfocada en la participación oral del niño en las actividades permanentes dentro de la institución, así como en las festividades y reuniones de la comunidad, juntamente con la docente, asistirán a reuniones comunales donde ellos escucharán las diversas participaciones y con el permiso correspondiente darán sus opiniones.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: festividades, participación.

 Ganador 2022

Mi aula viajera al rescate de mis aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013904

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 11 Sant Germa Jaume
Hilari Barbal La Salle

Región:

Apurímac

Provincia:

Abancay

Distrito:

Abancay

Código modular:

1332253

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El proyecto busca fortalecer y desarrollar capacidades y habilidades en las diferentes áreas: Comunicación, Personal Social y Modificación de Conducta, que por la pandemia y falta de conectividad se fueron interrumpiendo, y dando como resultado la adquisición de conductas inadecuadas, bajo rendimiento académico, ansiedad, estrés, falta de pautas adecuadas por parte de madres y padres de familia en encaminar la modificación de conducta por diferentes factores.

Mediante este proyecto se accede a las viviendas de las y los estudiantes llevando un aula equipada (minivan) con los materiales y recursos adecuados para lograr una experiencia de aprendizaje según propone la plataforma de "Aprendo en Casa". El proyecto requiere del apoyo de las docentes, equipo interdisciplinario, madres y padres de familia y la sociedad.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, pensamiento.

 Ganador 2022

Ludimuseo: “Nuestro museo de juegos intergeneracionales en ayllu”

Código del proyecto: CNPIE2022-014111

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54036 Señor de la Exaltación

Región:

Apurímac

Provincia:

Abancay

Distrito:

Tamburco

Código modular:

1581123, 237313

Nivel:

Inicial y Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo desarrollar y fortalecer la competencia “Construye su identidad cultural” en las y los estudiantes a través de la estrategia LudiMuseo: “Nuestro museo de juegos intergeneracionales en Ayllu” que contribuye en la transmisión intergeneracional y al fortalecimiento de la identidad cultural, permitiendo al estudiante conocer y valorar su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades en su contexto. La estrategia ayuda a fortalecer los lazos familiares y locales, donde las familias y vecinos se unen para dialogar y recordar los viejos tiempos donde jugaban libremente en las plazas de su comunidad y otros lugares, logrando unir a todos con una misma visión y meta: crear su museo de juegos tradicional.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: identidad, fortalecer.

 Ganador 2022

Escuchar para escribir, escribir para leer desde la escuela y la comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-014291

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 54478

Región:
Apurímac

Provincia:
Chincheros

Distrito:
Ranracancha

Código modular:
200915

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo incrementar el nivel de logro de la competencia “lee diversos tipos de textos en su lengua materna” y la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” del CNEB, en las y los estudiantes a través de la institucionalización del uso de la biblioteca escolar en físico.

El proyecto busca contribuir al desarrollo de la fluidez lectora, síntesis del contenido del texto, lectura utilizando organizadores gráficos, desarrollando los 3 niveles de comprensión lectora y creando el hábito por la lectura. Asimismo, desarrollar el proceso completo de producción de textos a partir de una entrevista grabada.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: biblioteca, lectura

🏆 Ganador 2022

La visita del muñeco juguetero

Código del proyecto: CNPIE2022-014321

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 313

Región:
Apurímac

Provincia:
Andahuaylas

Distrito:
Talavera

Código modular:
1409382

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto consiste en desarrollar la competencia "Construyen su identidad, conviven y participa democráticamente en búsqueda del bien común" dentro de su formación personal y social con el acompañamiento de las familias, en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de nivel inicial, a través de la práctica denominada "La visita del muñeco juguetero". La intención del proyecto de innovación es desarrollar el bienestar emocional de los niños y sus familias.

Esta iniciativa consiste en valorar el juego como proceso de aprendizaje e interacción y así promover que las niñas, niños y sus familias realizan diversos juegos con los materiales que carga el muñeco juguetero en partes de su cuerpo. Cada familia recibe la visita domiciliaria en una fecha programada para jugar en familia.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Aprendizaje, juego.

 Ganador 2022

Revalorando las costumbres ancestrales para rescatar la flora local, utilizando las redes sociales

Código del proyecto: CNPIE2022-014465

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54105 Juan Pablo II

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

San Jerónimo

Código modular:

238006

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto consiste en que las y los estudiantes valoren las diferentes costumbres ancestrales con apoyo de los docentes, madres y padres de familia, autoridades, teniendo como por objetivo implementar y desarrollar espacios de enseñanza y aprendizaje con escenarios pedagógicos que favorezcan la indagación, revalorización de costumbres ancestrales en las y los estudiantes creando actividades que logren desarrollar sus habilidades, destrezas. El enfoque del proyecto es constructivista ya que se basa en experiencias ricas en contexto. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: revaloración, ancestral.

 Ganador 2022

EmpoderArte cine rural para fortalecer el concepto de género

Código del proyecto: CNPIE2022-014715

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50911 Mariano Melgar

Región:

Apurímac

Provincia:

Cotabambas

Distrito:

Challhuahuacho

Código modular:

519694

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo empoderar a las y los estudiantes en la competencia "Construye su identidad a través de la estrategia pedagógica "EmPoderArte cine rural para fortalecer el concepto de género". En este espacio se busca que las niñas y los niños tengan las mismas oportunidades para la construcción de una sociedad justa, y a través del desarrollo de talleres de cine pueda convertirlos en artistas del cine rural y con ello probar que se tiene la capacidad para crear y que somos, en cualquier caso, artistas excepcionales que merecemos estar en los diferentes medios audiovisuales y galerías.

El proyecto se desarrolla en una zona rural y en el nivel primaria.

Temática: Igualdad-género.

Palabras clave: sociedad, oportunidades.

 Ganador 2022

Tras las huellas naturales y culturales ancestrales desarrollamos aprendizajes significativos – YACHAYNINCHISKUNATA KALLPANCHANAPAQ

Código del proyecto: CNPIE2022-014862

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54078

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Andahuaylas

Código modular:

237735

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo identificar, difundir y revalorar las riquezas naturales y culturales ancestrales, referidos a los lugares paisajísticos o turísticos, así como la medicina ancestral para el desarrollo de aprendizajes significativos en las y los estudiantes: Recopilar, sistematizar y difundir los conocimientos acerca de la medicina ancestral buscando el bien común con prácticas de vida saludable en un contexto de diversidad cultural para generar aprendizajes significativos.

Participan en este proyecto docentes, estudiantes, padres de familia, equipo directivo, autoridades locales y aliados. El contexto es en una zona rural con 958 estudiantes.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: aprendizajes, virtuales.

 Ganador 2022

Maestras y familias unidos por la lectura de los niños

Código del proyecto: CNPIE2022-014968

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 277-14

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Andahuaylas

Código modular:

1205475

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la lectura utilizando estrategias y materiales pertinentes para el desarrollo de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna". Esto se realiza mediante la implementación en el aula con espacios de lectura utilizando textos pertinentes de acuerdo a la edad y realidad social, pero sobre utilizando textos impactantes que genere motivación a la lectura. El proyecto promueve que las niñas y niños lean cuentos, adivinanzas, trabalenguas, rimas, recetas, instructivos y canciones a partir de materiales diversos que aseguren la imaginación, creatividad y placer por la lectura, que serán elaborados por las docentes, madres y padres de familia, quienes implementarán sectores de lectura en casa.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: lectura, motivación.

 Ganador 2022

RIQCHARIY LLAQTA WARMANCHISKUNA RIMAYNINWAN

Código del proyecto: CNPIE2022-015081

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54515

Región:

Apurímac

Provincia:

Abancay

Distrito:

Curahuasi

Código modular:

201285

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo fortalecer la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna y en su segunda lengua” para lograr una adecuada participación de los estudiantes frente a sus compañeros y en su entorno comunal. El proyecto busca mejorar en los niños su expresión y comprensión oral, así como su segunda lengua castellano y mejorar el desarrollo de competencias de las diferentes áreas como PS, CM, MA y ARTE del CNE logrando una adecuada participación de las y los estudiantes frente a sus compañeros y en su entorno comunal. Este proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel primaria.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: competencias, entorno.

🏆 Ganador 2022

En convivencia armónica con las plantas medicinales de la madre tierra nos nutrimos con el chocolate del saber y kiosko comunicador

Código del proyecto: CNPIE2022-015543

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54499

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Pacucha

Código modular:

201129

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto consiste en desarrollar la competencia comunicativa en su lengua materna y castellano como segunda lengua, mediante la incorporación del proyecto de innovación titulado "En convivencia armónica con las plantas medicinales de la madre tierra nos nutrimos con el chocolate del saber y kiosko comunicador". Participan en el proyecto: madres y padres de familia, sabios, sabias y autoridades comunales mediante diálogos, entrevistas y vivencias en la escuela y comunidad sobre las diferentes sabidurías ancestrales y del valor agregado de las plantas medicinales que se encuentran en la madre tierra. Este proyecto busca fortalecer el desenvolvimiento eficiente de las habilidades lingüísticas de expresión oral en quechua y castellano.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: ancestrales, plantas.

 Ganador 2022

Emprendedores de hoy y mañana, con nuestro startup escolar

Código del proyecto: CNPIE2022-013021

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54038

Región:

Apurímac

Provincia:

Abancay

Distrito:

Tamburco

Código modular:

237339

Nivel:

Primaria

Descripción:

El propósito del proyecto de innovación es fortalecer y desarrollar competencias emprendedoras en niños y niñas para aprender a comercializar o posicionar en el mercado, emprendimientos, iniciativas empresariales o negocios propios, a través del uso intensivo y adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Se pretende mejorar el nivel de logro de la competencia "Gestiona Responsablemente los Recursos Económicos" en estudiantes del nivel primaria a través de la estrategia "Emprendedores de hoy y mañana con nuestro Startup Escolar". Asimismo, contribuye a una cultura emprendedora en los estudiantes de primaria, para generar soluciones y aportes a la canasta básica de la familia y menguar la crisis económica y la práctica de una vida saludable.

Temática: Emprendimiento.

Palabras clave: recursos, emprendedores.

 Ganador 2022

Implementamos las “caminatas matemáticas” para construir aprendizajes matemáticos desde contextos naturales y urbanos de mi comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013246

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54541

Región:

Apurímac

Provincia:

Chincheros

Distrito:

Rocchacc

Código modular:

507111

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer las competencias del área de matemática para el desarrollo del pensamiento numérico, geométrico, algebraico y estadístico a partir de las caminatas matemáticas para generar tareas intramatemáticas y extramatemáticas de alta demanda cognitiva. Este proyecto está dirigido a los niños y niñas de los grados de primero, segundo, tercero, quinto y sexto grado del nivel primaria. Se implementan caminatas matemáticas como una forma de buscar escenarios de aprendizaje en espacios naturales y urbanos, involucrando a los padres y madres de familia en la implementación del proyecto, para generar la participación de todos los miembros de la institución educativa que promueven aprendizajes.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: aprendizajes, matemáticas.

 Ganador 2022

Mundo mágico: nos expresamos a través del arte y regulamos nuestras emociones

Código del proyecto: CNPIE2022-013262

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 120 Mi Mundo Mágico

Región:
Apurímac

Provincia:
Chincheros

Distrito:
Anco Huallo

Código modular:
707984

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar la autorregulación emocional de los niños y niñas de 3,4 y 5 años a través de expresiones artísticas divertidas, mediante métodos y técnicas que mejoren su capacidad de expresar, comprender y ajustar sus emociones. El objetivo es promover el reconocimiento de las necesidades emocionales del estudiante en la práctica pedagógica de las docentes. Asimismo contribuye a la planificación y ejecución de actividades de aprendizaje con estrategias innovadoras. El proyecto sensibiliza a madres y padres de familia para buscar su participación activa en las actividades programadas sobre la base de la importancia de las emociones para el éxito académico de sus hijas e hijos, desde los primeros años de infancia.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: expresar, emociones.

🏆 Ganador 2022

Somos reporteros del mini-periódico y radio parlante escolar “Mi voz se escucha”

Código del proyecto: CNPIE2022-013373

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54233

Región:

Apurímac

Provincia:

Chincheros

Distrito:

Chincheros

Código modular:

283853

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar en los niños y niñas las competencias comunicativas de “Escribe y Lee diversos tipos de textos” y “Se expresa en su lengua materna” a partir de la recopilación de sus saberes andinos, mediante el desarrollo del proyecto. Esta estrategia sensibiliza a los padres de familia, incorpora actividades según calendario comunal y organiza equipos de trabajo con los niños para la recopilación de información. Se sistematiza la información y se difunde mediante los noticieros y mini periódicos y Radio parlante escolar. El proyecto se desarrolla en zona rural, en el nivel primaria.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: comunicación, difusión.

 Ganador 2022

Aprendemos matemáticas desde nuestro espacio intercultural “MARKA TAQI WASI”

Código del proyecto: CNPIE2022-013543

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54237

Región:

Apurímac

Provincia:

Chincheros

Distrito:

Cocharcas

Código modular:

283895

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar los niveles de aprendizaje de la matemática intercultural de las y los estudiantes de primero a sexto grado de primaria haciendo uso como situación y espacio significativo intercultural el “Marka Taqi Wasi”, que es un lugar predestinado para el almacenamiento de productos cosechados en la época, con diversos insumos para la conservación y preservación de los productos; hierbas naturales como muña, eucalipto, molle, entre otros.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: conservación, preservación.

 Ganador 2022

Familia aurorina, lectoras de corazón

Código del proyecto: CNPIE2022-013665

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 55002 Aurora Inés Tejada

Región:
Apurímac

Provincia:
Abancay

Distrito:
Abancay

Código modular:
201384

Nivel:
Primaria

Descripción:

El presente proyecto de innovación tiene como objetivo principal, fortalecer un alto desarrollo de capacidades de la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” del área de Comunicación, en las estudiantes del nivel primaria mediante las familias lectoras, a través del proyecto de innovación “Familia Aurorina, lectoras de corazón”, que involucra a cinco estrategias debidamente articuladas, siendo estas: 1. Biblioteca familiar. 2. ¡Leemos en familia! 3. Tinkuy virtual. 4. Lecturas virtuales. 5. Las carreras lectoras. El proyecto se desarrolla en la zona urbana.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: lecturas, virtuales.

 Ganador 2022

Jornadas de la minka para aprender a leer y comprender con el método dolorier. MINKAKUSUN ÑAWINCHAY YACHANAPAQ, UMANCHAY AYPANAPAQ – método dolorier NISQANWAN

Código del proyecto: CNPIE2022-014006

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Hilario Quispe Urbano

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Turpo

Código modular:

1330976

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer el nivel de competencias comunicativas de las y los estudiantes, mediante las jornadas de la minka con el método Dolorier. La minka es un término que proviene del quechua y consiste en un sistema de trabajo colectivo, de colaboración y cooperación en beneficio de un grupo social, como práctica ancestral del trabajo andino y rural. El método Dolorier es una propuesta metodológica activa para comprender los textos, priorizando la entonación precisa de palabras y frases. Participan en este trabajo colectivo: docentes involucrados, madres, padres de familia y autoridades locales comprometidas. Para ello, se implementa la biblioteca con libros de lectura, obras literarias. Se continúa con los pasos del método Dolorier.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: minka, dolorier.

 Ganador 2022

La estrategia VREL R para facilitar las producciones escritas en estudiantes de primaria

Código del proyecto: CNPIE2022-014330

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 54436 Señor Exaltación

Región:
Apurímac

Provincia:
Grau

Distrito:
Gamarra

Código modular:
200501

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo principal mejorar la calidad de producción de diferentes tipos de textos escritos en estudiantes desarrollando la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna". Este proyecto se concreta mediante la adecuación de espacios físicos y/o educativos que consiste en la organización de los espacios de aprendizaje y la biblioteca escolar. El proyecto se desarrolla en la zona rural y en el nivel primaria.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, textos.

 Ganador 2022

Ludimatic: juegos libres de mesa para desarrollar el pensamiento lógico matemático

Código del proyecto: CNPIE2022-014634

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54021 Nuestra Señora de las Mercedes

Región:

Apurímac

Provincia:

Abancay

Distrito:

Curahuasi

Código modular:

237164

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer la competencia “resuelve problemas de cantidad” conforme al currículo nacional, para el desarrollo del pensamiento lógico de las y los estudiantes de la Institución educativa N°54021 “Nuestra Señora de las Mercedes” Antilla - Curahuasi, quienes desarrollarán las capacidades del pensamiento lógico.

LudiMATIC es el conjunto de juegos libres de mesa para desarrollar el pensamiento lógico matemático, y es a la vez una estrategia que parte del uso de los materiales concretos a abstractos, los cuales permitirán el proceso de razonamiento lógico matemático partiendo del interés propio de los niños y niñas. Este proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de primaria.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: razonamiento, pensamiento.

 Ganador 2022

Formando lectores bilingües en la nueva escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-014759

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54114

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Jose Maria Arguedas

Código modular:

238097

Nivel:

Primaria

Descripción:

El Proyecto busca desarrollar la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Comunicación L1 y Castellano L2 del Currículo Nacional de la Educación Básica con la implementación de la estrategia de Interrogación de Textos Escritos (ITE) que beneficia a las y los estudiantes a desarrollar de manera progresiva la lectura de diversos textos de su realidad local y de otras realidades. Se espera que la experiencia redunde en la generación de hábitos de lectura tanto en la escuela como en el ámbito familiar logrando estudiantes lectores competentes en la lectura de ambas lenguas (Quechua y Castellano). El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel primaria.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: competencia, lengua.

🏆 Ganador 2022

Aprendo las matemáticas de forma divertida criando y cuidando mis cuyes

Código del proyecto: CNPIE2022-015264

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 11

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Huancaray

Código modular:

404434

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto tiene como propósito desarrollar la competencia "Resuelve problemas de cantidad" de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad buscando desarrollar el pensamiento lógico matemático de una manera divertida y desde su contexto en forma vivencial, de acuerdo a su edad, promoviendo el logro de los desempeños, respecto al desarrollo de la competencia.

El proyecto consiste en promover que las niñas y niños aprendan nociones matemáticas, clasificación, seriación, correspondencia y conteos a partir de la crianza de los cuyes, donde cada familia implementa pozos para la crianza de los cuyes, las docentes realizan visitas a domicilio a cada familia para orientar en la crianza de cuyes en pozos y en cantidades numerosas.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: matemáticas, competencia.

 Ganador 2022

KAMISHIBANDO ecoactividades ancestrales culturales para el bienestar de nuestra comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-015273

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Inca Garcilaso de la Vega

Región:
Apurímac

Provincia:
Aymaraes

Distrito:
Lucre

Código modular:
1385723

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fomentar la expresión oral en la lengua materna de las y los estudiantes del VI y VII ciclo, desarrollando y mejorando la competencia de la oralidad en lengua materna(quechua) a través de una estrategia que ayuda a valorar la lengua originaria y la cultura ancestral viva de la comunidad.

Este proyecto consiste en que las y los estudiantes valoren, compartan y comuniquen oralmente sus inspiraciones narrativas inicialmente recopiladas de los sabios de la comunidad, con acompañamiento y trabajo con madres y padres de familia, usando herramientas digitales.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: original, ancestral.

 Ganador 2022

Propuesta educativa LEMAPAS (Lectura, Matemática, Participación, Salud) para mejorar el desarrollo de competencias en los estudiantes de la I.E. Libertadores de América de Chalhuanca – Apurímac

Código del proyecto: CNPIE2022-015455

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Libertadores de América

Región:
Apurímac

Provincia:
Aymaraes

Distrito:
Chalhuanca

Código modular:
236208

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo mejorar el logro de los aprendizajes de las y los estudiantes logrando que se ubiquen en el estándar del ciclo que les corresponde según los desempeños de grado y mediante la aplicación del modelo educativo LEMAPAS (Lectura, Matemática, Participación, Salud), que consiste en el desarrollo de cinco estrategias: 1. Maestros que leen, estudiantes también leen 2. Matemáticas divertidas con tres juegos sudoku, origami y ajedrez 3. Ubicar al estudiante en el nivel que se encuentra respecto a cada una de sus competencias 4. Conocer la salud integral de las y los estudiantes, y 5. Participación constante informada y comprometida de madres y padres de familia en el aprendizaje de sus hijas e hijos.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: LEMAPAS, estrategia.

🏆 Ganador 2022

El juego como motor de aprendizaje integral de los niños, un juego más allá de las aulas

Código del proyecto: CNPIE2022-015520

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 34 Sagrado Corazón de Jesús

Región:
Apurímac

Provincia:
Chincheros

Distrito:
Anco Huallo

Código modular:
510941

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo que los niños y niñas de la institución educativa puedan desarrollarse y lograr mejores aprendizajes a través del juego, como actividad principal y primordial que puede trascender más allá de las aulas logrando la participación de madres y padres de familia. El propósito de este proyecto es adecuar espacios con materiales necesarios para que la y el estudiante pueda sentirse bien en el aula y disfrute de ella.

Por medio del juego, las niñas y niños descubren sensaciones nuevas, coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces, desarrollan su capacidad perceptiva, estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo, exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades, se descubren a sí mismos, van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, juego.

 Ganador 2022

ÑAWINCHASUNCHIK con ludiletras digital

Código del proyecto: CNPIE2022-013009

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 55006-11

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Huancaray

Código modular:

1088426

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo promover en nuestros estudiantes el desarrollo de las competencias comunicativas “Escribe diversos tipos de textos” y “Lee diversos tipos de textos” desde la iniciación de la lectoescritura en su lengua materna y en castellano para el logro de un desempeño esperado a través de la metodología “Ludiletras digital”. Esta metodología contiene interactivos lúdicos en quechua y castellano y promueve el compromiso de la comunidad educativa (estudiantes, docentes y padres de familia) en la generación de oportunidades en el uso de recursos y herramientas didácticos virtuales para la iniciación de la lectoescritura y el fortalecimiento de estrategias digitales en los docentes. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de primaria.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: competencias, lectoescritura.

🏆 Ganador 2022

Gestionando nuestro aprendizaje autónomo con el STEAM+H

Código del proyecto: CNPIE2022-013131

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

César Abraham Vallejo
Mendoza

Región:

Apurímac

Provincia:

Antabamba

Distrito:

Sabaino

Código modular:

621805

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El presente proyecto tiene por objetivo mejorar el nivel de logro de la competencia transversal “se desenvuelven en tornos virtuales” generados por la TIC para desarrollar el aprendizaje autónomo en las y los estudiantes del nivel secundario mediante la metodología STEAM+H. El proyecto analiza y valora la potencialidad de las herramientas virtuales para personalizar el aprendizaje escolar tomando como punto de partida algunas características de los centros educativos que han logrado afrontar las dificultades provocadas por el impacto de la COVID-19 con mayor rapidez, facilidad y eficacia. Este proyecto se realiza en una zona rural en el nivel secundario.

Temática: tecnología.

Palabras clave: virtual, aprendizaje.

 Ganador 2022

Producción de textos para el desarrollo de competencias en las áreas curriculares empleando las herramientas digitales y aplicativos tecnológicos con los dispositivos electrónicos portátiles en la I.E. Agustín Gamarra

Código del proyecto: CNPIE2022-013266

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
Agustín Gamarra

Región:
Apurímac

Provincia:
Grau

Distrito:
Gamarra

Código modular:
576082

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto desarrolla la competencia produce diversos tipos de textos a un nivel satisfactorio en los y las estudiantes de nivel secundaria, a través del uso de herramientas tecnológicas digitales como el Google Meet, Zoom, Jamboard, otros en lengua materna (quechua). El proyecto consiste en la aplicación de dos cuestionarios de evaluación diagnóstica a los estudiantes y otro cuestionario de opinión a madres y padres de familia, para contar con fuentes vigentes en el tiempo y espacio, las mismas que constituyen de fuentes básicas de innovación pedagógica.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: herramientas, aplicativos.

 Ganador 2022

Fortalecemos competencias digitales a través del uso de herramientas virtuales para la elaboración de organizadores visuales

Código del proyecto: CNPIE2022-014877

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Juan Pablo Vizcardo y Guzmán

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

San Antonio de Cachi

Código modular:

621714

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto educativo innovador tiene por objetivo fortalecer las competencias digitales a través del uso de herramientas virtuales para la elaboración de organizadores visuales. Este proyecto busca promover que el proceso de mediación de los aprendizajes sea más interactivo y genere perspectivas en las y los estudiantes. No hay duda alguna, de que la elaboración de organizadores visuales es uno de los medios eficaces para promover la construcción de conocimientos a partir de una participación activa. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: mediación, aprendizaje.

🏆 Ganador 2022

Escuela nueva de Marcobamba con modelo SAMR (Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición)

Código del proyecto: CNPIE2022-014441

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54168

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Tumay Huaraca

Código modular:

238634

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fomentar en los estudiantes la metodología SAMR (Puentedura, 2006), que en este caso refiere la sustitución, la ampliación, la modificación y el rediseño de la tarea original de escribir con la integración de la tecnología, además de promover una nueva forma de evaluación formativa y retroalimentación entre pares. El proyecto consiste en mejorar los logros de aprendizaje de la competencia "Escribe textos en su lengua materna" (L1: quechua) y en castellano como segunda lengua (L2) en las y los estudiantes de primero a sexto grado, integrando la tecnología con el modelo SAMR y desarrollando nuevas formas de evaluación formativa en el área de Comunicación a través de reacciones y comentarios en tableros interactivos.

Temática: tecnología.

Palabras clave: tecnología, evaluación.

 Ganador 2022

Por fin unas evaluaciones divertidas! gracias al nearpod, quizziz y otras herramientas digitales demuestro lo que aprendo

Código del proyecto: CNPIE2022-014517

Tipología 4: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 54152 Santa Rosa

Región:

Apurímac

Provincia:

Andahuaylas

Distrito:

Pampachiri

Código modular:

238477

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias digitales de los docentes en el uso de herramientas digitales de evaluación, como son el Nearpod, Quizzes, Socrative, entre otros, que hagan que la evaluación sea divertida y formativa para las y los estudiantes, además de promover la autoevaluación gracias a las características y beneficios de cada herramienta. El proyecto busca desarrollar las competencias digitales de la comunidad educativa: docentes, madres y padres de familia, estudiantes para involucrarse en el seguimiento real de sus aprendizajes y brindar la retroalimentación respectiva y oportuna.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: Evaluación, digital.

A stylized map of Peru is shown in shades of purple. A red location pin icon is positioned over the southern region, with a dotted red line extending from it to a small red dot on the map, indicating the location of Arequipa.

ÁREQUIPA

18 proyectos

🏆 Ganador 2022

Interactuando más allá de las aulas: costa, sierra y selva unidos con RENIOE

Código del proyecto: CNPIE2022-013073

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jorge Sanjinez Lenz

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Yura

Código modular:

1272855

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto es una estrategia que usa el modelo pedagógico de la educación híbrida, abriendo espacios de interacción oral de las y los estudiantes con sus docentes, compañeros de aula y compañeros de las diferentes regiones del país (costa, sierra y selva) presentando los productos de las experiencias de aprendizaje que desarrollan. El proyecto busca que las y los estudiantes muestren aprendizajes logrados en los niveles de desempeño de la competencia 7 del CNEB: "Se comunica oralmente en su lengua materna", a través de la implementación de la Red Estudiantil Nacional e Interacción Oral de Experiencias – RENIOE.

Temática: tecnología.

Palabras clave: híbrida, interacción.

🏆 Ganador 2022

Simbiosis digital: aula invertida & moodle H5P para reducir la brecha de los saberes previos en el área de matemática de las estudiantes de la I. E. Juana Cervantes de Bolognesi

Código del proyecto: CNPIE2022-015220

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Juana Cervantes de Bolognesi

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Arequipa

Código modular:

309302

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto está dirigido a mejorar los niveles de aprendizaje de matemática, acorde con las estrategias activas y el manejo de TIC. Se trabaja con la metodología activa denominada "Aula invertida" donde las y los estudiantes gestionan sus aprendizajes de manera autónoma utilizando Moodle, una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Temática: tecnología.

Palabras clave: plataforma, invertida.

🏆 Ganador 2022

Picnic literario: el placer de imaginar juntos

Código del proyecto: CNPIE2022-013699

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 40322 Nuestra Señora de la Asunta

Región:

Arequipa

Provincia:

Castilla

Distrito:

Machaguay

Código modular:

312033, 1379338

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto busca revalorar las tradiciones orales de la provincia de Castilla, compartiendo cuentos, mitos, leyendas, historias, canciones, poemas, refranes, entre otros. La estrategia se desarrolla en cuatro pícnic literarios a campo abierto para fomentar la expresión oral y fortalecer la identidad, las cuales se difunden por medio de podcast. Con esto se promueve el bienestar emocional, la convivencia sana, el trabajo colectivo y participativo de toda la comunidad educativa. Participan en este proyecto, docentes, estudiantes, madres, padres de familia y aliados. El proyecto se desarrolla en la zona rural beneficiando a 76 estudiantes matriculados.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: leyendas, mitos.

 Ganador 2022

Historias de mi terruño contados por el avatar “Vidtor”

Código del proyecto: CNPIE2022-013857

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
Víctor Raúl Haya de la Torre

Región:
Arequipa

Provincia:
Arequipa

Distrito:
Vitor

Código modular:
309724

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo alcanzar un alto nivel de logro de las competencias comunicativas, mediante el trabajo cooperativo y el uso de herramientas tecnológicas para movilizar estrategias activas en las y los estudiantes. El proyecto de innovación educativa que presentamos utiliza a “Vidtor” el avatar que ayuda a lograr el propósito planteado, debido a que es un personaje que será parte de los Cómics elaborados por los estudiantes teniendo como base las diversas historias del Valle de Vítor con el fin de contribuir con la revaloración de su cultura local, el fortalecimiento de sus lazos familiares y el desarrollo de sus competencias comunicativas.

Temática: tecnología.

Palabras clave: Comics, avatar.

 Ganador 2022

Practicando nuestros valores institucionales II

Código del proyecto: CNPIE2022-014652

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 40103 Libertadores de América

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Cerro Colorado

Código modular:

655746

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar la convivencia escolar y familiar con la promoción y práctica de valores, en la Institución Educativa 40103 "Libertadores de América", contribuyendo a la formación integral de nuestros estudiantes. Se tiene como meta fomentar e implementar actividades para la práctica de valores, a través de la lectura y reflexión, para crear actitudes que contribuyan a mejorar la convivencia escolar, tratando un valor por mes. El Proyecto innovador: "Practicando nuestros valores institucionales II" al igual que las fichas de trabajo se encuentran subidas en el Internet. Este proyecto se desarrollará en modo presencial, zona urbana, en el nivel secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: convivencia, valores.

🏆 Ganador 2022

Aplicación del programa de grabación “Techt” para mejorar la contextualización de la plataforma aprendo en casa, con la participación activa de la comunidad educativa de la I. E. San Pio X – Circa

Código del proyecto: CNPIE2022-014822

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Pio X

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Cerro Colorado

Código modular:

1253301, 1279132

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo aplicar herramientas tecnológicas digitales a través de páginas web en la institución educativa permitiendo contextualizar las experiencias de aprendizaje de la estrategia “Aprendo en Casa” y crear actividades y experiencias de aprendizaje propias para desarrollar de forma eficaz las competencias y capacidades en las diversas áreas, comprometiendo la participación de la comunidad educativa en los temas priorizados a través del empleo de talleres educativos con recursos y medios tecnológicos, dando continuidad a la virtualidad. El proyecto de innovación está orientado a que la construcción de los aprendizajes que involucre a toda la comunidad educativa.

Temática: tecnología.

Palabras clave: digitales, tecnología.

🏆 Ganador 2022

Generación sin discriminación

Código del proyecto: CNPIE2022-014872

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

El Gran Maestro

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Socabaya

Código modular:

1327824

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo erradicar la discriminación escolar en las y los estudiantes a través de una estrategia de innovación digital que consiste en una plataforma digital de inclusión — que se desarrollará a través de una fan page y un blog “Expresate sin discriminación” donde se presenta una gran oportunidad para difundir una cultura de respeto y tolerancia, desarrollando temáticamente material multimedia: memes, infografías, videos, historietas y audios. El proyecto busca promover la integración social, la autonomía, el desarrollo de actitudes democráticas y modelos de ejercicios de ciudadanía participativos y responsables.

Temática: igualdad-género.

Palabras clave: respeto, tolerancia.

 Ganador 2022

La naturaleza lo provee todo – Mejoramiento de suelos 2021-2022 – (Un modo de aprender cuidando lo que más nos gusta en tiempos de pandemia)

Código del proyecto: CNPIE2022-013147

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Martín de Socabaya

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Socabaya

Código modular:

309468

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca innovar las estrategias de trabajo en el aula con fundamento pedagógico, atendiendo y aplicando las propuestas de solución de las y los estudiantes frente a una situación problemática significativa detectada para mejorar los resultados en los niveles de logro de los aprendizajes, basándose en el cuidado del medio ambiente, recogiendo las experiencias ancestrales y argumento científico para su sostenibilidad, además de, proteger el espacio natural (bosquete) de recreo donde las y los estudiantes desarrollan alternadamente clases (aula abierta) en contacto con la naturaleza haciendo que ésta sea más motivadora que el aula tradicional.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ambiente, ancestrales.

 Ganador 2022

Mejoramos nuestras competencias comunicativas a través del “Taller de periodismo escolar en acción”

Código del proyecto: CNPIE2022-013206

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 40512 Virgen de Chapi

Región:
Arequipa

Provincia:
La Union

Distrito:
Alca

Código modular:
313882, 1344597

Nivel:
Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto busca lograr que las y los estudiantes de primaria y secundaria desarrollen las competencias del área de comunicación del ciclo y nivel respectivo. Para ello, las y los docentes incorporan en su práctica pedagógica diversas estrategias metodológicas, logrando progresivamente pasar de los resultados de nivel de inicio a nivel de logro en el área de comunicación.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: estrategia, creatividad.

 Ganador 2022

Aplicación de las fichas de ajedrez como recurso pedagógico en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del nivel primario

Código del proyecto: CNPIE2022-013886

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 40525 San Santiago

Región:

Arequipa

Provincia:

La Union

Distrito:

Puyca

Código modular:

314013

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo potenciar el pensamiento numérico, razonamiento lógico y resolución de problemas en las y los estudiantes de primero a sexto grado de la Institución Educativa N° 40525 "San Santiago" mediante la ejecución y aplicación de experiencias de aprendizaje basada en el juego de ajedrez dirigida a la enseñanza aprendizaje de la matemática, llevando con esto a mejorar las habilidades de las y los estudiantes del nivel primario. El proyecto busca diseñar, aplicar y analizar las experiencias de aprendizaje basadas en el juego de ajedrez como estrategia didáctica para la enseñanza del pensamiento numérico, razonamiento lógico y resolución de problemas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: resolución, pensamiento.

🏆 Ganador 2022

Dame la oportunidad a valerme por mí mismo

Código del proyecto: CNPIE2022-014081

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Yanque

Región:

Arequipa

Provincia:

Caylloma

Distrito:

Yanque

Código modular:

1703099

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El proyecto, enfocado en adolescentes mayores de 12 años, tiene por objetivo fortalecer las habilidades y fortalezas de estudiantes de CEBE para desenvolverse con autonomía e independencia personal realizando actividades de la vida diaria básicas y avanzadas para la inclusión familiar, con una proyección laboral a futuro, con el desempeño de un oficio a fin de generar ingresos económicos que ayuden a contribuir en la canasta familiar. De esta manera, se fortalece su autoestima y superación personal con el respaldo de un trabajo coordinado con las madres y padres de familia, los docentes y comunidad. Se desarrollan actividades vivenciales en base a su propia experiencia como barrer, limpiar, tender una cama, etc.

Temática: emprendimiento.

Palabras clave: Trabajo, ingresos.

 Ganador 2022

Empleamos el deletreo para mejorar nuestras competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-014255

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 40534 Juan Manuel Guillen Benavides

Región:

Arequipa

Provincia:

La Union

Distrito:

Toro

Código modular:

314104, 655787

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación consiste en el deletreo de las palabras complejas o rebuscadas dando a conocer la escritura, significado, sinónimos, antónimos, ortografía, raíz y aplicación en su vocabulario cotidiano de manera oral y escrita de acuerdo a la situación comunicativa en que se desenvuelve el estudiante desarrolladas en las aulas taller, articulando experiencias propias de aprendizajes, en el plan lector, las actividades permanentes y los concursos programados, a través del uso de tabletas, celulares, aplicativos, la biblioteca escolar, fichas léxicas, diccionarios digitales, físicos, entre otros.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: deletreo, ortografía.

🏆 Ganador 2022

Promovemos la indagación científica a través de la metodología Steam para desarrollar estudiantes innovadores y creativos

Código del proyecto: CNPIE2022-014894

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jesús María - San Martín de Porres

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Arequipa

Código modular:

723866

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación educativa tiene por objetivo promover la indagación científica a través de la metodología STEAM para generar espacios de innovación y creatividad con las estudiantes de secundaria. Con la conformación del club de ciencias denominado "Investigadoras en acción: astrónoma María Luisa Aguilar" se realizan actividades que conlleva el propósito de dinamizar el pensamiento crítico en las y los estudiantes. El proyecto se desarrolla en la zona urbana.

Temática: ambiente.

Palabras clave: Indagación, científica.

 Ganador 2022

Comunicándonos a través de picto ideas

Código del proyecto: CNPIE2022-014948

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nuestra Sra. de la Consolación

Región:

Arequipa

Provincia:

Arequipa

Distrito:

Jacobo Hunter

Código modular:

1030196

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El proyecto propone el desarrollo de estrategias de intervención comunicativa para contribuir al desarrollo del lenguaje en estudiantes con multidiscapacidad en el aula del cuarto ciclo de educación primaria especial, como un sistema alternativo y aumentativo de comunicación. El proyecto busca determinar la eficacia del uso de pictogramas para mejorar la comunicación no verbal en los niños y niñas con multidiscapacidad del aula de 3° y 4° grado del CEBE, promoviendo la estrategia logopédica y el desarrollo del lenguaje, estableciendo métodos que permitan la comunicación verbal y no verbal en forma básica de los estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Multidiscapacidad, pictogramas.

🏆 Ganador 2022

Recorriendo el camino hacia la auto sostenibilidad en mi CRFA logramos aprendizajes significativos

Código del proyecto: CNPIE2022-015413

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

CRFA Choco

Región:

Arequipa

Provincia:

Castilla

Distrito:

Choco

Código modular:

1717495

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca desarrollar un aprendizaje vivencial y significativo a través de la creación de escenarios que representan recursos para la enseñanza y para el aprendizaje de las y los estudiantes. Durante el año escolar a través de módulos se desarrollan estos micro proyectos como: construcción de un invernadero, siembra de hortalizas, elaboración de biol, compost, producción de plantines de hortalizas, crianza de gallinas ponedoras, fabricación de una cocina ecológica, entre otros. Estos micro proyectos son transversalizados en todas las áreas pedagógicas y utilizados como recurso pedagógico, generando situaciones de aprendizaje para desarrollar competencias.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: vivencial, significativo.

 Ganador 2022

Uso del pensamiento computacional con el lenguaje de programación scratch para la producción de recursos digitales que potencien las competencias de los estudiantes

Código del proyecto: CNPIE2022-014377

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Corazón de María

Región:

Arequipa

Provincia:

Condesuyos

Distrito:

Chuquibamba

Código modular:

309419

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto está basado en el uso del lenguaje de programación Scratch offline, con el cual las y los estudiantes pueden programar sus propias historias interactivas, juegos y animaciones, potenciando las competencias digitales y sociales. Estos productos son compartidos con otros estudiantes, docentes, madres y padres de familia a través del evento denominado Scratch Day desarrollado en talleres de iniciación, intermedio y avanzado, durante el año lectivo, los cuales brindan la necesaria motivación en las y los estudiantes para fortalecer sus aprendizajes en las distintas áreas curriculares. En el caso de las y los docentes es un recurso digital adicional para generar en ellos la creatividad, iniciativa y procesos cognitivos del más alto nivel, de modo que se siga desarrollando en institución la investigación e innovación. Los productos digitales son almacenados en carpetas de la plataforma Classroom con acceso a toda la comunidad educativa.

Temática: tecnología.

Palabras clave: Scratch, digitales.

 Ganador 2022

Investigo, exploro y comparto con exelearning

Código del proyecto: CNPIE2022-015067

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 40140

Región:

Arequipa

Provincia:

Castilla

Distrito:

Pampacolca

Código modular:

219477

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto consiste en fortalecer el desarrollo de la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos" en el área de ciencia y tecnología del CNEB de las y los estudiantes de 1° a 6° a través del laboratorio "Exelearning y yo" de indagación en la escuela y el hogar para aprender en familia. El proyecto busca que los niños y niñas se aproximen a la exploración e indagación científica a través del uso del laboratorio de indagación en la escuela y en el hogar. Implica también empoderar a las docentes en estrategias y uso de recursos para alcanzar los niveles de logro esperado en la competencia de indagación. Se usa la metodología activa del ABP, estrategia que busca responder a las inquietudes, problemáticas y la curiosidad de las y los estudiantes desarrollando proyectos de aulas.

Temática: ambiente.

Palabras clave: indagación, métodos.

 Ganador 2022

Implementación de herramientas digitales offline para el desarrollo de la competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” en estudiantes privados de su libertad del ceba “hijos de dios” – INPE

Código del proyecto: CNPIE2022-014377

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
CEBA - Hijos de Dios- INPE

Región:
Arequipa

Provincia:
Arequipa

Distrito:
Socabaya

Código modular:
1343417, 899260

Nivel:
Básica Alternativa

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo diseñar e implementar una propuesta didáctica para la mejora de aprendizajes de todas las áreas promoviendo a la vez el desarrollo de la competencia transversal número 28. Esta estrategia consiste en utilizar la tecnología como herramienta de aprendizaje durante el desarrollo de las unidades didácticas, por lo tanto, en las sesiones de aprendizaje, utilizando herramientas digitales offline que no requiera internet, puesto que por políticas de seguridad el uso de herramientas en línea para personas privadas de su libertad es limitado: herramientas digitales offline utilizados de manera transversales en todas las áreas curriculares.

Temática: tecnología.

Palabras clave: aprendizaje, tecnología.



AYACUCHO

15 proyectos

 Ganador 2022

Las cyberlecturas de mi cole

Código del proyecto: CNPIE2022-013122

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Luis Alberto Sánchez
Sánchez

Región:

Ayacucho

Provincia:

La Mar

Distrito:

Samugari

Código modular:

1348804

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto promueve la comprensión de textos escritos en la comunidad educativa a través de las grabaciones en vivo de historietas, cuentos, novelas al estilo de radionovelas, utilizando el Facebook y WhatsApp, como herramientas digitales. Promueve también la oratoria a través de las redes sociales, aunque esto implica promover la lectura comprensiva en todos los niveles. En las plataformas se van a publicar vídeos empleando técnicas de elocución oral. El propósito del proyecto es orientar el trabajo pedagógico al desarrollo de la competencia “Comprensión de textos escritos y orales”, mediante la exposición en las redes sociales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: redes, competencias.

🏆 Ganador 2022

Plan lector: “nuestra aventura de leer es crear sueños, alcanzar metas y cuidar el medio ambiente”

Código del proyecto: CNPIE2022-013759

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 24054

Región:
Ayacucho

Provincia:
Lucanas

Distrito:
Puquio

Código modular:
361675

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto educativo tiene por objetivo promover en las y los estudiantes el hábito a la lectura a través de experiencias significativas y espacios de lectura atractivos en la escuela y el hogar. Asimismo, fortalecer la comprensión lectora, desde una lectura con propósito definido, claro y retador y la participación comprometida de estudiantes, docentes, madres, padres de familia y comunidad en general en la implementación, ejecución y evaluación del plan lector.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, comprensión.

🏆 Ganador 2022

Escuela del aire: la voz arguedina

Código del proyecto: CNPIE2022-014624

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

José María Arguedas

Región:

Ayacucho

Provincia:

Paucar del Sara Sara

Distrito:

Lampa

Código modular:

581678

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca implementar una educación híbrida complementado con una radio emisora de alcance local que permita difundir las clases presenciales en vivo debidamente preparadas para difundirse por ese medio. A través de la implementación de una radio emisora se emiten programaciones pedagógicas alternativas para promover el aprendizaje continuo y la atención de la educación virtual, el mismo que tendría multifuncionalidad, no solo para la transmisión de las clases virtuales, sino enfatizar la formación escolar a través de programas académicos entretenidos, de esparcimiento y de prácticas estudiantiles.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: difusión, radio.

🏆 Ganador 2022

Estudiantes del 1er, 2do y 3er grados de la I.E N° 38956 de Accoylla – Socos se apropian de la lectura y la escritura haciendo uso de recursos tecnológicos interactivos con la participación activa de los padres de familia con materiales que responde a su contexto y a su lengua

Código del proyecto: CNPIE2022-015234

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 38956

Región:

Ayacucho

Provincia:

Huamanga

Distrito:

Socos

Código modular:

721852

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo que las y los estudiantes del primer, segundo y tercer grados se apropien de la lectura y la escritura, haciendo uso de recursos tecnológicos interactivos con la participación de madres y padres de familia, con materiales que respondan a su contexto y a su lengua. El proyecto se desenvuelve en un contexto de zona rural y con estudiantes bilingües, todos quechua hablantes y con distintos niveles de conocimiento del idioma castellano. Así mismo, se presenta una serie de actividades que involucra la participación de la familia, que comprendan que las hijas e hijos necesitarán un celular u otro dispositivo para tener acceso al WhatsApp web, para su aprendizaje.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: recursos, interactivos.

 Ganador 2022

La escuela y las familias se comunican en la red

Código del proyecto: CNPIE2022-013887

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 38594

Región:
Ayacucho

Provincia:
La Mar

Distrito:
Anchihuay

Código modular:
431510

Nivel:
Primaria

Descripción:

Este proyecto involucra la participación de las familias junto con la institución educativa, en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijas e hijos, buscando mejorar sus logros de aprendizaje, a partir de la mejora en la comunicación con las familias. El propósito del proyecto es generar una buena comunicación con las familias, para que los aprendizajes de las y los estudiantes se vean fortalecidos, buscando la mejora de los aprendizajes mediante una buena alimentación, asistencia puntual a clases, reducción de inasistencias, cumplimiento de deberes y horas de descanso, todo esto con el apoyo de las familias.

Temática: salud.

Palabras clave: comunicación, aprendizajes.

 Ganador 2022

Beneficios que ocasionan el aprendizaje del ajedrez “gigante” para una mejor comprensión de texto en los estudiantes de primaria de la I.E Carlos Laborde–Ayacucho

Código del proyecto: CNPIE2022-014000

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 38984-12 Carlos Laborde

Región:
Ayacucho

Provincia:
Huamanga

Distrito:
Ayacucho

Código modular:
1345313

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca determinar los beneficios que brinda el aprendizaje del ajedrez “gigante” que conlleva a una mejor comprensión de textos en las y los estudiantes de primaria de la institución educativa. Esto implica la elaboración y práctica del juego de ajedrez en tableros pequeños y gigantes para su concentración y atención. El propósito de este proyecto es mejorar la comprensión de textos en los estudiantes del nivel primaria al aplicar una metodología divertida de enseñanza y aprendizaje en el ajedrez. Las sesiones se desarrollan en el área de educación física donde los estudiantes se caracterizan de fichas humanas y deben conocer sus lateralidades, desplazamientos, coordinación de brazos y piernas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Ajedrez, concentración.

 Ganador 2022

Mi diario personal, una estrategia para formar lectores y escritores desde casa

Código del proyecto: CNPIE2022-014611

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 24261

Región:

Ayacucho

Provincia:

Parinacochas

Distrito:

Coracora

Código modular:

660142

Nivel:

Primaria

Descripción:

Incrementar los niveles de logro esperado en las competencias de lectura, escritura y comunicación oral de las y los estudiantes de la I.E. N° 24261-M/Mx-P "FGC" de Niño Salvador, mediante la producción del diario personal.

Temática: lectoescritura.

Palabras clave: diario, comunicación.

 Ganador 2022

Sumaq kawsaspaqa, allintam yachanchik – Conviviendo en armonía, aprendemos mejor

Código del proyecto: CNPIE2022-014985

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ramón Castilla

Región:

Ayacucho

Provincia:

Cangallo

Distrito:

Chuschi

Código modular:

424648

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca desarrollar una buena convivencia escolar, viviendo armónicamente en el aula (presencial y/o distancia), en el hogar y en la comunidad; es decir, vivir bien en una sociedad para una buena enseñanza aprendizaje, ya que si no se toma en cuenta los problemas presentados, estos influyen negativamente en la convivencia escolar y por ende, no se lograría el aprendizaje esperado de las y los estudiantes. Para lograr dicho propósito se requiere el trabajo colaborativo de toda la comunidad educativa a fin de repercutir favorablemente en el logro de los aprendizajes.

Temática: salud.

Palabras clave: convivencia, comunidad.

 Ganador 2022

Digimatecuentos una estrategia metodológica para aprender matemáticas

Código del proyecto: CNPIE2022-013872

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 390 Magdalena

Región:

Ayacucho

Provincia:

Huamanga

Distrito:

Ayacucho

Código modular:

670125

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto consiste en diseñar y desarrollar actividades de aprendizaje basadas en el uso de cuentos matemáticos digitalizados como estímulo a partir de los cuales se proponen preguntas de resolución de problemas de acuerdo con el enfoque del área. Estas actividades están diseñadas en secuencias didácticas lógicas y apropiadas que respondan al propósito de fortalecer el nivel de logro de las competencias del área de matemática de los niños de 3, 4 y 5 años de edad, a través de los digimatecuentos como estrategia metodológica.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cuentos, digitalizar.

🏆 Ganador 2022

Paqpapa miski upinta upyaspa qillqayta ñawinchayta allinta yachasun

Código del proyecto: CNPIE2022-013901

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 38469

Región:
Ayacucho

Provincia:
Huanca Sancos

Distrito:
Carapo

Código modular:
423707

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto permite la retroalimentación y gestión autónoma de las y los estudiantes en el proceso de aprendizaje y enseñanza de la lecto escritura, implementado con diferentes estrategias metodológicas a partir del proyecto innovación denominado "Paqpapa miski Upinta upyaspa qillqayta ñawinchayta allinta yachasun" que permite ser lectores y escritores como un apoyo más para atender las necesidades de los niños y niñas en la competencia comunicativa de leer y producir textos. El propósito de este proyecto es fortalecer las competencias comunicativas de "Comprensión lectora y producción de diferentes tipos de textos" a partir de "paqpa upi" para responder los diferentes retos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencia, comunicativa.

 Ganador 2022

Las bondades del enfoque tradicional y el enfoque por competencias en la construcción del aprendizaje comunicativo

Código del proyecto: CNPIE2022-013930

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 24222 Antonio López Espinoza

Región:

Ayacucho

Provincia:

Parinacochas

Distrito:

Coracora

Código modular:

362616

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto se basa en el método experimental que permite realizar una investigación experimental, estrategia que garantiza observar, medir e interpretar el desempeño de las y los estudiantes en el desarrollo de las competencias "Leer y escribir diversos tipos de textos en su lengua materna y sus respectivas capacidades" ya que estas competencias son transversales en todas las demás áreas. Por ello, es importante el desarrollo de capacidades, habilidades y conocimientos comunicativos para que puedan desenvolverse y/o desempeñarse en las demás áreas como: matemática, personal social, ciencia y tecnología. El proyecto tiene como propósito mejorar y optimizar el nivel de logro de las competencias de comprensión y producción de textos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, capacidades.

 Ganador 2022

Los tesoros escondidos en el aula de innovación pedagógica para fortalecer las competencias

Código del proyecto: CNPIE2022-013979

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Túpac Amaru

Región:

Ayacucho

Provincia:

Parinacochas

Distrito:

San Francisco de Ravacayco

Código modular:

581645

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto pedagógico propone la implementación y puesta en práctica de dos nuevas metodologías que permitan alcanzar el objetivo planteado: metodología de aprendizaje colaborativo cuya característica es el trabajo en grupo, donde cada miembro del grupo cumple un determinado papel para poder así alcanzar las actividades propuestas; y la metodología de gamificación donde las y los estudiantes desarrollan contenidos y actividades mediante juegos con herramientas tecnológicas como: Apps, kit de robótica, estudio de grabación, entre otros. El proyecto busca fomentar el desarrollo de competencias y capacidades de innovación en estudiantes y docentes de la institución educativa, mediante la utilización permanente del aula de innovación pedagógica.

Temática: tecnología.

Palabras clave: gamificación, colaborativo.

🏆 Ganador 2022

No soy yo, es el personaje: la aventura de aprender a través del teatro

Código del proyecto: CNPIE2022-014510

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

José de la Torre Ugarte

Región:

Ayacucho

Provincia:

La Mar

Distrito:

Samugari

Código modular:

1378983

Nivel:

Secundaria

Descripción:

Este proyecto nace con el objetivo de fomentar la lectura, escritura y la práctica del teatro en estudiantes de EBR y con ello el desarrollo de las competencias “Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua”, “Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua” y “Lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua de manera creativa y espontánea”. Llegando a la conclusión que el teatro contribuye en el desarrollo de las competencias del área en las y los estudiantes, dentro de su contexto. Este proyecto se desarrolla en un contexto donde el 90% de estudiantes bilingües que tienen como primera lengua el quechua, y se espera que ellos puedan desenvolverse con soltura y optimismo ante un auditorio, practicando y difundiendo su cultura.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: teatro, comunicación.

🏆 Ganador 2022

Videos educativos en redes sociales para la mejora de los aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013250

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Mariscal Cáceres

Región:

Ayacucho

Provincia:

Huamanga

Distrito:

Ayacucho

Código modular:

424507

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto pretende mejorar los aprendizajes del área de educación para el trabajo mediante el uso de los videos educativos en las redes sociales y en la plataforma institucional. De esta manera, las y los estudiantes asisten a clases teniendo conocimiento sobre los aspectos técnicos de manera previa; aprovechando al máximo el tiempo, en las áreas que cuentan solo con 2 horas pedagógicas. Asimismo, ellos tienen acceso a una cuenta corporativa (@siemprec.edu.pe) gestionada por la empresa Google. Con el proyecto se mejora los aprendizajes desde el desarrollo de la competencia del área "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social" hasta el desarrollo de las competencias transversales que muy bien ha podido identificar el Ministerio de Educación a través del Currículo Nacional.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: redes, aprendizajes.

 Ganador 2022

Mejorar el nivel de la comprensión lectora y producción de textos de los estudiantes de la I.E. N° 38703 /MX-P utilizando las herramientas virtuales

Código del proyecto: CNPIE2022-015198

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 38703

Región:

Ayacucho

Provincia:

La Mar

Distrito:

Samugari

Código modular:

551325

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es innovar en la institución educativa el uso de las herramientas digitales, como mediadores del proceso de aprendizaje, para mejorar el nivel de la comprensión lectora y producción de textos de las y los estudiantes a través de estrategias innovadoras. El proyecto busca lograr el liderazgo de la institución en la implementación de la tecnología, mediante la familiarización con el entorno virtual y las herramientas digitales como: Padlet, Google Form, Mindomo, Smart Office, entre otros, así como el empoderamiento a los docentes para desarrollar diversos materiales educativos y la participación de los madres y padres de familia con lecturas compartidas.

Temática: tecnología.

Palabras clave: herramientas, virtual.



CAJAMARCA

29 proyectos



🏆 Ganador 2022

SIDIGA, una estrategia para gestionar la autonomía en una era digital

Código del proyecto: CNPIE2022-013041

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 82392 Nuestra Señora de Fátima

Región:
Cajamarca

Provincia:
Celendín

Distrito:
Celendín

Código modular:
443390

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar los niveles de desempeño de las y los estudiantes en las diferentes competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica demostrando autonomía en la ejecución de las experiencias de aprendizaje, a través de la estrategia metodológica "SIDIGA", una estrategia interactiva, dinámica y ágil, que incluye técnicas y procedimientos, aplicaciones y equipos de trabajo, gestionando la información y el conocimiento en diversos contextos, ya sea presencial o a distancia. En esta estrategia se evidencia una organización de los actores educativos a nivel institucional y de aulas para la implementación de la educación híbrida.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: estrategia, híbrida.

 Ganador 2022

DIPACU – del pasado al presente, una estrategia para revalorar nuestra cultura

Código del proyecto: CNPIE2022-013203

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 83010 Mario Gustavo Zarate V.

Región:

Cajamarca

Provincia:

Hualgayoc

Distrito:

Bambamarca

Código modular:

384396, 1744275

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en fortalecer el logro de los aprendizajes vinculados a las manifestaciones artísticas y culturales en las y los estudiantes a través de la estrategia pedagógica de Difusión del Patrimonio Cultural (DIPACU, la cual plantea cinco grandes actividades que desarrollan las y los estudiantes para mejorar sus aprendizajes en la competencia “Aprecia de manera crítica; manifestaciones artísticas- culturales”, convirtiéndose en conductores del programa radial del patrimonio cultural y difusores de la bibliocar. En un programa televisivo se brinda información cultural donde las y los estudiantes son grandes embajadores culturales de la institución educativa para vivenciar las manifestaciones culturales artísticas de manera amena, participativa y creativa, construyendo y fortaleciendo su identidad y valorando la riqueza tradicional local, regional y nacional.

Temática: cultura-arte

Palabras clave: artísticas, culturales.

 Ganador 2022

Rescatamos y valoramos las costumbres y tradiciones de mi comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013330

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 634

Región:

Cajamarca

Provincia:

Chota

Distrito:

Lajas

Código modular:

1659275

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto dirigido a estudiantes del nivel inicial de 3,4 y 5 años de edad, tiene por objetivo reconocer y revalorar las costumbres y tradiciones de nuestra comunidad mediante la estrategia de “rescate cultural” que son un conjunto de estrategias metodológicas para dar a conocer a la población las diferentes manifestaciones culturales que existen en nuestra comunidad para enriquecer nuestros aprendizajes y promover la construcción de su identidad, mediante el intercambio cultural entre familias y comunidades; con procesos de reflexión y metacognición en el proceso de aprendizaje de las y los estudiantes.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: tradiciones, revalorar.

🏆 Ganador 2022

Fomentamos la retroalimentación como oportunidad para un aprendizaje autónomo – escuela – DECOREV

Código del proyecto: CNPIE2022-013350

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jorge Basadre

Región:

Cajamarca

Provincia:

Celendín

Distrito:

Cortegana

Código modular:

1136092

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como propósito que las y los estudiantes alcancen los niveles de logro esperado en todas las competencias del CNEB a través de la metodología escuela – para el Desarrollo de la comunidad con una retroalimentación reflexiva y convivencia en valores (Escuela-DECOREV). El proyecto pretende asegurar la retroalimentación, el aprendizaje autónomo, el soporte socioemocional y el reforzamiento de los aprendizajes para que las y los estudiantes superen sus dificultades y construyan su propio aprendizaje. El proyecto se desarrolla en un centro poblado de una zona rural, en el nivel secundario.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: convivencia, socioemocional.

 Ganador 2022

La escuela y yo, una estrategia para mejorar las competencias comunicativas en estudiantes de secundaria

Código del proyecto: CNPIE2022-013355

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Francisco Cadenillas Gálvez

Región:

Cajamarca

Provincia:

Chota

Distrito:

Chiguirip

Código modular:

525139

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en desarrollar competencias comunicativas en las y los estudiantes de secundaria utilizando la estrategia “La escuela y yo” que pretende unir la labor que realiza la Institución Educativa (La escuela), a través de los docentes, en las distintas áreas, con el entorno del estudiante (“Yo”) para lograr mejoras en sus competencias comunicativas, bajo los enfoques pedagógicos comunicativo y por competencias. Se suma a esto, la práctica de la indagación, redacción y lectura que realizan las y los estudiantes de sus propios trabajos, obtenidos de su “yo” personal, familiar y social. El proyecto se desarrolla en una zona rural del nivel secundario.

Temática: redacción.

Palabras clave: redacción, lectura.

🏆 Ganador 2022

RIQCHAQTA RURAR KUSHIKUR GRIFO UPAY ALLIPPLATA YACAKUSHUNLLAPA (grifo socioemocional para el aprendizaje)

Código del proyecto: CNPIE2022-013431

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Miguel Grau Seminario

Región:

Cajamarca

Provincia:

Santa Cruz

Distrito:

Catache

Código modular:

672295

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación educativa utiliza el “Riqchaqta rural kushikur grifo upay allipplata yacakushunllapa” que, en la cultura quechua significa “como si fuéramos un grifo te llenamos de alegría y así aprendemos mejor” (grifo socioemocional para el aprendizaje) como estrategia metodológica para el logro del propósito planteado. El proyecto busca fortalecer las competencias socioemocionales de las y los estudiantes, propiciando un clima favorable, para optimizar el aprendizaje, la salud y el bienestar.

Temática: salud.

Palabras clave: socioemocional, bienestar.

🏆 Ganador 2022

Recuperemos nuestra cultura quechua y mejoremos nuestros aprendizajes en la comunidad de Anguyacu

Código del proyecto: CNPIE2022-013493

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
San Francisco de Asís

Región:
Cajamarca

Provincia:
Chota

Distrito:
Miracosta

Código modular:
1159243

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto pretende lograr que las y los estudiantes rescaten el idioma propio de sus ancestros y desarrollen sus competencias curriculares de manera satisfactoria en sus experiencias de aprendizaje elaboradas e implementadas en atención a su cultura, acercando al docente al contexto cultural de las familias mediante el programa: "Nuestra cultura quechua, revive", a través de la caracterización de la comunidad, en el contexto quechua, con la ayuda del texto Kichwata Kawsachishun Miracostamanta (Renacimiento del quechua de Miracosta) que fue elaborado por docentes del distrito.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: cultura, idioma.

 Ganador 2022

Reciclan y sembrando cuidamos el medio ambiente para la mejora de los aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013929

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 421 Divino Niño Jesús

Región:
Cajamarca

Provincia:
Santa Cruz

Distrito:
Santa Cruz

Código modular:
758755

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la conciencia ambiental en los niños y niñas, a través del cultivo, cuidado y protección de las plantas como espacios de aprendizaje, para mejorar los resultados de logros esperados en aprendizajes significativos. El proyecto ha desarrollado el enfoque de indagación, mediante la utilización de estrategias innovadoras de observación, experimentación y formulación de hipótesis y conclusiones. Participan en este proyecto madres y padres de familia en las actividades del proyecto, sembrado y cuidado de las plantas.

Temática: ambiente.

Palabras clave: aprendizajes, indagación.

 Ganador 2022

Biblichocitas comunales viajeras para leer sin límites – Bichocovileli

Código del proyecto: CNPIE2022-014126

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 16979

Región:

Cajamarca

Provincia:

San Ignacio

Distrito:

San José de Lourdes

Código modular:

641308, 1377993

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo promover el hábito de lectura y desarrollo de competencias en las y los estudiantes del primer al sexto grados de primaria y del 1.º al 5.º de secundaria a partir de la estrategia “Biblichocitas comunales viajeras para lectores sin límites” – BICHOCOVIILELI. El proyecto pretende revalorar el rol que cumplimos cada integrante de la comunidad educativa y población en general, con el fin de contribuir al desarrollo de una ciudadanía crítica, reflexiva y propositiva, que ama leer y aportar al desarrollo de sus comunidades y el país. Participan estudiantes, docentes, las familias y la comunidad para el logro de las competencias y al fortalecimiento de aprender en casa y en la comunidad.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: lectores, viajeras.

🏆 Ganador 2022

Programa “La voz estudiantil” para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes de la IE 82716 Quinua Baja

Código del proyecto: CNPIE2022-014346

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 82716

Región:
Cajamarca

Provincia:
Hualgayoc

Distrito:
Bambamarca

Código modular:
383943

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo principal determinar la influencia del programa “La voz estudiantil” en el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, en las y los estudiantes. El programa está orientado a desarrollar competencias y capacidades que permitan interactuar con distintos interlocutores, emitiendo mensajes orales en diversas situaciones significativas de comunicación y que mediante la escucha activa fortalezcan, su seguridad al expresarse en forma oral en diversos momentos de su vida cotidiana, tomar decisiones y establecer posiciones críticas; utilizando el lenguaje oral de manera creativa y responsable como herramienta principal para la constitución de las identidades y el desarrollo personal.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, lenguaje.

🏆 Ganador 2022

Revalorizamos la importancia del consumo de vituca (colocasia esculenta) para mejorar nuestra alimentación y salud; además de reducir los índices de anemia en la I.E Ricardo Palma- San José de lourdes; a través de la estrategia “indagación científica”

Código del proyecto: CNPIE2022-013123

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 16520 Ricardo Palma

Región:
Cajamarca

Provincia:
San Ignacio

Distrito:
San José de Lourdes

Código modular:
582783

Nivel:
Secundaria

Descripción:

Este proyecto tiene como propósito revalorizar la importancia del consumo de la vituca (Colocasia Esculenta) para mejorar la alimentación y salud de la comunidad educativa así como promover el desarrollo de competencias científicas, tecnológicas, matemáticas, comunicación y de emprendimiento en los estudiantes, teniendo como base los lineamientos del CNEB; con énfasis en el enfoque de Indagación y alfabetización científica y tecnológica y los enfoques de búsqueda de la excelencia, ambiental, desarrollo personal y ciudadanía activa. Todo este proceso contribuye a desarrollar y fortalecer la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”; donde aprenden a escribir y redactar diversos textos en formato digital.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: científicas, tecnológicas.

 Ganador 2022

Creando entornos de aprendizaje sostenible desde el aula invernadero

Código del proyecto: CNPIE2022-013209

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 82181

Región:

Cajamarca

Provincia:

San Marcos

Distrito:

Chancay

Código modular:

388306

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar el desarrollo de sus competencias elevando así sus niveles de aprendizaje en matemática, comunicación y CyT a través de la implementación de la estrategia "AIMA" que consiste en presentar un espacio que fue diseñado para crear un ambiente más cálido, vivencial, donde las y los estudiantes sientan que pueden desarrollar sus competencias a través del preparado del suelo de cultivo, la siembra y la cosecha para el autoconsumo de la comunidad educativa o la comercialización del excedente. Esta estrategia utiliza metodologías activas y vivenciales para promover los aprendizajes a través de los recursos disponibles dentro del aula invernadero, utilizando recursos y potencialidades de la zona y los que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Temática: ambiente.

Palabras clave: cultivo, vivencial.

 Ganador 2022

Aprendo con EMO-TICS

Código del proyecto: CNPIE2022-013511

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Sagrado Corazón de Jesús

Región:
Cajamarca

Provincia:
Chota

Distrito:
Chota

Código modular:
452680

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la inteligencia emocional para mejorar las competencias de todas las áreas curriculares, mediante el uso de las Pizarras Digitales Interactivas (PDI) en las y los estudiantes. La estrategia consiste en combinar el uso de las TICS mediante las pizarras interactivas, las mismas que serán el medio para brindar el soporte emocional para aunar a cada experiencia de aprendizaje, las cuales tendrán una directriz didáctica que se plasmará durante cada semana lectiva, donde se trabaja sincrónica y asincrónicamente, fomentando así el desarrollo de compendios de forma dual (docente - estudiante) en todas las áreas curriculares.

Temática: tecnología.

Palabras clave: interactivas, inteligencia.

 Ganador 2022

Mis investigaciones escolares: una estrategia para desarrollar el aprendizaje autónomo

Código del proyecto: CNPIE2022-013807

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

San José

Región:

Cajamarca

Provincia:

Chota

Distrito:

Chota

Código modular:

759720

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca fomentar el aprendizaje autónomo en las y los estudiantes mediante la estrategia innovadora: “Mis investigaciones escolares” que implica el mejoramiento de las habilidades comunicativas e investigativas. Esta es una estrategia para desarrollar el aprendizaje autónomo, se enmarca en los paradigmas emergentes en el campo de la educación y responde a los últimos acontecimientos que han marcado el hito para realizar investigaciones desde las aulas haciendo uso adecuado y eficiente de las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). El proyecto se desarrolla en la zona rural y en el nivel secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Habilidades, aprendizajes.

 Ganador 2022

Implementación de laboratorios matemáticos personalizados de materiales concretos en la metodología activa en la I.E.P. N° 821246 La Masma

Código del proyecto: CNPIE2022-013840

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 821246

Región:

Cajamarca

Provincia:

Cajabamba

Distrito:

Cachachi

Código modular:

727578

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto consiste en promover el uso de material concreto en las prácticas docentes de primer a sexto ciclo de la EBR para que las y los estudiantes tengan acceso al material en forma personalizada para su manipulación y así puedan construir sus conocimientos de forma adecuada y pertinente. Este pretende ser un aporte al trabajo docente, incentivándolos al uso del material concreto con estudiantes de enseñanza básica, otorgándoles tips para su utilización, y por darles una visión clara de la ayuda que proporciona y cómo facilita el aprendizaje, de acuerdo a la etapa que se encuentran los niños y niñas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: material, conocimiento.

 Ganador 2022

El uso pedagógico del TIKTOK para desarrollar capacidades comunicativas de lectura y expresión oral

Código del proyecto: CNPIE2022-013854

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Samuel del Alcazar

Región:

Cajamarca

Provincia:

Chota

Distrito:

Lajas

Código modular:

611160

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación educativa tiene por objetivo mejorar las capacidades comunicativas de lectura y expresión oral de las y los estudiantes utilizando la red social del Tik Tok que es una red social acogida en todo el mundo, por millones de jóvenes porque permite transmitir mensajes de manera original, creativa y entretenida. Este propósito está orientado al desarrollo de aprendizajes siguiendo los procesos pedagógicos y didácticos mediante la realización de experiencias de lectura de textos y de expresión oral con adecuada pronunciación, volumen, entonación, ritmo y pausas en todas las áreas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: redes, comunicativas.

🏆 Ganador 2022

Mi tienda virtual de café: emprendimiento y desarrollo de competencias desde el ABP Y STEAM+H

Código del proyecto: CNPIE2022-014003

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 16478 Pedro Ruiz Gallo

Región:
Cajamarca

Provincia:
San Ignacio

Distrito:
La Coipa

Código modular:
722975

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto considera como objetivo Promover la cultura emprendedora articulado al desarrollo de las competencias de las Áreas de Matemática, Comunicación, Educación para el Trabajo, Ciencia y Tecnología, Arte y Cultura e Inglés, a través de la metodología del ABP y el enfoque STEAM+H en las y los estudiantes. La estrategia “Emprende con ABP- STEAM+H” consiste en promover la cultura emprendedora utilizando la metodología del ABP y el enfoque STEAM+H.

Ello significa que, las y los docentes de las diferentes áreas curriculares tienen que elaborar y diseñar proyectos de aprendizaje con la metodología del ABP y el enfoque STEAM+H donde se planifiquen actividades considerando la multidisciplinariedad y la integración de las TIC para que las y los estudiantes aprendan ciencia, tecnología, ingeniería, arte, matemática y humanidades.

Temática: tecnología.

Palabras clave: STEAM, TIC.

🏆 Ganador 2022

Mi tutor, mi acompañante emocional, como estrategia para gestionar los aprendizajes a través del uso del diario emocional

Código del proyecto: CNPIE2022-014056

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Nuestra Señora del Rosario

Región:
Cajamarca

Provincia:
Cajabamba

Distrito:
Cajabamba

Código modular:
390682

Nivel:
Secundaria

Descripción:

Promover el acompañamiento de las y los estudiantes en la gestión de sus emociones y aprendizajes mediante la tutoría individual, a través del diario emocional y equipos de inter aprendizaje.

Temática: igualdad-género.

Palabras clave: tutoría, emociones.

🏆 Ganador 2022

La magia de escribir para gestionar aprendizajes autónomos

Código del proyecto: CNPIE2022-014153

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 16081 Señor de Huamantanga

Región:

Cajamarca

Provincia:

Jaén

Distrito:

Jaén

Código modular:

842286

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto pretende que las y los estudiantes del segundo grado alcancen niveles logrados de aprendizajes en la producción de diversos tipos de textos escritos y la gestión de su aprendizaje, de manera autónoma, a través de las estrategias metodológicas "La magia de escribir".

Esta metodología busca lograr de manera efectiva la producción de diversos tipos de textos escritos, gestionando el aprendizaje de manera autónoma en los y las estudiantes. Además, de lograr el interés por escribir sus textos y convertirse en una gran oportunidad para generar el hábito de escribir, familiarizándose con las estrategias, de modo que permita mejorar las habilidades comunicativas escritas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, autonomía.

🏆 Ganador 2022

Mi aula-museo, como escenario de aprendizaje integral

Código del proyecto: CNPIE2022-014220

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jaén de Bracamoros

Región:

Cajamarca

Provincia:

Jaén

Distrito:

Jaén

Código modular:

262931

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en promover la identidad local, regional y nacional en las y los adolescentes a través de "Mi aula-museo" como escenario de aprendizaje integral. Este proyecto pretende desarrollar las competencias "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna y en Inglés como lengua extranjera", "Construye Interpretaciones Históricas", "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos", "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" y "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social e Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos".

El aula-museo es un escenario de aprendizaje e investigación, así como fuente de ideas, recursos y conocimientos que sirven para la planificación de experiencias de aprendizaje.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: museo, identidad.

🏆 Ganador 2022

Innovando la educación más allá de las aulas con el cultivo de tara

Código del proyecto: CNPIE2022-014363

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Luis Grande

Región:

Cajamarca

Provincia:

San Pablo

Distrito:

San Luis

Código modular:

742619

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El presente proyecto de Innovación busca desarrollar en las y los estudiantes la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento económico y social en el marco de una educación orientada a la educación para el trabajo y logro de aprendizajes.

La estrategia consiste en el tratamiento de la Tara en un laboratorio del emprendimiento y el logro de aprendizajes en las y los estudiantes a través del desarrollo de propuestas de valor innovadoras para su vida personal que aseguren la réplica de un contexto laboral de empleabilidad para satisfacer una necesidad económica y social y al mismo tiempo lograr aprendizajes integradores en las diversas áreas del Currículo Nacional.

Temática: emprendimiento.

Palabras clave: emprendimiento, aprendizajes.

🏆 Ganador 2022

CREPROC, estrategia interdisciplinar para la mejora de la competencia matemática

Código del proyecto: CNPIE2022-014876

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Tito Cusy Yupanqui

Región:

Cajamarca

Provincia:

San Ignacio

Distrito:

San Ignacio

Código modular:

262964

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo que las y los estudiantes de segundo grado de secundaria desarrollen la competencia matemática para la resolución y creación de problemas matemáticos contextualizados mediante la estrategia denominada CREPROC. Esta estrategia consiste en la creación de problemas matemáticos desde el contexto del propio estudiante relacionado con sus actividades cotidianas y del modus operandi de su familia. Además, recoge el contexto socioeconómico basado en la caficultura, el turismo y la actividad agroindustrial que de una u otra forma influye en el estudiantado durante el desarrollo de su proceso formativo.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: agroindustrial, actividades.

🏆 Ganador 2022

La in-acción, una estrategia metodológica para la solución de problemas del contexto a partir de la indagación

Código del proyecto: CNPIE2022-015073

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Cirilo Sánchez Cabrejos

Región:

Cajamarca

Provincia:

Santa Cruz

Distrito:

Santa Cruz

Código modular:

1112580

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la competencia de indagación en las y los estudiantes para solucionar problemas del contexto a través de la estrategia metodológica IN-ACCIÓN, que busca solucionar los problemas del contexto a partir de la indagación, a través de la movilización de capacidades y competencias de las y los estudiantes para poner de manifiesto sus conocimientos y aprendizajes en la práctica, al identificar problemas de su entorno y plantear alternativas de solución innovadoras y creativas, comprometiendo, al mismo tiempo, a otros actores de la comunidad donde se ejecuta el proyecto IN-ACCIÓN.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: estrategia, indagación.

 Ganador 2022

Formando lectores toribianos

Código del proyecto: CNPIE2022-015349

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 82012 Toribio Casanova

Región:

Cajamarca

Provincia:

Cajamarca

Distrito:

Cajamarca

Código modular:

1356294

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que, al término del año 2022, el 60% de estudiantes del nivel secundario de logren estar en el nivel "Logro esperado" en la competencia "Lee diversos tipos de texto escritos en su lengua materna" y "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", aplicando una prueba de comprensión lectora y escritura similar a la prueba diagnóstica. El proyecto propone una biblioteca y el seguimiento y acompañamiento adecuados para mejorar las competencias mencionadas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: biblioteca, lee.

 Ganador 2022

CHUQUILUSTRA mejora mi comunicación

Código del proyecto: CNPIE2022-013461

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 82240

Región:

Cajamarca

Provincia:

San Marcos

Distrito:

Pedro Galvez

Código modular:

388579

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca que las y los estudiantes mejoren sus habilidades comunicacionales a través de la estrategia Chuquilustra, que consiste en el uso de cabinas de locución y la creación de un repositorio de materiales informativos diversos denominado "Iluminar". Esta estrategia fue creada con la finalidad de desarrollar competencias de oralidad en las y los estudiantes. El desarrollo de encuentros digitales consiste en propiciar debates, diálogos y presentaciones personales, mediante cabinas de locución en aula, donde nuestros estudiantes hacen uso de la expresión y comprensión oral utilizando el programa digital Voicemod Desktop. Este programa transforma en tiempo real su voz de manera creativa logrando despertar mayor interés y motivación al poder escucharse.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: locución, oralidad.

🏆 Ganador 2022

Juntos producimos nuestros libros, utilizando el aplicativo Smart Office y creamos nuestro repositorio de textos digitales

Código del proyecto: CNPIE2022-014674

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 16017

Región:
Cajamarca

Provincia:
Jaén

Distrito:
Jaén

Código modular:
263509

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo producir nuestros libros utilizando el aplicativo "Smart Office" de la tableta y adaptar el recurso digital Google Drive para la creación de repositorios de textos digitales, que promueva el desarrollo de las competencias del CNEB, enfatizando la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", en los niños y niñas del nivel primario a partir de la interacción con la familia y comunidad.

El proyecto busca movilizar otras competencias para lograr el propósito previsto aplicando la estrategia "Juntos, en familia y comunidad producimos nuestros libros utilizando el aplicativo Smart Office y creamos nuestro repositorio de textos digitales con el Google Drive".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aplicativo, competencias.

🏆 Ganador 2022

Jugando lograremos aprendizajes significativos en las áreas de matemática y comunicación

Código del proyecto: CNPIE2022-015038

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 16989

Región:

Cajamarca

Provincia:

Cutervo

Distrito:

Socota

Código modular:

691485

Nivel:

Primaria

Descripción:

Este proyecto de innovación se elabora con el fin de mejorar los aprendizajes significativos de las y los estudiantes del 2do al 6to grado, utilizando las estrategias innovadoras como: "Elegir el mejor momento y lugar para comunicarse", "Practicar la escucha activa", "Fomentar la empatía", "Utilizar material concreto", "Enseñar a través de los juegos lúdicos", "Reloj de madera de colores", recursos que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje despertando el interés y la atención, generando actitudes de participación activa y un clima en el que se fomenta la cooperación a través del uso de los diversos aplicativos de las tabletas, como el oráculo matemático, Jamboard, Dolby on, Smart Office, Quiz, Scratch, Jr, el español, Min domo, Xodo, entre otros.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: estrategias, innovadoras.

🏆 Ganador 2022

Mejorando mi oralidad comunicando mi portafolio de producciones

Código del proyecto: CNPIE2022-014572

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 82097 Gregorio Pita

Región:

Cajamarca

Provincia:

San Pablo

Distrito:

San Pablo

Código modular:

439430

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto innovador consiste en mejorar la competencia de la expresión oral en el marco del Currículo Nacional articulado con el desarrollo de otras competencias. La estrategia innovadora promueve que las y los estudiantes se expresen y comuniquen utilizando la expresión oral y las producciones de su portafolio elaboradas en los procesos de aprendizaje de las diversas áreas del currículo. Con este proyecto se espera mejorar la expresión oral en los estudiantes a través de la estrategia comunicando el portafolio de mis producciones, por la cual se expresan con coherencia, conversarán en forma lógica, mejorarán la expresión oral y argumentan sus ideas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: portafolio, producciones.

🏆 Ganador 2022

El método socrático para fomentar la retroalimentación reflexiva o por descubrimiento en el proceso de evaluación formativa

Código del proyecto: CNPIE2022-014799

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

CEBA - San Carlos

Región:

Cajamarca

Provincia:

Hualgayoc

Distrito:

Bambamarca

Código modular:

642371, 391029

Nivel:

Básica Alternativa

Descripción:

El proyecto de innovación pedagógica busca que las y los docentes promuevan desde los diferentes espacios de interacción con sus estudiantes el proceso de retroalimentación reflexiva para que sea el estudiante quien descubra sus aciertos, su metodología, sus errores y las posibles causas a través de un conjunto de interrogantes que forman parte del método socrático. Las y los docentes formulan y plantean interrogantes de diversos tipos como: ¿Qué quieres decir con ...?, ¿Podrías explicar ... de otra forma?, ¿Cuál crees que es el aspecto más importante de ...?, ¿Por qué dices que...?, con ello se promueve la evaluación formativa desde la retroalimentación reflexiva, atendiendo de manera individual y colectiva a nuestros estudiantes de acuerdo al nivel de desarrollo de las competencias de cada uno de ellos, según sus propios desempeños.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: reflexiva, socrático.

A stylized map of Peru is shown in a dark purple color. A small red dot on the coast indicates the location of Callao. A dashed red line connects this dot to a larger, solid red location pin icon. Below the pin, the word 'CALLAO' is written in large, white, bold, uppercase letters.

CALLAO

11 proyectos

 Ganador 2022

I.D.E.E.A para el movijuego

Código del proyecto: CNPIE2022-013433

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 130 Vida y Alegría

Región:

Callao

Provincia:

Callao

Distrito:

Ventanilla

Código modular:

1264431

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo incrementar el nivel de logro de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" del CNEB, a través de la Implementación y el diseño estratégico de espacios adecuados para el movimiento y juego (I.D.E.E.A para el movijuego), adaptándonos a la modalidad virtual y presencial. Este proyecto consiste en que las docentes diseñen espacios estratégicos que respondan a los intereses, necesidades, al desarrollo de la competencia de las niñas y niños y los adecuen a la modalidad (virtual-presencial) según la edad, siendo este un espacio potencial para el juego y el movimiento.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: espacios estratégicos, juego.

 Ganador 2022

Me siento contento con mis emociones en movimiento

Código del proyecto: CNPIE2022-013068

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 169

Región:
Callao

Provincia:
Callao

Distrito:
Ventanilla

Código modular:
1709591

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto busca fortalecer las habilidades socioemocionales de la competencia “Construye su Identidad en los niños y niñas”, a través de estrategias de juego y movimiento. Para este proyecto se ha considerado la metodología FASE que significa Focalizado, Activo, Secuenciado y Explícito, ya que se planifican sesiones con actividades coordinadas, focalizadas y secuenciales para el desarrollo de habilidades socio emocionales. Con el proyecto se pretende que logren reconocer sus características y cualidades personales mostrando confianza y que puedan verbalizar sus preferencias, deseos, necesidades e intereses, es decir, que tomen conciencia de sus emociones, incluyendo las situaciones en que necesitan ayuda.

Temática: salud.

Palabras clave: cualidades, habilidades.

 Ganador 2022

Pequeños protagonistas

Código del proyecto: CNPIE2022-013673

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 125 Divino Niño Jesús

Región:
Callao

Provincia:
Callao

Distrito:
Ventanilla

Código modular:
1381813

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo elevar los niveles de logro en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna del área de comunicación. El proyecto parte de la revisión del proyecto ganador en el año 2019 “Metodología teatral para desarrollar habilidades sociales y lingüístico –comunicativas” que tiene como propósito promover el desarrollo de habilidades comunicativas y fomentar el arte y cultura en las y los estudiantes a través de la implementación de diversas estrategias de la metodología teatral como herramienta pedagógica efectiva para el logro de aprendizajes socio-lingüísticos – comunicativos.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: habilidades, comunicativas.

 Ganador 2022

AYNI PACHA, mi espacio para el desarrollo de la indagación y creatividad en los niños y niñas

Código del proyecto: CNPIE2022-014526

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 166

Región:
Callao

Provincia:
Callao

Distrito:
Ventanilla

Código modular:
1675594

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto de innovación tiene por objetivo promover la indagación y la creatividad de las niñas y niños a través de experiencias concretas utilizando sus propios recursos, sobre todo los sentidos y puedan así formarse como aprendices de sus propios conocimientos. El proyecto de innovación educativa utiliza la estrategia didáctica denominada “La comunidad de indagación”, como espacio en el cual las y los estudiantes pueden crear competencias básicas tanto emocionales como intelectuales para influir de una manera positiva en el espacio que le rodea. Esta metodología les permite centrarse en un tema específico y plantear preguntas a partir de las cuales se inicia la búsqueda de información, recogiendo datos de diferentes fuentes, socializando y analizando la información hasta obtener las conclusiones.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indagación, creatividad.

🏆 Ganador 2022

Ringo el bingo, mi amigo lector

Código del proyecto: CNPIE2022-013424

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

II.EE: N° 104 Mi Pequeño
Gran Mundo

Región:

Callao

Provincia:

Callao

Distrito:

Ventanilla

Código modular:

780494

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto busca fortalecer las competencias comunicativas: se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, escribe diversos tipos de textos en su lengua materna y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, a través de la estrategia “Ringo el bingo, mi amigo lector”, como una estrategia metodológica pedagógica, con un nuevo modelo de educación, partirá de las experiencias de las niñas y niños, de las interacciones con las personas de su entorno, de sus vivencias, para recopilar diversas prácticas sociales, promoviendo que utilicen el lenguaje de diferentes modos para comprender, construir y producir textos orales y escritos de distinto tipo textual, en las y los estudiantes de 3, 4 y 5 años.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: prácticas sociales, convivencia.

 Ganador 2022

Lavaflash divino

Código del proyecto: CNPIE2022-013516

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

CEBE Divino Milagro

Región:

Callao

Provincia:

Callao

Distrito:

Ventanilla

Código modular:

883918

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar habilidades y destrezas que contribuyan a la autonomía, desde los primeros años de vida de las y los estudiantes. Consideramos que la autonomía es la base del aprendizaje; por ello es importante enseñar a las niñas, niños y adolescentes a que realicen actividades de manera independiente y autónoma. El proyecto se realiza mediante una selección de actividades planificadas progresivamente, con cierto grado de dificultad y en función a las características de las y los estudiantes de los niveles de inicial y primaria. El proyecto se desarrolla en el C.E.B.E Divino Milagro que cuenta con una población de 97 estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad, buscando brindar una preparación a las y los estudiantes desde el nivel inicial desarrollando las habilidades y destrezas necesarias para el éxito del proyecto.

Temática: igualdad-género.

Palabras clave: discapacidad, destreza.

 Ganador 2022

¿Por qué te quiero verde, limpio, siembro y reciclo en mi jardín?

Código del proyecto: CNPIE2022-013692

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 159

Región:
Callao

Provincia:
Callao

Distrito:
Ventanilla

Código modular:
1602689

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos y fortalecer su curiosidad, explorar y plantearse preguntas". Los beneficiarios directos son los estudiantes de 3, 4 y 5 años. Se promueve que las y los estudiantes logren observar y describir, explicar, argumentar, relacionar y mirar de diferentes perspectivas, revisar y sacar conclusiones. El proyecto busca alcanzar niveles de logros de aprendizaje esperados en la competencia indaga y el desarrollo de la estrategia para el buen desempeño y fortalecimiento de la buena práctica docente, mediante métodos científicos del nivel inicial: a través de los espacios verdes de entornos saludables.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indagar, conocimientos.

🏆 Ganador 2022

Me divierto conectando emociones

Código del proyecto: CNPIE2022-014061

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 120 Las Casuarinas

Región:
Callao

Provincia:
Callao

Distrito:
Ventanilla

Código modular:
1262500

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo lograr mejorar el estado socio emocional de las y los niños potencializando sus capacidades socioafectivas y desarrollando su aprendizaje al promover oportunidades que les permita explorar el desarrollo de su creatividad, contando con los materiales necesarios a su alcance, para que desarrollen de manera libre su creatividad y apliquen una metodología y estrategia pertinente. Mediante el proyecto "crea proyecto desde su lenguaje artístico" se ayuda a mejorar la comunicación y creatividad a través de la expresión de sus sentimientos y a expresar mensajes e ideas.

Temática: salud.

Palabras clave: comunicación, creatividad.

 Ganador 2022

La magia del supermercado en el aula

Código del proyecto: CNPIE2022-014127

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 126

Región:

Callao

Provincia:

Callao

Distrito:

Ventanilla

Código modular:

1381953

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo incentivar el uso de estrategias para resolver problemas matemáticos de cantidad en las y los estudiantes de 3, 4 y 5 años de nivel inicial, aplicando el supermercado en el aula como estrategia lúdica que permite el logro de la competencia "Resuelve problemas de cantidad del área de matemática". El proyecto permite el desarrollo de resoluciones de problemas matemáticos de cantidad a través del juego, convirtiendo el aula en un supermercado, donde se les motiva a utilizar diversas estrategias para contar, comparar, agregar y quitar diversos elementos de su entorno en una situación real.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: resuelve, lúdica.

 Ganador 2022

Investigar en mi hogar es un reto

Código del proyecto: CNPIE2022-014290

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 4021

Región:

Callao

Provincia:

Callao

Distrito:

Ventanilla

Código modular:

1382829

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación educativa pretende mejorar el aprendizaje en las y los estudiantes del primer año de secundaria, con niveles de logro esperado en la competencia "Indaga mediante el método científico para construir conocimientos" del área de Ciencia y Tecnología previsto en el CNEB, a través de la estrategia del proyecto que considera al hogar -especialmente la cocina y el jardín- como espacios donde ocurren una serie de fenómenos físicos, químicos y biológicos, posibles de ser investigados para dar respuestas a las interrogantes que se formulan las y los estudiantes, y de esta manera construir aprendizajes significativos que van a movilizar un conjunto de capacidades propias de la competencia indaga.

Temática: ambiente.

Palabras clave: indaga, competencia.

🏆 Ganador 2022

Te invito a ser feliz

Código del proyecto: CNPIE2022-014566

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 62 Pasitos de Jesús

Región:

Callao

Provincia:

Callao

Distrito:

Callao

Código modular:

208991

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto desarrollado en una zona urbana tiene por objetivo fortalecer emociones positivas en espacios estimulantes, invitando a niñas y niños a socializar y expresarse en diversos lenguajes. Como principales ingredientes, el proyecto recoge la estética en la presentación de los espacios provocadores y la música como dinamizador y activador de la alegría y emociones positivas, que los animen a liberar su mundo interior y capacidad creadora. La estrategia innovadora, fusiona las necesidades de las y los estudiantes con metodologías para expresarse en diversos lenguajes del arte entre pares.

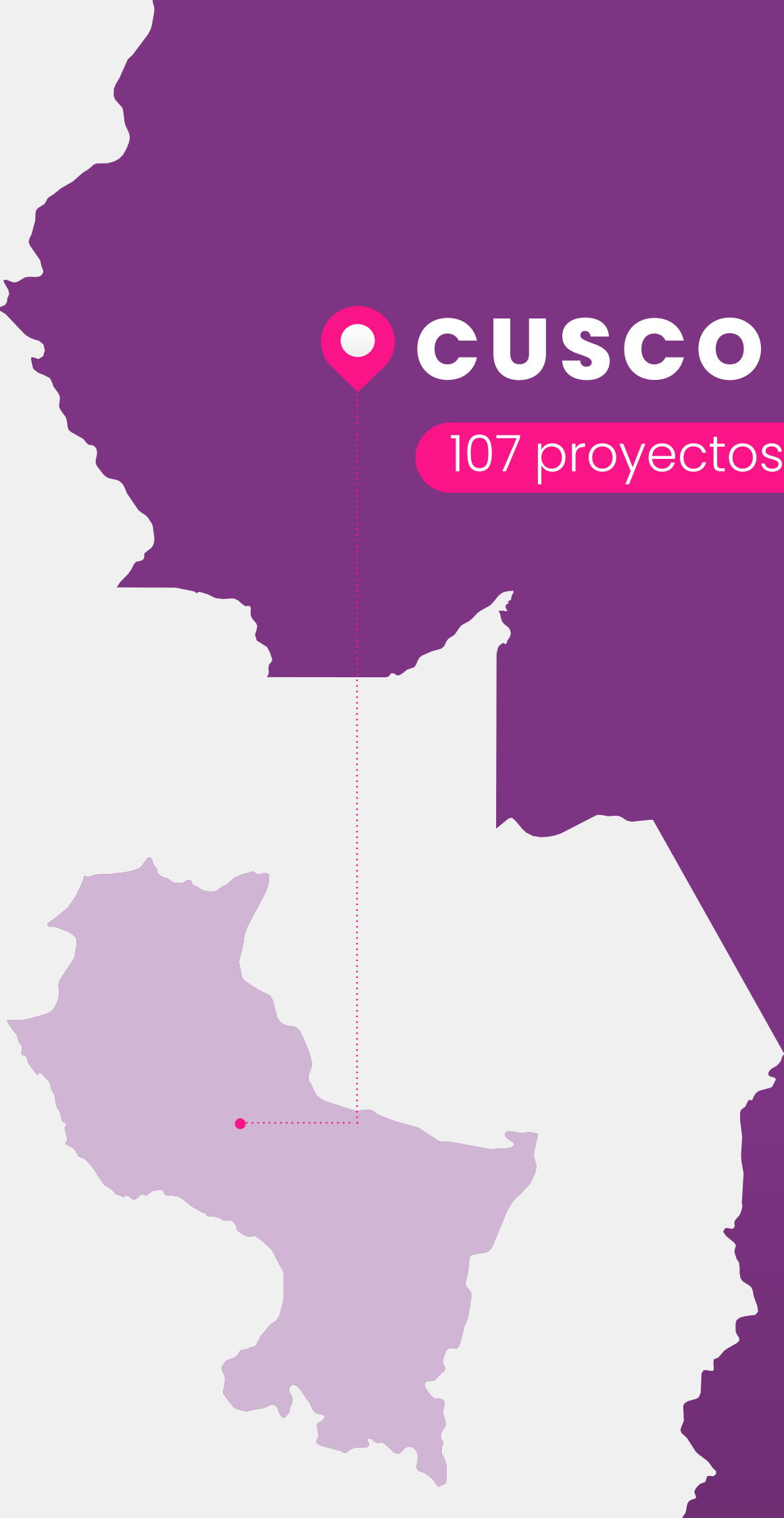
Temática: cultura-arte.

Palabras clave: emociones, positivas.



CUSCO

107 proyectos



 Ganador 2022

WHATSAPPCHAPI MEETCHAPI KUSISQA YACHASUNCHIK

Código del proyecto: CNPIE2022-013273

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Virgen del Rosario

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Huaro

Código modular:

1457340

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo establecer como estrategia de aprendizaje en la educación híbrida (semipresencial) el proyecto “whatsappchapi meetchapi kuisqa yachasunchik” en la IE Virgen del Rosario, para formar estudiantes competentes para la vida. La estrategia está sustentada por la predisposición de agentes educativos, la interacción docentes-estudiantes, el aforo, los recursos tecnológicos, la planificación, el cumplimiento de la planificación y cronograma establecido, la participación de agentes educativos, el compromiso de docentes, la retroalimentación permanente, la evaluación y el uso de las aplicaciones. El proyecto se desarrolla en una zona rural y en el nivel secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: híbrida, interacción.

 Ganador 2022

Ñawinchay, qillqay yanapakuq ch'uspacha

Código del proyecto: CNPIE2022-014071

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50424

Región:
Callao

Provincia:
Paucartambo

Distrito:
Colquepata

Código modular:
409011

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo desarrollar la competencia "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma" en los estudiantes del 1er, 2do y 3er grado de primaria, mediante la implementación de diversas estrategias de evaluación formativa con apoyo de recursos digitales (voki y Toontastic 3D). Las estrategias están organizadas en función del ciclo de la evaluación formativa. A partir de la implementación de la estrategia "Ñawinchay qillqay yanapakuq ch'uspacha" con pertinencia cultural y lingüística, motiva a las y los estudiantes el interés por la lectura y escritura, involucrando a las familias, los yachaq, sabios de la comunidad, autoridades y organizaciones aliadas de nuestro ámbito.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: lingüística, cultural.

 Ganador 2022

Voces de las plantas medicinales de mi comunidad a través de nuestro canal digital Pilli Pilli

Código del proyecto: CNPIE2022-014200

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 51501

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Huaro

Código modular:

235309, 579201

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo lograr que el 60% de estudiantes recuperen y extraigan información a un nivel satisfactorio para expresar sus ideas o posiciones frente a los demás, es decir, compañeros y maestros. La estrategia busca desarrollar la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna" para que las y los estudiantes construyan a un nivel esperado el sentido del texto a partir de información explícita e implícita, deduciendo nueva información e interpretando el sentido del texto, usando para ello recursos verbales y no verbales, así como gestos para manifestar sus intenciones frente a los demás.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: información, recursos.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo nuestras competencias comunicativas a través del teatro

Código del proyecto: CNPIE2022-014884

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Sagrado Corazón de Jesús

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Calca

Código modular:
932178

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es lograr que las y los estudiantes mejoren los niveles de logro prioritariamente de las competencias comunicativas y el resto de las competencias de las diferentes áreas, de manera general, a través de la pedagogía teatral. En este sentido, el teatro constituye una metodología de enseñanza que utiliza el juego dramático o teatral para desarrollar aprendizajes; es, además, una herramienta que puede ser utilizada en el desarrollo de cualquier contenido programático dentro del aula de clase y permite que el educando pueda adquirir y utilizar favorablemente las habilidades lingüísticas, tales como leer, escribir, escuchar y sobre todo comunicar.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: teatro, aprendizajes.

 Ganador 2022

Construyendo nuestro museo pedagógico intercultural literario a través de la práctica y recopilación ancestral de los cuentos (Willakuykuna) para mejorar los aprendizajes de los estudiantes

Código del proyecto: CNPIE2022-014889

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50460

Región:

Cusco

Provincia:

Paucartambo

Distrito:

Colquepata

Código modular:

409367

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo es fortalecer y mejorar el nivel de logro de las competencias comunicativas a través de la implementación del proyecto de innovación como espacio donde se fomenta, orienta y guía a las y los estudiantes de los diferentes grados en la indagación, investigación y práctica social de la recopilación de los cuentos ancestrales de su comunidad a través de la interacción con los Yachaq y/o sabios andinos considerados como los mediadores culturales.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: indagación, práctica social.

 Ganador 2022

Aprendizaje activo con simulaciones PhEt integrada al ciclo de indagación PEER

Código del proyecto: CNPIE2022-015392

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Educandas

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

Cusco

Código modular:

489070, 236224

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la transformación del ambiente de aprendizaje y la mediación pedagógica mediante la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las estrategias didácticas de las ciencias, utilizando un enfoque de indagación y alfabetización científica y tecnológica. El proyecto tiene como propósito desarrollar habilidades de investigación y realizar actividades científicas en el aula, interactuando con simulaciones PhET y utilizando el Ciclo de Indagación PEER. Este proyecto de innovación educativa se inició en el 2020, debido a la transición a la educación a distancia, con el objetivo de asegurar el desarrollo de aprendizajes y competencias en el área de Ciencia y Tecnología.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, TIC.

 Ganador 2022

El uso del App Geogebra para gestionar problemas de regularidad equivalencia y cambio; forma movimiento y localización en el mundo digital

Código del proyecto: CNPIE2022-015065

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nuestra Señora de Fátima

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

Wanchaq

Código modular:

1644020, 235010, 1386168

Nivel:

Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo mejorar el nivel de logro de los estudiantes en la competencia "Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio a través del uso de la APP GeoGebra" con la finalidad de permitir de superar las dificultades pedagógicas en los procesos mecánicos para promover un aprendizaje basado en la comprensión de conceptos, siendo fundamental para la interpretación de lo que se observa. El proyecto presenta una metodología amigable con el uso de las tecnologías promoviendo en los estudiantes un trabajo autónomo que le permitirá el establecimiento, comprobación y validación de las hipótesis, mediante el uso de la adecuada herramienta matemática.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, tecnología, matemática.

 Ganador 2022

Diálogo de saberes para fortalecer nuestras competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-013065

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 501391

Región:

Cusco

Provincia:

Calca

Distrito:

Calca

Código modular:

1549062, 1389451

Nivel:

Inicial y Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar los niveles de logro en las competencias comunicativas a partir de situaciones reales y vivenciales de su comunidad promoviendo el diálogo de saberes en las y los estudiantes del nivel inicial y primario de Chaypa. La estrategia consiste en promover la participación activa de los padres y madres de familia, sabios o sabias, líderes, profesionales y aliados, quienes comparten sus conocimientos y experiencias generando oportunidades de aprendizaje en el marco del diálogo de saberes en donde las y los estudiantes pueden poner en práctica los saberes de diferentes culturas para hacer frente a los problemas o dificultades que se le presenta en la vida diaria.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: vivenciales, saberes.

🏆 Ganador 2022

La magia de la lectura llena mi mochila de emociones

Código del proyecto: CNPIE2022-013149

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Señor de Tayancani

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ccarhuayo

Código modular:

1397652

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la gestión de emociones en las y los estudiantes, a través de la lectura de textos motivacionales para convivir mejor y lograr mejores aprendizajes.

El proyecto enfatiza la práctica de lectura de textos motivacionales como parte de plan lector institucional, con ello se busca mejorar la gestión de emociones en las y los estudiantes para una convivencia sana y armoniosa, esto implica movilizar capacidades y habilidades sociales que les permita desenvolverse mejor dentro y fuera de las aulas. La metodología consiste en promover el hábito lector de textos motivacionales en la institución educativa y en el hogar.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: convivencia, emociones.

 Ganador 2022

Tinkuy para el buen trato del dulce quechua

Código del proyecto: CNPIE2022-013201

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 224

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Cusipata

Código modular:
731315

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la competencia “se comunica oralmente en quechua como segunda lengua” con el fin de lograr el propósito conversatorio en los niños a través del Tinkuy, una estrategia que consiste en la creación de rincones rotativos en un aula exclusiva donde se exponen los saberes ancestrales de la comunidad y que por determinado período de tiempo son materia de investigación y vivencia al servicio de las y los estudiantes que serán motivados con diversos materiales que les permitirá manipular, explorar, expresar, proponer y conversar sobre su cultura y su cotidianidad.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: saberes, ancestrales.

 Ganador 2022

La narrativa de nuestros ancestros en el desarrollo de las habilidades comunicativas en diferentes espacios de aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-013202

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 278

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ccatca

Código modular:

731430

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es integrar y mejorar en el área de Comunicación, desarrollando las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, a partir de las visitas de campo utilizando la narrativa oral de abuelas, abuelos y personas sabias de la comunidad, que expresen con naturalidad sus sentimientos y emociones en diferentes circunstancias y contextos en los que se desenvuelven, en una aula abierta para su aprendizaje, siempre realizado con pertinencia y respetando el ritmo de aprendizaje de cada niña y niño.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: comunicación, emociones.

 Ganador 2022

Convivencias felices para mejores aprendizajes – “SUMAQ KAWSAY”

Código del proyecto: CNPIE2022-013282

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
José Abelardo Quiñones

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Urcos

Código modular:
1395680

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo otorgar a las familias estrategias que incentiven el desarrollo integral de sus miembros, en base a principios que demanda la sociedad, de acuerdo a su ideario conduciéndolos eficazmente hacia la revaloración del rol de ser padres y madres de familia en la educación y formación de sus hijas e hijos para mejorar las relaciones interpersonales, enseñanzas y aprendizajes colectivos dentro y fuera de la dinámica familiar a través del proyecto institucional “Sumaq Kawsay”. Este proyecto consiste en visitas domiciliarias a las familias para integrarlas, a fin de solucionar problemas comunes y realizar juegos tradicionales que unen a las familias.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: familia, visitas.

🏆 Ganador 2022

Voces que enseñan desde el WAYRAMAN RIMANA WASI

Código del proyecto: CNPIE2022-013418

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50888

Región:
Cusco

Provincia:
Paruro

Distrito:
Yaurisque

Código modular:
550392

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca desarrollar un alto nivel de aprendizaje en la expresión oral en su lengua materna y en castellano como segunda lengua en las y los estudiantes, a través de la estrategia "Voces que enseñan desde el WAYRAMAN RIMANA WASI" para desarrollar la expresión oral.

La estrategia promueve un espacio donde las y los estudiantes interactúan con los sabios de la comunidad (yachaq) y con sus familias, para obtener información sobre los saberes, costumbres, tradiciones y prácticas ancestrales de su comunidad; permitiendo que profundicen sus conocimientos y sean capaces de analizar, seleccionar y transmitir información por medio radial del WAYRAMAN RIMANA WASI.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: pedagogía.

 Ganador 2022

URPICHAKUNAQ RIMAYNIN la escuela y la comunidad desarrollando competencias comunicativas a través de la emisión radial

Código del proyecto: CNPIE2022-013494

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50453

Región:
Cusco

Provincia:
Paucartambo

Distrito:
Caicay

Código modular:
409292

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar el nivel de desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes del IV y V ciclo, a través de la elaboración y difusión de programas radiales con niñas y niños, y con la participación de las familias.

Con el proyecto, se pretende desarrollar las competencias comunicativas de "Escribe textos en su lengua materna y segunda lengua" a través de la elaboración de guiones de radio reflexionando en los temas y evaluando la forma, el contenido y el contexto del texto oral, expresando además con naturalidad sus sentimientos y emociones en diferentes circunstancias y contextos, en los que se desenvuelven. A través del proyecto innovador que utiliza la radio como medio de comunicación eficaz, esperamos elevar los resultados de la evaluación censal.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: guiones, radial.

🏆 Ganador 2022

Evitando el uso asistemático de las lenguas existentes en el contexto bilingüe, desde el tratamiento de lenguas

Código del proyecto: CNPIE2022-013561

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 56109

Región:

Cusco

Provincia:

Canas

Distrito:

Yanaoca

Código modular:

220756

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto pretende brindar un servicio educativo de calidad, con pertinencia cultural y lingüística, que responda a los diversos escenarios socioculturales y lingüísticos del contexto de la institución educativa para mejorar el logro de los aprendizajes de las y los estudiantes bilingües en contexto rural. El proyecto se desarrolla en una zona rural beneficiando a 71 estudiantes perteneciente a institución educativa de EIB de fortalecimiento cultural y lingüístico debido que en el contexto coexisten la lengua originaria quechua se emplea por todos los adultos mayores en su comunicación diaria.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: cultural, bilingüe

 Ganador 2022

Mariscalinos en acción liberando emociones para aprender mejor

Código del proyecto: CNPIE2022-013571

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
Mariscal Ramón Castilla

Región:
Cusco

Provincia:
Anta

Distrito:
Pucyura

Código modular:
579276

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer el estado socioemocional de la comunidad educativa, principalmente de las y los estudiantes, identificando y regulando emociones para desarrollar su autonomía emocional de forma progresiva considerando este equilibrio como base fundamental para el desarrollo de sus capacidades evolutivas en la adquisición de aprendizajes competenciales durante el periodo del año lectivo escolar. Mediante el proyecto se desarrollan diversas, variadas, innovadoras y creativas actividades y estrategias que involucran la actividad física, lúdica, creativa, de análisis y reflexión. En este proceso interviene la familia, la escuela y el propio entorno, con el objetivo de favorecer el desarrollo autónomo, crítico para mantener buenas relaciones.

Temática: salud.

Palabras clave: autonomía, emociones.

 Ganador 2022

Los pequeños escritores de mi comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013628

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50998

Región:
Cusco

Provincia:
La Convención

Distrito:
Vilcabamba

Código modular:
671693

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar las habilidades en las y los estudiantes para la expresión escrita a través de las reuniones familiares, utilización del cuaderno literario y elaboración de la antología literaria. Para el logro del objetivo propuesto se plantea una serie de actividades que contribuyen al logro del objetivo planteado. Participa la familia, en el hogar se desarrollan las reuniones familiares y se promoverá la escucha activa, necesaria para la lectura y escritura. Este proyecto se desarrolla en la Institución Educativa N° 50998 de la comunidad de Esmeralda, zona rural en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, escritura

🏆 Ganador 2022

Cuentorama, una estrategia para mejorar el bienestar emocional

Código del proyecto: CNPIE2022-013682

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50111

Región:

Cusco

Provincia:

Anta

Distrito:

Limatambo

Código modular:

405944, 489146

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo mejorar el bienestar socio emocional a través de la estrategia el "Cuentorama" en las y los estudiantes con la finalidad de contribuir a crear un entorno de convivencia armoniosa, de calidez, favorable para el desarrollo de aprendizajes significativos que perduran en el tiempo, integrando a todos los miembros de la comunidad educativa y aplicando múltiples estrategias para desarrollar los aprendizajes. En el "Cuentorama", estudiantes y docentes participan de espacios de diálogo donde reflexionan acerca del tema que se ha abordado, el actuar de cada personaje e identifican las emociones sentidas al momento de ver y escuchar la narración del cuento.

Temática: salud.

Palabras clave: bienestar, emocional.

 Ganador 2022

Expresando en la radio los saberes de mi abuelo

Código del proyecto: CNPIE2022-013848

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50492 Corazón de Jesús

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ocongate

Código modular:
409672

Nivel:
Primaria

Descripción:

La propuesta es una estrategia que busca desarrollar y fortalecer la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” que consiste en poner en marcha las habilidades de: oralidad, locución, uso de recursos verbales y paraverbales, organización de ideas de manera coherente y cohesionada, a su vez asumir una posición crítica reflexiva. Asimismo, permite en las y los estudiantes aflorar sentimientos encontrados durante y después de un tiempo de confinamiento. El proyecto beneficia a los estudiantes de 1° al 6° de la institución educativa.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: oralidad, locución.

🏆 Ganador 2022

Si me siento bien, aprendo mejor

Código del proyecto: CNPIE2022-013877

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 302 Munay Urpi

Región:
Cusco

Provincia:
Cusco

Distrito:
Santiago

Código modular:
734996

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene como propósito desarrollar la competencia de “Construye su identidad” y “Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común” dentro de su formación personal y social con el acompañamiento de las familias, en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de nivel inicial, a través de la práctica denominada “Si me siento bien, aprendo mejor”, considerando el enfoque “La búsqueda del bien común y de derecho”.

Esta iniciativa consiste en promover que las niñas, niños y sus familias realizan diversos juegos y/o actividades a partir de los diversos materiales que se les proporcionará en el “bolso viajero de las emociones”. Cada familia recibirá la visita domiciliaria en una fecha programada, donde deben contar con un espacio y tiempo disponible para juego y/o actividad en familia.

Temática: salud.

Palabras clave: juegos, visita.

 Ganador 2022

Tertulias de lectura en el aula para soñar y desarrollar mi autonomía en hábitos de lectura

Código del proyecto: CNPIE2022-013915

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50101

Región:

Cusco

Provincia:

Anta

Distrito:

Anta

Código modular:

405845

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca empoderar hábitos de lectura en las y los estudiantes que les permita desarrollar su autonomía y contribuir en el desarrollo de las competencias de las diversas áreas de trabajo, a través de la aplicación de diversas estrategias innovadoras que involucren a toda la comunidad educativa. El proyecto de innovación pretende lograr de manera efectiva y promover la autonomía en el hábito de lectura en las y los estudiantes respondiendo a la necesidad de desarrollar la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna", relacionados a situaciones comunicativas teniendo como modelos lectores a los maestros, madres, padres de familia y pares.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autonomía, lectura.

 Ganador 2022

AYLLUNCHISPI ÑAWINCHASUNCHIS ALLIN KAUSANAPAQ

Código del proyecto: CNPIE2022-013926

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ccorca

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

Ccorca

Código modular:

1379544

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer la competencia “Lee diversos tipos de textos” para mejorar el nivel de comprensión lectora”, promoviendo el gusto por la lectura en las y los estudiantes y sus familias, a través de textos significativos con la participación de los demás integrantes de la comunidad educativa, a través de textos sencillos con temas de interés del estudiantado y su familia, contribuyendo en las buenas relaciones interpersonales. Con este proyecto se pretende involucrar a las madres y padres de familia quienes desde sus hogares contribuyen a que sus hijas e hijos adquieran el gusto y el hábito por la lectura. En familia podrán analizar e interpretar el contenido en la lengua que más utilicen, tomando en cuenta los niveles de comprensión lectora (nivel literal, nivel inferencial y nivel crítico).

Temática: pedagogía.

Palabras clave: hábito, lectura.

🏆 Ganador 2022

La hora intercultural Tambohuacsina "ALLIN KAWSAY"

Código del proyecto: CNPIE2022-013931

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50178 Bernardo
Tambohuacso

Región:

Cusco

Provincia:

Calca

Distrito:

Pisac

Código modular:

406587

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer la identidad cultural y desarrollar las competencias comunicativas a través de la recuperación de los saberes ancestrales en las y los estudiantes del nivel de educación primaria. La metodología empleada es interactiva, dinámica, colaborativa, participativa de proyección a la comunidad, que fortalece la identidad cultural del estudiante y busca desarrollar las competencias comunicativas. Participa el docente como mediador cultural, al acompañar y guiar al estudiante en el logro de competencias; el estudiante quien asume la responsabilidad de ser el protagonista del proceso de su aprendizaje, la madre o el padre de familia es guía, acompañante, facilitador, protagonista y transmisor de sus saberes durante el desarrollo del proyecto.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: ancestrales, cultural.

 Ganador 2022

Desarrollando competencias comunicativas, generamos mejores aprendizajes, para impulsar una nueva escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-014001

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
José María Arguedas

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ccatca

Código modular:
647594, 409664, 933721

Nivel:
Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el rendimiento en el desarrollo de las competencias relacionadas a las habilidades comunicativas "Se comunica oralmente", "Escribe diversos tipos de texto" y "lee diversos tipos de textos". Para ello, se propone utilizar el periódico virtual y el programa radial como herramienta que permita integrar las diferentes áreas, fortalecer la competencia comunicativa oral y escrita, la contención emocional como un nuevo escenario de interaprendizaje y a su vez permita una convivencia saludable en la comunidad educativa. Este proyecto permite desarrollar; además, diversas habilidades blandas como: el trabajo en equipo, trabajo cooperativo, trabajo en pares, haciendo uso de las TIC, a nivel de docentes y estudiantes de los tres niveles inicial, primaria y secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: convivencia, habilidades blandas

 Ganador 2022

Pampallacta Allyupa Awaynin

Código del proyecto: CNPIE2022-014073

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50187 San José

Región:

Cusco

Provincia:

Calca

Distrito:

Calca

Código modular:

406678, 1721422

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto busca desarrollar el logro de competencias de las diversas áreas a través de la recuperación, descripción y fortalecimiento de las habilidades manuales del arte del tejido y la significatividad de las figuras iconográficas como parte de la valoración cultural y expresión de las actividades de la vida diaria de las y los estudiantes del V, VI y VII ciclos, generando una fuente de ingresos y permitiendo la articulación de las diversas áreas en la revitalización de las prácticas ancestrales y culturales propias de la comunidad. Este proyecto nace a partir del recojo de información sobre la trascendencia de la enseñanza del proceso del tejido por parte de las familias a los hijos e hijas, quienes son estudiantes de la institución educativa.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: prácticas ancestrales, tejidos.

 Ganador 2022

Centro especializado de consolidación de aprendizajes CECA

Código del proyecto: CNPIE2022-014176

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 51029 Príncipe
Sebastian II de los Godos

Región:
Cusco

Provincia:
Paucartambo

Distrito:
Paucartambo

Código modular:
206292

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar los niveles de aprendizaje de las y los estudiantes de 1° a 6° grado de primaria implementado el Centro Especializado de Consolidación de Aprendizajes, a partir del refuerzo escolar en las competencias básicas, manejo de emociones y el desarrollo de proyectos desde los lenguajes artísticos. El proyecto busca brindar mejores oportunidades de aprendizaje a todas y todos los estudiantes después de dos años del cierre de las escuelas y la reducción de las brechas de aprendizajes. El proyecto se realiza en una zona urbana, en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: emociones, lenguaje artístico.

 Ganador 2022

La voz de Kumuncancha para el mundo

Código del proyecto: CNPIE2022-014216

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 501432

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ocongate

Código modular:
1457605, 1772672

Nivel:
Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de logro de las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna y en castellano como segunda lengua”, a través del proyecto “La voz de kumuncancha para el mundo” que permite desarrollar las competencias orales en L1 y L2, utilizando los beneficios de las redes sociales y aplicando diversas estrategias para transmitir en vivo y diferido sus saberes, costumbres, tradiciones, relatos orales, entre otros, que recabarán a través de las entrevistas a los sabios (yachaq), madres, padres, líderes comunales y otros; y así difundir al mundo en estos medios masivos, ya que en tiempos de confinamiento algunos de los estudiantes se familiarizaron más con los dispositivos tecnológicos y aplicaciones como el Facebook, Tiktok, WhatsApp, Messenger, llamadas conferenciales, videollamadas, Google Meet, entre otras.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: redes sociales, tradiciones.

 Ganador 2022

Permacultura pedagógica en entornos multifuncionales para desarrollar competencias ambientales, saludables y sostenibles en los estudiantes de la I.E 50040 de Huillcapata – Cusco

Código del proyecto: CNPIE2022-014298

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50040

Región:
Cusco

Provincia:
Cusco

Distrito:
Cusco

Código modular:
1615111, 818153

Nivel:
Inicial y Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto consiste en desarrollar competencias ambientales, saludables y sostenibles a través de la permacultura pedagógica para mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes, con participación activa, comprometida de toda la comunidad educativa. Esta metodología de la Permacultura pedagógica en entornos multifuncionales para desarrollar competencias ambientales y sostenibles les permitirá que logren desarrollar competencias actitudinales, procedimentales y cognitivas, porque se toman en cuenta los pilares de la educación. Además, se incorporan valores fundamentales como la solidaridad, conciencia ambiental, desarrollo sostenible, la perseverancia y la resiliencia.

Temática: ambiente.

Palabras clave: permacultura, sostenibles

🏆 Ganador 2022

La metodología Ordaep-Qollana para promover pequeños escritores

Código del proyecto: CNPIE2022-014301

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50418 Qollana

Región:

Cusco

Provincia:

Paucartambo

Distrito:

Caicay

Código modular:

408955

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es elevar el nivel de desarrollo de la competencia comunicativa: "Escribe diversos tipos de textos" en las y los estudiantes, a través de la metodología ORDAEP-QOLLANA para promover pequeños escritores. Esta propuesta permite motivar e involucrar de manera significativa a estudiantes, madres, padres de familia y comunidad al desarrollo integral de la competencia "Escribe diversos tipos de textos" e implícitamente las demás competencias comunicativas (oral y lectura). Esta propuesta permite la recopilación de los saberes andinos de la comunidad de acuerdo al calendario comunal y teniendo en cuenta el enfoque territorial con la finalidad de ser textualizado, compilado y socializado por los mismos estudiantes.

Temática: cultura-arte

Palabras clave: saberes, calendario comunal

 Ganador 2022

Fortalecemos el desarrollo de la oralidad a través de los murales parlantes y el trabajo colaborativo

Código del proyecto: CNPIE2022-014471

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1120

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Calca

Código modular:
1613447

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer, el desarrollo de la oralidad de las niñas y niños para desarrollar la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna". El proyecto se implementa mediante el trabajo colaborativo donde madres y padres de familia asumen un rol protagónico al dar lectura y narrar historias, leyendas y cuentos de su comunidad. Las niñas y niños representan a través de otros lenguajes, mediante murales parlantes donde se oralizan sus representaciones realizando inferencias sencillas, utilizando recursos no verbales y paraverbales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: oralidad, lenguajes.

🏆 Ganador 2022

Me divierto aprendiendo matemáticas en el biohuerto de mi escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-014474

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50064

Región:

Cusco

Provincia:

Acomayo

Distrito:

Sangarara

Código modular:

405472

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es impulsar en las y los estudiantes la resolución de problemas matemáticos, potenciando la comunicación y la participación de miembros de la comunidad educativa, empleando la estrategia que busca desarrollar competencias en la resolución de problemas matemáticos al interactuar con el biohuerto escolar, como un recurso didáctico para desarrollar prácticas pedagógicas que promueven aprendizajes significativos en las niñas y niños, en el área de matemática.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comunidad, biohuerto.

🏆 Ganador 2022

Una vida para la vida en el colegio y desde casa

Código del proyecto: CNPIE2022-014635

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Gran Mariscal Andrés
Avelino Cáceres

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

Santiago

Código modular:

927814

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto tiene como propósito fortalecer una cultura ambiental para una convivencia en espacios saludables adquiriendo hábitos saludables como el de incorporar conocimientos y capacidades sobre tratamiento de residuos sólidos que producimos en casa y en el colegio, donde el estudiante conoce en la práctica, los procesos de reciclaje, compostaje, cultivo, tratamiento de las plantas y lo hace suyo. El proyecto busca promover la autonomía para aprender a aprender con la práctica y el ejemplo.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ambiental, saludables.

 Ganador 2022

“Ñawpa willakuyninchikkuna kusiona ñawinchayta yanapawanchik” Leemos felices con ayuda de nuestros saberes comunales

Código del proyecto: CNPIE2022-014639

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 501198

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ccatca

Código modular:

737270

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es propiciar estrategias vivenciales de animación a la lectura que fortalezcan las competencias comunicativas, involucrando a las familias a través de la transmisión de sus saberes comunales. Con este objetivo se busca orientar el desarrollo de las competencias comunicativas a través de estrategias vivenciales, lúdicas y placenteras que se realizan en espacios familiares y escolares, recogiendo de manera oral, los saberes ancestrales de los Yachaq, los cuales serán compartidos en las sesiones de aprendizaje, a la vez aplicaremos estrategias de animación a la lectura estableciendo una estrecha relación entre el texto y el lector. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel primaria.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: vivenciales, lúdicas.

 Ganador 2022

Niños con habilidades comunicativas desarrolladas con el uso de las TICs y con padres narradores desde la sabiduría ancestral

Código del proyecto: CNPIE2022-014644

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 56101

Región:
Cusco

Provincia:
Canchis

Distrito:
Pitumarca

Código modular:
220673

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar las habilidades comunicativas en las competencias de oralidad, lectura y escritura de las niñas y niños de Karhui, involucrando activamente a madres y padres de familia en el aprendizaje de sus hijas e hijos, mediante la narración de su sabiduría local, ancestral y cultural, para lo cual se hará uso de todo cuanto recurso digital cuenta la institución educativa. El proyecto innovador consiste en hacer que las niñas y niños expresen sus saberes y otros saberes con claridad, coherencia, acorde a sus diferentes niveles o grados de estudio. Este proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de primaria.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: oralidad, sabiduría.

 Ganador 2022

A través de los juegos tradicionales mejoramos nuestra socialización y aprendemos la sabiduría de nuestros ancestros

Código del proyecto: CNPIE2022-014709

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 209

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Lucre

Código modular:

731166

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo de este proyecto es mejorar la socialización a través de la práctica de los juegos tradicionales, revaloración de la sabiduría de nuestros ancestros en los niños, buscando que en la comunidad educativa aproveche como pretexto pedagógico los juegos tradicionales como espacio de socialización para la interacción entre pares, donde estudiantes, docentes, madres y padres de familia se involucren y sean protagonistas del gran cambio frente a este problema de inadecuada socialización.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: sabiduría, tradicionales.

 Ganador 2022

Desarrollando mis aprendizajes a través de nuestro biohuerto escolar y herramientas de gamificación con la participación de la comunidad educativa y aliados estratégicos

Código del proyecto: CNPIE2022-014820

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 674 Inmaculado
Corazón de María

Región:

Cusco

Provincia:

Anta

Distrito:

Acahuasi

Código modular:

403782

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es desarrollar competencias en los estudiantes de manera vivencial y lúdica que les permita, a través de las diferentes actividades planteadas, desarrollar su autonomía, pensamiento crítico reflexivo, indagación, comunicación fluida y asertiva, creatividad, planteamiento de soluciones, entre otras. Se trabaja en el biohuerto, movilizándolo sus saberes previos, combinando sus diferentes capacidades, con la mediación y acompañamiento docente para el logro de los aprendizajes esperados.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biohuerto, autonomía.

 Ganador 2022

Fortaleciendo habilidades socioemocionales e interpersonales en los estudiantes de la Institución Educativa Inka Túpac Yupanqui

Código del proyecto: CNPIE2022-014846

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Inka Túpac Yupanqui

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ccatca

Código modular:

1395656

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene por objetivo que las y los estudiantes de la institución educativa secundaria "Inka Tupac Yupanqui" fortalezcan el aprendizaje socioemocional, las capacidades y habilidades interpersonales a través de la metodología lúdica, y de coordinación motriz, que es una de las opciones propuestas en este proyecto ya que favorece varias competencias en el aprendizaje. Además, de estar inmersa de manera inconsciente en nuestra vida cotidiana para desafiar diversas situaciones. Para ello, se utilizan diversas actividades: interactivas, participativas, colaborativas, juegos locales, juegos tradicionales, danzas, bailes grupales, dinámicas, orientaciones y talleres, los cuales permiten mejorar el control de emociones y el lazo afectivo en las familias.

Temática: salud.

Palabras clave: lúdica, motriz.

 Ganador 2022

Encuentros y jornadas lectoras en las aulas abiertas y virtuales

Código del proyecto: CNPIE2022-014820

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50069

Región:
Cusco

Provincia:
Acomayo

Distrito:
Acos

Código modular:
405522

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es garantizar el desarrollo de la comprensión lectora en los docentes, estudiantes, madres y padres de familia, a través del proyecto lector que busca la mejora de los aprendizajes poniendo en acción la capacidad de razonamiento, la memoria, y los conocimientos previos. Este proyecto es un instrumento básico de aprendizaje que permite optimizar el logro de los aprendizajes de las y los estudiantes, en la formación continua de los docentes, en mejora de su práctica y la implicancia de la familia en la educación de sus hijas e hijos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comprensión lectora, formación continua.

 Ganador 2022

El placer de leer en familia: una aventura mágica a través de la Ch'uspa viajera

Código del proyecto: CNPIE2022-015008

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50533

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ccatca

Código modular:

410084

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fomentar en los hogares de las familias de las y los estudiantes el hábito de la lectura, mediante la estrategia metodológica de la "Ch'uspa viajera", que tiene como propósito desarrollar las competencias comunicativas en expresión oral, comprensión lectora y producción de textos escritos en los estudiantes de III, IV y V ciclo de la institución educativa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, comunicativas.

🏆 Ganador 2022

El cuentacuentos familiar; una oportunidad para mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes de la institución educativa N° 50581 “Nuestra Señora de Fátima.”

Código del proyecto: CNPIE2022-015013

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50581 Nuestra Señora de Fátima

Región:
Cusco

Provincia:
Urubamba

Distrito:
Chinchero

Código modular:
410530

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que las y los estudiantes alcancen un alto nivel en el desarrollo de competencias comunicativas a través de la estrategia “El cuentacuentos familiar”. Esta estrategia activa y colaborativa está orientada a mejorar las competencias comunicativas mediante actividades atractivas y motivadoras en la que los cuales desarrollen sus habilidades orales al narrar cuentos regionales. Esto se logra a través de la indagación, lectura, producción de guiones, preparación de escenarios y dramatizaciones. El proyecto se realiza en una zona urbana, en el nivel de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, comunicativas.

 Ganador 2022

Gestión de proyectos de aprendizaje para fortalecer la identidad cultural en inicial – comunidad de Quishuarani 2021–2022

Código del proyecto: CNPIE2022-015192

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 874

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Lares

Código modular:
1549179

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, a través del acompañamiento e incidencia social comunitaria, mediante la gestión de proyectos de aprendizaje que involucren la participación de sabios y sabias en los procesos pedagógicos, con la creación y recreación de conocimientos, saberes y prácticas ancestrales. Además, proporciona contenidos y valores para que las y los estudiantes puedan mejorar la comunidad y fortalecer su identidad cultural. El proyecto se desarrolla en una zona rural

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: identidad cultural.

🏆 Ganador 2022

Programa educativo nutricional para una vida saludable en los estudiantes de la Institución Educativa N° 50963 – Sondorf

Código del proyecto: CNPIE2022-015251

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50963

Región:
Cusco

Provincia:
Anta

Distrito:
Limatambo

Código modular:
573733

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es explicar por qué el Programa Educativo Nutricional es eficaz para lograr una vida saludable en las y los estudiantes. Este programa promueve la práctica de una alimentación saludable, destacando que no es necesario realizar grandes inversiones económicas para acceder a una alimentación nutritiva de calidad. En su lugar, se enfatiza en el cambio de hábitos alimenticios y en el buen uso y combinación de los recursos alimentarios que se producen en la zona.

Temática: salud.

Palabras clave: alimentación, valor nutritivo.

🏆 Ganador 2022

El muro de los valores y promoción de talleres de soporte socioemocional para los estudiantes y padres del nivel inicial, primaria y secundaria aplicado en la I.E. 56191 Independencia Americana

Código del proyecto: CNPIE2022-015346

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 56191 Independencia Americana

Región:
Cusco

Provincia:
Espinar

Distrito:
Pallpata

Código modular:
1712850, 232850, 1062397

Nivel:
Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo elevar el nivel de convivencia escolar saludable en estudiantes, docentes, madres y padres de familia, fomentando valores y actitudes a través del "Muro de los Valores" tanto dentro como fuera del aula. Se crean categorías como: valores dentro de la escuela, valores en el deporte, valores en el cuidado de la salud y valores en sociedad. De esta forma, se seleccionan a las y los estudiantes del mes por nivel, grado y sección, y sus nombres y fotos son colocados en el Muro de los Valores según la categoría correspondiente. El proyecto se realiza en una zona urbana, específicamente en el nivel de secundaria.

Temática: salud.

Palabras clave: valores, actitudes.

🏆 Ganador 2022

Gestionando el espacio y el ambiente voy formando conciencia de “vida verde” en mi escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-013136

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50159 Clorinda Matto de Turner

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Coya

Código modular:
1644202, 406397

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El proyecto desarrolla la estrategia metodológica del ARESIS, que se desarrolla a través de tres momentos: Acercamiento a la Realidad, Reflexión y Sistematización (ARESIS). La aplicación de esta metodología va a permitir a las y los estudiantes una gestión amigable y responsable de los espacios y áreas verdes abandonados en la institución educativa. Este proyecto pretende que los estudiantes de inicial y primaria logren un alto nivel de conciencia ambiental respecto a la competencia 18 del CNEB: “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”, a través de la estrategia metodológica ARESIS.

Temática: ambiente.

Palabras clave: conciencia, ambiente.

🏆 Ganador 2022

Radio periódico educativo comunal de Accocunca “Detrás de la sombra”

Código del proyecto: CNPIE2022-013230

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

José de San Martín

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ocongate

Código modular:

1668292

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene por objetivo mejorar los niveles de desarrollo de las competencias “Se comunica oralmente en lengua materna y castellano como segunda lengua” y “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna y castellano como segunda lengua” a través de la estrategia de “Radio periódico educativo comunal de Accocunca “detrás de la sombra”. Con esta estrategia, las y los estudiantes aprenden a expresarse de manera adecuada y a pronunciar correctamente las palabras. Asimismo, pueden inferir e interpretar la información de un texto oral, desarrollando sus ideas de forma coherente y cohesionada utilizando los recursos lingüísticos y al mismo tiempo interactuando reflexivamente sobre la forma y contenido del texto oral.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lengua materna.

 Ganador 2022

Revalorando la crianza del agua y su relación con la agroastronomía andina para fortalecer la gestión responsable del espacio y el medio ambiente

Código del proyecto: CNPIE2022-013233

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Alejandro Velasco Astete

Región:
Cusco

Provincia:
Cusco

Distrito:
San Jerónimo

Código modular:
405225 - 233130

Nivel:
Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto propone recuperar una importante fuente de agua, puquio manantial existente en el medio natural ubicado en la institución educativa, la misma que fue denominada como "Hatun Ñusta" que permite la crianza de agua como un cúmulo de saberes ancestrales.

Esta estrategia metodológica vivencial busca que las y los estudiantes a través de la observación, la indagación, el descubrimiento y la interacción vivencial con su entorno natural, desarrollen aprendizajes en su entorno cultural que les permita mejorar y fortalecer las diferentes competencias propuestas en el CNEB. El proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: ambiente.

Palabras clave: saberes ancestrales.

🏆 Ganador 2022

Juego y aprendo con mi rompecabezas “Armando mi rompecabezas aprendo y desarrollo mi inteligencia”

Código del proyecto: CNPIE2022-013237

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50477 Nuestra Señora de Fátima

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Andahuaylillas

Código modular:
409524

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene por objetivo mejorar el desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” en las y los estudiantes de primero a sexto grado de educación primaria, a través de la estrategia lúdica “Juego y aprendo con mi rompecabezas” que consiste en generar el interés de las niñas y niños por la lectura, manipulando y jugando con los rompecabezas, siendo una estrategia innovadora e interesante que contribuye al desarrollo de la competencia, de manera didáctica y lúdica.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: didáctica, lúdica.

 Ganador 2022

Pukllaykunapi yachani

Código del proyecto: CNPIE2022-013272

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1374

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ocongate

Código modular:

1744614

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto busca fortalecer las competencias matemáticas en las y los estudiantes a través de los juegos lúdicos y recreativo Pukllaykunapi yachani que utiliza la metodología Pukllaykunapi Yachani, una estrategia de trabajo basada en juegos, con la finalidad de mejorar el desarrollo de las competencias del área de matemáticas, donde las niñas y niños exploran y manipulan distintos recursos del contexto, haciendo uso de habilidades y nociones matemáticas, disfrutando del juego con el apoyo y participación de madres y padres de familia, motivando a las y los estudiantes en el desarrollo de sus competencias y logro de mejores resultados.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lúdico, recreativo

🏆 Ganador 2022

El cuaderno de origami lleno de historietas

Código del proyecto: CNPIE2022-013518

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50553

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ocongate

Código modular:
410266

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo elevar el nivel de desarrollo de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua", a través de la estrategia creamos historietas con el origami. Para lograrlo, las y los estudiantes escriben historietas a partir de las figuras creadas con la técnica del origami, complementando este escrito con las narraciones de cuentos, leyendas, historias de los sabios o yachaq de la comunidad, previa visita realizada, para luego ir elaborando el cuaderno de historietas de origami. Los docentes se apropian de diversas estrategias para promover en las y los estudiantes la práctica constante de escribir historietas de su localidad, contexto e imaginación.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: origami, historietas.

🏆 Ganador 2022

La ludobiblioteca y las TIC, en la expresión oral y el desarrollo de la creatividad

Código del proyecto: CNPIE2022-013523

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50506

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Urcos

Código modular:
409813

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo principal mejorar la expresión y comprensión oral en castellano como segunda lengua de las y los estudiantes, a través del cuentacuentos y la teatralización de los textos narrativos de la ludobiblioteca y el uso de las TIC.

Es importante mencionar que las y los estudiantes, en el proceso de aprendizaje, muestran dificultades en la expresión y comprensión oral. Por lo tanto, la implementación del proyecto contribuye en la mejora de su expresión y comprensión oral del castellano.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cuentacuentos, teatralización.

🏆 Ganador 2022

Gestionando nuestras emociones con creatividad a través del origami circular

Código del proyecto: CNPIE2022-013589

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Inca Garcilaso de la Vega

Región:
Cusco

Provincia:
Cusco

Distrito:
Cusco

Código modular:
206110 - 233056

Nivel:
Primaria y secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo que las y los estudiantes muestren un nivel logrado en las competencias CNEB correspondientes al área de arte y cultura "Aprecia manifestaciones artístico culturales" y "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos", a través de las estrategias metodológicas del "Origami circular" que se realiza utilizando círculos de papel de colores y de diversos tamaños para expresar ideas, sentimientos y emociones tal como la pintura o el dibujo.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: origami, sentimientos.

🏆 Ganador 2022

Explorando nuestro ambiente generamos aprendizajes significativos

Código del proyecto: CNPIE2022-013595

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Walter Peñaloza

Región:

Cusco

Provincia:

Canchis

Distrito:

Sicuani

Código modular:

931535, 234518, 1341585

Nivel:

Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fundamental mejorar los aprendizajes en las y los estudiantes, en la competencia "Gestiona Responsablemente el Espacio y el Ambiente" a partir de la exploración al humedal y Belén Pukará de Chumo, a fin de generar aprendizajes significativos en aula, enriqueciendo la utilidad pedagógica y social de los recursos del ambiente para luego difundir el producto final en un texto impreso. El aprendizaje se realiza desde un nivel real pasando por un proceso de zona de desarrollo próximo utilizando diversas estrategias como los aprendizajes en pares, enseñanza recíproca, metodologías activas, etc. para finalmente alcanzar un nivel de aprendizaje potencial.

Temática: ambiente.

Palabras clave: aprendizaje, significativo.

🏆 Ganador 2022

Habilidades funcionales para una vida de calidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013626

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nuestra Señora del Carmen

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

San Jerónimo

Código modular:

519884

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo potencializar y desarrollar habilidades funcionales de las y los estudiantes con discapacidad visual, baja visión, multidiscapacidad, discapacidad intelectual severa y trastorno del espectro autista logrando su autonomía e independencia en todo el proceso de aprendizaje en su vida escolar ejerciendo su ciudadanía activa para mantener calidad de vida. La metodología de la estrategia comprende el desarrollo de destrezas que se aprenden en el transcurso de la vida para cuidar de sí mismo y del entorno próximo constituyendo factor crítico para la calidad de vida.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autonomía, discapacidad.

 Ganador 2022

La lectura nos abre puertas a un mundo fantástico

Código del proyecto: CNPIE2022-013641

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50538 Simón Bolívar

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ccatca

Código modular:
410134

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca fomentar el aprendizaje priorizado referido a la lectoescritura con la finalidad de promover el hábito lector de las y los estudiantes para desarrollar las competencias comunicativas como: lectura y escritura, que consiste en promover el hábito lector en los estudiantes a través de las estrategias de animación a la lectura que propone el acercamiento del libro al niño de una forma creativa, lúdica y placentera para desarrollar la creatividad, imaginación y el pensamiento crítico, que se aplica a través de un conjunto de recursos, estrategias y acciones organizadas, planificadas en función de los intereses del estudiantado, destinadas a despertar su interés por la lectura.

Temática: ambiente.

Palabras clave: : lectoescritura, creatividad.

🏆 Ganador 2022

Programa radial “La voz fatimiana, rumbo al centenario” para gestionar aprendizajes autónomos

Código del proyecto: CNPIE2022-013654

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50472 Corazón de Fátima

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Urcos

Código modular:

409474

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca alcanzar un nivel logrado en los desempeños de las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”, a través del programa radial que permite el desarrollo integral de las competencias debido a que propicia, motiva, incentiva y fortalece las habilidades comunicativas y el desarrollo autónomo con experiencias de aprendizaje contextualizadas para brindar la oportunidad de dialogar con seguridad, expresar sus ideas de manera autónoma, desarrollar la escucha activa, monitorear, valorar y reflexionar sobre sus desempeños de aprendizaje.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, habilidades.

 Ganador 2022

Muévete conmigo al compás de mi música con mi dado folklórico

Código del proyecto: CNPIE2022-013676

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 174

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Quiquijana

Código modular:

730606

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto busca potenciar las habilidades motrices de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, a través de la música y movimiento para el desarrollo adecuado de su psicomotricidad. Se desarrolla la psicomotricidad usando como recurso la música combinando con el movimiento, desde la metodología STEAM+H, implementando el aprendizaje basado en proyectos. Las niñas y niños indagan, emplean recursos educativos audiovisuales, construyen sus juegos, aprenden matemáticas y desarrollan su psicomotricidad a través de la música interactuando entre pares. La familia tiene un rol importante pues son los que acompañan a sus hijas e hijos en el desarrollo del proyecto.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: STEAM, música.

🏆 Ganador 2022

Nuestro museo escolar: conociendo nuestro pasado valoramos nuestro presente

Código del proyecto: CNPIE2022-013680

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50211

Región:

Cusco

Provincia:

Calca

Distrito:

Pisac

Código modular:

406983

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto promueve el desarrollo de las 3 competencias comunicativas en lengua materna y segunda lengua a través del uso pedagógico de la estrategia del museo escolar. La implementación del proyecto permite elevar significativamente el desarrollo de las competencias comunicativas en las y los estudiantes del III, IV y V a través de la implementación del museo escolar, acopiando materiales de su comunidad que tengan su origen en la antigüedad. Seguidamente, exponen ante los visitantes extranjeros que visitan la Institución Educativa, cada una de esas piezas brindando la información recopilada.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: museo, escolar.

 Ganador 2022

Punto a punto voy tejiendo mi conocimiento intercultural sobre las matemáticas

Código del proyecto: CNPIE2022-013687

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50912

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ccatca

Código modular:
519793

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo incrementar los niveles de logro en el desarrollo de las competencias matemáticas de las y los estudiantes mediante una estrategia que parte del entendimiento, práctica y construcción de nociones básicas a partir de los “tejidos andinos de Cuyuni” por ser el elemento cultural representativo de la comunidad existiendo una relación de las y los estudiantes con el tejido como parte de su vida y de la comprensión del entorno. Los docentes dirigen el proyecto, las madres y padres de familia son el soporte y quienes dan sostenibilidad al proyecto.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: cultural, matemáticas.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo la expresión oral en castellano como segunda lengua, en aulas integradas en la I.E. N° 50854–Patapallpa

Código del proyecto: CNPIE2022-013712

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50854

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ocongate

Código modular:
487140

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la expresión oral en castellano como segunda lengua, en aulas integradas, a través de talleres de interés para el estudiantado. Lograrlo, implica que elijan por consenso los temas de su interés y puedan ser aplicados durante el desarrollo de actividades.

El proyecto tiene como estrategia innovadora el trabajo en aulas integradas donde las y los estudiantes se movilizan por talleres de interés; es decir, no tienen un grado de trabajo, sino que están distribuidos por selección interesada. Estos talleres de interés son espacios físicos, motivacionales donde las y los estudiantes están a cargo de un docente tutor encargado de guiar todo el proceso.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: talleres, integrados.

🏆 Ganador 2022

La aventura de leer y escribir mediante la estrategia “Divertiescritea”

Código del proyecto: CNPIE2022-013763

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 51025 La Integrada

Región:
Cusco

Provincia:
Anta

Distrito:
Anta

Código modular:
206243

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto pretende mejorar significativamente los niveles de aprendizaje en las competencias “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” y “Escribe diversos textos en su lengua materna” del CNEB en las y los estudiantes a través de la estrategia “La aventura de leer y escribir con “Divertiescritea”. Esta escritura tendrá en cuenta un esquema de pre escritura y revisión de sus escritos, los signos de puntuación y conocimientos gramaticales con coherencia y cohesión, para finalmente reescribir, editar y publicar sus cartas. En esta estrategia, los docentes son líderes, mediadores, conductores y monitores a fin de lograr, motivar, incentivar a la comunidad educativa el hábito de la lectura y escritura.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: estrategia, escritura

🏆 Ganador 2022

La cerámica en Pinchimuro como factor de emprendimiento

Código del proyecto: CNPIE2022-013769

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Juan Pablo II

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ocongate

Código modular:

1343854

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo revalorar y potencializar la identidad cultural mediante la creación, implementación y enseñanza de la artesanía en cerámica, recuperando los saberes ancestrales, costumbres, técnicas y diseños de trabajos en cerámica para generar ingresos económicos a través del emprendimiento y fortalecimiento de la gestión autónoma de los aprendizajes. La estrategia innovadora parte tomando la materia prima de la zona (arcilla), los saberes ancestrales que se practica en Pinchimuro y estudiantes con habilidades para la elaboración de la artesanía, dichas habilidades serán aprovechadas para fortalecer la identidad cultural mediante el emprendimiento, para lo cual se implementa en talleres de cerámica para el aprendizaje de las y los estudiantes.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: emprendimiento, ancestrales.

 Ganador 2022

Las redes sociales una ventana para que todos aprendamos a expresarnos

Código del proyecto: CNPIE2022-013832

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50527

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Cusipata

Código modular:
410027 - 1397785

Nivel:
Primaria y secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es generar espacios para que las y los estudiantes de nivel primaria y secundaria puedan lograr, de manera práctica, el desarrollo de las competencias comunicativas y expresivas. El proyecto consiste en mejorar la oralidad haciendo uso de las redes sociales como: Facebook, Twitter, Tik-Tok, YouTube, entre otros, desarrollando videos para intercambiar información de sus aprendizajes, informarse y analizar sobre sucesos que ocurren dentro de su comunidad y país; a la vez que comunican desde su lengua materna sus riquezas naturales y culturales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: redes sociales, oralidad.

🏆 Ganador 2022

El biodigestor, instrumento tecnológico para fortalecer la conciencia ambiental

Código del proyecto: CNPIE2022-013849

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Santo Domingo

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Urcos

Código modular:

1377241

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer el desarrollo de competencias y la conciencia ambiental en las y los estudiantes, utilizando como medio el biodigestor, una cámara herméticamente cerrada, dentro de la cual se colocan residuos orgánicos que mediante un proceso de fermentación anaeróbica producen 3 productos muy importantes y útiles para la agricultura como son: el biogás, el bioabono líquido y el bioabono sólido, productos que sirven para mejorar la calidad de vida de las familias ubicadas en zonas altoandinas. El proyecto permite implementar y ejecutar actividades significativas en todas las áreas dirigidas a promover y desarrollar habilidades productivas en docentes, estudiantes, madres y padres de familia.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biodigestor, ambiental.

🏆 Ganador 2022

Fortalecer el emprendimiento a través de la metodología design thinking y lean canvas en la I.E. N° 50002 Luis Vallejos Santoni Cusco

Código del proyecto: CNPIE2022-013868

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50002 Luis Vallejos Santoni

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

Cusco

Código modular:

782664

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la gestión de proyectos de emprendimiento a través de la metodología Design Thinking y Lean Canvas en las y los estudiantes. La estrategia de trabajo en el desarrollo de los módulos es tomando en cuenta de acuerdo a los pasos de la metodología Design Thinking que permite empatizar con su cliente, definir necesidades, crear ideas, configurar un prototipo y pasar al modo de prueba con las diferentes soluciones. Para ofrecer sus productos y lanzarlos al mercado, utilizan la metodología de Lean Canvas siguiendo procesos de: identificación del problema, planteamiento de soluciones, actividades claves a medir, propuesta de valor única, ventaja especial, canales de acceso al cliente, segmento de clientes, estructura de costos y flujo de ingresos, es decir, cuánto ganarás.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Design Thinking, Lean Canvas.

🏆 Ganador 2022

QOSQO místico y pintoresco

Código del proyecto: CNPIE2022-013913

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Miguel Grau Seminario

Región:
Cusco

Provincia:
Cusco

Distrito:
Wanchaq

Código modular:
405167 - 591131

Nivel:
Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo incrementar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del nivel primario y secundario,, a través de visitas guiadas a lugares históricos que hacen mención los textos cusqueños pintorescos para posterior reflexión y discusión, complementado dichas visitas con el uso de dispositivos tecnológicos (tablets y celulares) para la interacción con el aplicativo de realidad aumentada, captando el interés de las y los alumnos de una forma novedosa , ofreciendo una experiencia más divertida que fomenta el aprendizaje inmersivo para el logro de una mayor comprensión de los textos y la interacción con su entorno socio cultural.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: realidad aumentada, dispositivos.

🏆 Ganador 2022

Inferimos e interpretamos textos escritos a través de la historia de nuestra comunidad con estrategias Jucdel

Código del proyecto: CNPIE2022-013914

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

José María Arguedas

Región:

Cusco

Provincia:

La Convención

Distrito:

Echarate

Código modular:

236398

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que los estudiantes del VI y VII ciclos de secundaria del distrito de Echarati, provincia La Convención de la Región Cusco, logren desempeños satisfactorios en la capacidad de "Inferir e interpretar información de diversos textos en las diferentes áreas curriculares". Las estrategias de "Juegos Creativos del Lenguaje", constituyen las actividades lúdicas del lenguaje referidas a creación de rimas, crear el final de un cuento, colocar el título a un cuento, creación de versos con rimas, trabalenguas, crucigramas, etc., juegos de literatura que abarcan desde escritores clásicos como: Cervantes, Lope de Vega o García Lorca hasta juegos más actuales sobre sagas como: Harry Potter, Crepúsculo o juegos de cómics; que mediante partidas contestan a preguntas sobre dichas obras.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: literatura, actividades lúdicas.

🏆 Ganador 2022

Jugamos con los textos para mejorar las competencias lingüísticas en los estudiantes de la I.E. N° 50802

Código del proyecto: CNPIE2022-013927

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50802

Región:
Cusco

Provincia:
Paruro

Distrito:
Ccapi

Código modular:
932848

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar la competencia lingüística de las y los estudiantes mediante la recreación de textos que serán difundidos a través del aplicativo Dolby On, que se desarrolla con diferentes actividades como: lecturas recreativas, "Jugamos a ser narradores y escritores" y "Nos divertimos siendo locutores". El proyecto consiste en la lectura y escritura de diferentes tipos de texto, donde las y los estudiantes, al leer, asumirán el rol de los personajes de dichos textos. Luego, el mismo texto oral o escrito es cambiado a otro teniendo en cuenta su estructura y accidentes gramaticales como: género, número, tiempo, etc., con los cuales se irá desarrollando las capacidades de las competencias "Lee diversos tipos de textos" y "Escribe diversos tipos de textos" en castellano como segunda lengua y en su lengua materna.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Dolby on, lengua.

 Ganador 2022

Ando, ando jugando para ir leyendo y escribiendo

Código del proyecto: CNPIE2022-013988

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50122

Región:

Cusco

Provincia:

Anta

Distrito:

Zurite

Código modular:

406033

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca elevar los niveles de logro en las competencias “Lee y escribe en primera lengua” en las niñas y niños, a través de la propuesta que comienza con la indagación de fuentes que brindan información sobre juegos, pasar por la escritura y llevarlos a la práctica con el fin de responder al interés principal del estudiante (que es jugar) y generar la observación sistemática que brinda información para mejorar los textos escritos y terminar con la difusión de los resultados, llevando al estudiante a leer, proveerse de información y difundirla. El proyecto se desarrollará en una zona rural, en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indagación, primera lengua.

🏆 Ganador 2022

La magia de la lectura placentera para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes

Código del proyecto: CNPIE2022-013999

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 56107

Región:
Cusco

Provincia:
Canas

Distrito:
Yanaoca

Código modular:
1712736, 220731

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El proyecto busca promover e implementar propuestas metodológicas innovadoras para el desarrollo de la comprensión lectora en las y los estudiantes. El proyecto de innovación busca lograr de manera efectiva la gestión de lectura en diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en las y los estudiantes del nivel inicial y primaria. El proyecto mejora las habilidades comunicativas y estimula la imaginación para ayudar al desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo de los docentes, estudiantes, padres y madres de familia.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, lengua materna.

 Ganador 2022

Protejo a la madre tierra dejando mis huellitas ambientalistas para el futuro

Código del proyecto: CNPIE2022-014005

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 627

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Huaró

Código modular:
404103

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación consiste en fomentar el desarrollo de habilidades y competencias de gestión y manejo adecuado del medio ambiente en niñas y niños, desde su contexto inmediato, a través de la puesta en marcha de la estrategia educativa que se propone generar la conciencia y la responsabilidad ambiental en los niños de 2, 3, 4, y 5 años de edad, inculcándolos desde pequeños hacia el cuidado y protección de la madre tierra: "La Pachamama", contribuyendo a generar la conciencia ambiental y la formación de hábitos que orienten a un cambio de actitud en la interacción con el medio ambiente, rescatando y preservando, vivencias y tradiciones que fortalezcan la convivencia y relación armoniosa con la naturaleza.

Temática: ambiente.

Palabras clave: Pachamama, conciencia ambiental.

🏆 Ganador 2022

La voz sanmartiniana te informa

Código del proyecto: CNPIE2022-014031

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 51030 San Martín de Porres

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Urcos

Código modular:

206318

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias comunicativas en las y los estudiantes, a través de la implementación del programa noticiero “La voz Sanmartiniana te informa” donde los protagonistas son las y los estudiantes organizados en equipos por grados y secciones, quienes dan a conocer noticias, acontecimientos locales, regionales, nacionales e internacionales con diversos espacios de reportajes, sondeos de opinión, deportes, fortaleciendo lo nuestro y brindando contención emocional e inculcando valores que se transmiten a través del Facebook Live diferido y en vivo, mediante la cuenta de Facebook de la institución educativa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: noticias, facebook live.

 Ganador 2022

Ornamentemos nuestra escuela con plantas nativas “Un pretexto para producir textos”

Código del proyecto: CNPIE2022-014110

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 56052

Región:
Cusco

Provincia:
Canchis

Distrito:
Pitumarca

Código modular:
201954

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo que las y los estudiantes escriban sus vivencias y experiencias en diversos tipos de texto con cohesión y coherencia, a partir de la ornamentación de la escuela con plantas nativas y la incorporación de los diversos saberes locales referidos al cuidado de las plantas. El proyecto es una propuesta pedagógica que se ha contextualizado a la educación presencial que busca el desarrollo de habilidades para expresarse y escribir, de manera significativa, diversos tipos de texto desde los intereses de los estudiantes, los saberes locales de los estudiantes para el cuidado de las plantas y las vivencias durante el proceso de la ornamentación de la institución educativa con plantas nativas.

Temática: ambiente.

Palabras clave: saberes, plantas medicinales.

🏆 Ganador 2022

La caja con arena y el cortometraje mejoran mis competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-014116

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ollantay

Región:

Cusco

Provincia:

Urubamba

Distrito:

Ollantaytambo

Código modular:

496661

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes del VI y VII ciclo, utilizando como estrategia la caja con arena (Sandplay) y el cine de animación (Stop Motion) formato cortometraje como recursos didácticos para producir cambios significativos en el logro de los objetivos de aprendizaje. Este es un proyecto de creación literaria a través de la caja con arena puede crear textos literarios y no literarios. Las y los estudiantes planifican según los elementos que inventen, para luego plasmar en forma escrita sin mayor presión y estrés su producción escrita, con el propósito de ser partícipe en la mejora de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna". Posterior a ello, se presenta un cortometraje en Stop Motion para analizar la trama.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cortometraje, creación literaria.

 Ganador 2022

Aulas STEAM+H como espacios de aprendizaje en zona rural

Código del proyecto: CNPIE2022-014135

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Andrés

Región:

Cusco

Provincia:

Canas

Distrito:

Checca

Código modular:

587055

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar aprendizajes basados en proyectos integradores donde las y los estudiantes pasan a ser sujetos activos de su proceso de aprendizaje, presentándole retos reales y que tengan un impacto social útil a la comunidad y que a la vez ésta sea partícipe de sus resultados.

Para ello, se implementan las AULAS STEAM+H. Con este proyecto se busca ofrecer una educación más significativa donde aprender haciendo, y así convertir el aprendizaje en un desafío que impulsa la creatividad, la imaginación, el sentido crítico para lograr prototipar diferentes productos. El proyecto se realiza en una zona rural, en el nivel de secundaria.

Temática: emprendimiento.

Palabras clave: STEAM+H, creatividad.

 Ganador 2022

Manitos que modelan creativamente

Código del proyecto: CNPIE2022-014170

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 229

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Urcos

Código modular:
731364

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo promover el desarrollo de habilidades motoras finas en niñas y niños de 3, 4, y 5 años mediante el uso de la arcilla desarrollando su creatividad mediante el modelado de arcilla. La estrategia denominada “Manitos que modelan creativamente” trabaja actividades libres y dirigidas para que las niñas y niños puedan modelar la arcilla a libre estilo. La maestra, como mediadora, apoya las dificultades que presenten, brindándoles los materiales necesarios y sobre todo hacer que se diviertan con el trabajo que realizan.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: habilidades, arcilla.

 Ganador 2022

Comunicándonos con los niños y niñas que tienen habilidades diferentes, mediante la estrategia del pictograma

Código del proyecto: CNPIE2022-014190

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 551

Región:

Cusco

Provincia:

Canos

Distrito:

Layo

Código modular:

931980

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto busca fortalecer el nivel de habilidades comunicativas de las niñas y niños con habilidades diferentes de la institución educativa a través de la estrategia de pictograma. El sistema pictográfico se refiere a la lectura con gráficos y es una metodología bastante didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que les permite a las niñas y niños tener una buena comunicación a quienes tienen problemas de comunicación, a través de los dibujos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: pictograma, habilidades.

🏆 Ganador 2022

Ser guardián del sagrado río Willkamayu me inspira a ser un pequeño escritor

Código del proyecto: CNPIE2022-014202

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 56003

Región:
Cusco

Provincia:
Canchis

Distrito:
Sicuaní

Código modular:
201475

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que la comunidad educativa aproveche como recurso pedagógico las múltiples actividades generadas al sagrado río Willkamayu como espacio de aprendizaje para la vida y la producción de diversos tipos de textos, más aun siendo guardianes del sagrado río Willkamayu. Se busca desarrollar competencias comunicativas a partir de la expresión de sus sentimientos al sagrado río Willkamayu a través de la estrategia SAPEA para lograr pequeños escritores en las niñas y niños. Participan en esta iniciativa, directivos, docentes y estudiantes en el empoderamiento y dominio disciplinar en el área de comunicación desarrollando y aplicando la estrategia SAPEA (Sentir, Amar, Pensar, Escribir, Actuar) para el logro de su autonomía como pequeños escritores. especialmente la competencia de producción de textos.

Temática: ambiente.

Palabras clave: autonomía, expresión.

 Ganador 2022

Mi granja escolar: un espacio interactivo para expresarme con libertad y confianza

Código del proyecto: CNPIE2022-014221

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50542

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ocongate

Código modular:
410175

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los resultados en la competencia "Se expresa de manera oral en su lengua materna y en castellano como segunda lengua" para que las y los estudiantes puedan desarrollar la competencia de expresión oral en ambas lenguas de manera fluida, coherente y clara. La estrategia consiste en que las y los estudiantes realicen visitas guiadas a la granja escolar y se familiaricen con los elementos que en ella se encuentren, tomando dicho espacio como un lugar para generar aprendizajes vivenciales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizajes, vivenciales.

 Ganador 2022

Pequeños narradores difunden la magia de la biblioteca personal para gestionar el hábito lector

Código del proyecto: CNPIE2022-014265

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

María Trinidad Enríquez

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

Wanchaq

Código modular:

403964

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar el hábito lector a través de la estrategia "La Magia de la Biblioteca Personal" en estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad. La estrategia está orientada a que narren de manera vivencial el texto de su libro favorito a sus compañeros, adultos y público en general, utilizando diversos recursos que le brinden seguridad, porque pretendemos lograr el gusto por la lectura, desarrollando las competencias: "Se comunica oralmente" y "Lee diversos textos en su lengua materna".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: hábito lector, vivencial.

 Ganador 2022

CH'AYÑAS editores interculturales en acción

Código del proyecto: CNPIE2022-014411

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50535

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ccatca

Código modular:
410100

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto innovador de la mano con los recursos tecnológicos de la institución educativa como: computadoras, retroproyector y las tabletas; así se recogen tradiciones, historias, y saberes de la asombrosa cultura ancestral, a través de entrevistas realizadas a los Yachaq, las que luego de ser escritas son editadas y forman parte de la revista cultural. El objetivo del proyecto es elevar el nivel de logro de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua". Para ello, las y los estudiantes producen diferentes tipos de textos de su propio entorno natural, social, cultural y comunal, haciendo el uso de la transferencia del texto oral en la primera lengua quechua, al texto escrito de la segunda lengua castellano.

Temática: cultura-arte

Palabras clave: saberes, quechua.

🏆 Ganador 2022

Mi escuela un parque de diversión y aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-014472

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50213 San Juan Bautista de la Salle

Región:

Cusco

Provincia:

Calca

Distrito:

Pisac

Código modular:

407007

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación educativa tiene por objetivo que las y los estudiantes logren un alto nivel de desempeño en la Competencia 29 del CNEB "Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes" a través de la aplicación de la metodología "Aprender jugando" que consiste en la elaboración e implementación de diversos juegos educativos que se conviertan en el medio dinámico para que ellos logren desarrollar diversas actividades de manera autónoma, integradora, dinámica, contextualizada y de fácil desarrollo.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, diversión.

 Ganador 2022

Mi biohuerto escolar un lugar mágico para escribir usando el smart office y otros aplicativo

Código del proyecto: CNPIE2022-014492

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50524

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Quiquijana

Código modular:

409995

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca superar las dificultades encontradas en las y los estudiantes en la competencia "Producción de textos escritos", utilizando para ello un espacio que se tiene en la institución educativa como es el biohuerto escolar. El objetivo de este proyecto es fortalecer mediante el biohuerto escolar y el uso del Smart Office, la producción de textos escritos en su lengua materna en las y los estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: Smart Office, biohuerto.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo la identidad cultural a través de la radio y redes sociales desde la I.E. N° 50416 “Virgen de las Mercedes” – Huancarani

Código del proyecto: CNPIE2022-014530

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50416 Virgen de las Mercedes

Región:

Cusco

Provincia:

Paucartambo

Distrito:

Huancarani

Código modular:

408930

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la identidad cultural en las y los estudiantes, a través de la radio y microprogramas emitidos por radio local y redes sociales para cambiar actitudes frente a su cultura y promoviendo su aceptación. La estrategia permite participar en las experiencias de aprendizaje basada en proyectos, desde el negociado, recogiendo información que promoverá la investigación sobre el banco de actividades agro festivas, rituales, gastronómicas y costumbristas, contempladas durante las épocas de sequías y lluviosas en el calendario comunal, las mismas que se están dejando de practicar.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: identidad, calendario comunal.

 Ganador 2022

Uso responsablemente mi tablet gamificando mi aprendizaje en las matemáticas

Código del proyecto: CNPIE2022-014748

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50483

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Quiquijana

Código modular:

409581

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del presente proyecto innovador es desarrollar y continuar con la conciencia del uso responsable, adecuado y consciente de los dispositivos móviles, redes sociales, APPs de juegos y el uso indiscriminado de las cabinas de internet. El proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel primaria.

Temática: tecnología.

Palabras clave: redes sociales, dispositivos.

 Ganador 2022

K'uykachakuna yachaywasipi

Código del proyecto: CNPIE2022-014829

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50334

Región:

Cusco

Provincia:

La Convención

Distrito:

Ocobamba

Código modular:

408138

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca innovar los métodos de enseñanza tradicional que involucra a toda la comunidad educativa en la producción de humus a través de la lombricultura como una alternativa para reciclar desperdicios orgánicos, educando a estudiantes, familias y comunidad. También se aplica el uso de las TIC como herramienta de socialización y proyección a la comunidad, mediante el uso de plataformas virtuales como YouTube, Blogs y Facebook.

Temática: ambiente.

Palabras clave: lombricultura, orgánico.

 Ganador 2022

Desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de los niveles inicial y primaria de la I.E. N°501181 “San Martín de Porres” de la comunidad de Kelloccochoa a través de la teatralización de cuentos, mitos y leyendas andinas en su lengua materna-quechua

Código del proyecto: CNPIE2022-014838

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 501181 San Martín de Porres

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Lamay

Código modular:
1549104, 731703

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar la expresión oral de las y los estudiantes del nivel inicial y primario de la comunidad de Kelloccochoa a través del desarrollo de actividades de teatralización de cuentos, mitos y leyendas en su lengua materna-quechua con la participación activa de madres, padres de familia y comunidad. El proyecto consiste en desarrollar actividades de socialización del proyecto ante la comunidad educativa, recopilación de cuentos, leyendas y mitos existentes en la comunidad con el apoyo de los padres de familia y los Yachaq.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: teatro, quechua.

🏆 Ganador 2022

Un maravilloso bosque en nuestras manos, una alternativa para explorar y aprender

Código del proyecto: CNPIE2022-015014

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50758 Fernando Túpac Amaru

Región:
Cusco

Provincia:
Paucartambo

Distrito:
Kosñipata

Código modular:
205328

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación se convierte en un espacio vivo para fortalecer la indagación, donde las y los estudiantes, apoyados en los materiales disponibles en la institución educativa, hipotetizan, observan, experimentan, registran información y argumentan el proceso seguido y las conclusiones obtenidas. Se espera que las y los estudiantes logren la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indagación, hipotetizar.

 Ganador 2022

Fomento de la lectura recreativa en familia

Código del proyecto: CNPIE2022-015089

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 57001

Región:
Cusco

Provincia:
Canchis

Distrito:
Sicuani

Código modular:
234880

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar en las y los estudiantes el hábito lector y el gusto por la lectura, utilizando libros originales, atractivos y de interés de los niños y niñas. La estrategia del proyecto consiste en crear un espacio apropiado para la lectura en casa y promover la práctica de la lectura, lo que implica que las familias organicen en casa una biblioteca de lectura con diversos tipos de libros, adecuados a la edad de sus hijas e hijos, y establezcan horarios acordados de una hora diaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura recreativa, biblioteca.

 Ganador 2022

Book Smart y Read Along, dos Apps para desarrollar la comprensión lectora

Código del proyecto: CNPIE2022-015203

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50530

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Cusipata

Código modular:

410050

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la comprensión lectora de textos escritos, haciendo uso de aplicativos como el Book Smart y Read Along, así como de metodologías activas, buscando fortalecer, progresivamente, la comprensión lectora en las niñas y niños, utilizando para ello los aplicativos disponibles en las tabletas, los cuales contienen una amplia variedad de literatura infantil tradicional y moderna, adaptada a las necesidades de las y los estudiantes según su edad, nivel y ciclo educativo. En el proyecto participan estudiantes, docentes, madres, padres de familia y la comunidad local, y se realiza en una zona rural.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: aplicativos, comprensión lectora.

 Ganador 2022

Fortalecemos la construcción del esquema e imagen corporal de los niños y niñas mediante la implementación de los juegos ancestrales y el trabajo colaborativo

Código del proyecto: CNPIE2022-015224

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 57

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Calca

Código modular:
286062

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer la construcción del esquema e imagen corporal de los niños y niñas, a través de juegos ancestrales y el trabajo colaborativo, para desarrollar la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad". En el proyecto participan los padres de familia, quienes desempeñan un papel protagónico en la transferencia de los juegos ancestrales a sus hijas e hijos. Estos juegos permiten que las niñas y niños se desenvuelvan de manera autónoma, a través del desarrollo de su motricidad.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: juegos, autonomía.

 Ganador 2022

Que divertido es aprender a leer y escribir

Código del proyecto: CNPIE2022-015345

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 493

Región:

Cusco

Provincia:

Canas

Distrito:

Yanaoca

Código modular:

679852

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto innovador tiene como meta iniciar en la lectura y escritura de manera significativa a los niños y niñas del nivel inicial, a través de actividades lúdicas acordes con la naturaleza del niño y la niña. El proyecto constituye una estrategia que busca abordar la problemática identificada. Se aprovecha el momento del juego libre diariamente para que los estudiantes elijan estas actividades que promueven la lectura y escritura.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lúdicas, lectura.

🏆 Ganador 2022

Terrazas andinas de cultivo, un espacio de aprendizaje potente

Código del proyecto: CNPIE2022-015449

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Señor de Accha

Región:

Cusco

Provincia:

Paucartambo

Distrito:

Colquepata

Código modular:

1347459

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias y capacidades de las y los estudiantes de la institución educativa, mediante la construcción de terrazas andinas de cultivo, que sirven como medio de aprendizaje en todas las áreas. El proyecto está dirigido a estudiantes del nivel secundario y busca aprovechar los espacios educativos del entorno como recursos educativos para desarrollar diversas actividades de aprendizaje e investigación en forma integrada, a través de la interacción sincrónica o directa del estudiante con el entorno físico, ya sea en trabajos individuales o en grupo.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: terrazas, cultivo.

 Ganador 2022

Desarrollo de una cultura emprendedora “Implementación de un taller de procesamiento y deshidratación de plantas medicinales y cítricos”

Código del proyecto: CNPIE2022-015551

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Pio Aza

Región:

Cusco

Provincia:

La Convención

Distrito:

Echarate

Código modular:

713826

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo fomentar el desarrollo del enfoque productivo promoviendo la adquisición de competencias de emprendimiento, innovación y creatividad, con el objetivo de fortalecer la competencia laboral y profesional de las y los estudiantes de la institución educativa. El proyecto busca que elaboren productos como infusiones de plantas medicinales y frutos deshidratados utilizando los recursos potenciales de su localidad, y que estos sean compartidos con sus familias, brindándoles así la oportunidad de generar valor agregado a sus recursos y mejorar la situación económica de cada uno de sus hogares.

Temática: emprendimiento.

Palabras clave: plantas, emprendedora.

🏆 Ganador 2022

Mi club de lectura es más divertido con el booksmart

Código del proyecto: CNPIE2022-013336

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50534

Región:

Cusco

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Ccatca

Código modular:

410092

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer las competencias “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Lee diversos tipos de textos escritos en castellano”, que permiten que las y los estudiantes lean y comprendan lo que leen, mejorando sus aprendizajes mediante la estrategias metodológica de promoción y animación a lectura denominado “El club de lectura Book Smarth”, el cual se realiza utilizando las 5 habilidades comunicativas del módulo Unlock Literacy como: conocimiento del abecedario, conciencia fonológica, vocabulario, comprensión lectora y fluidez de la lectura.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, escritos.

🏆 Ganador 2022

Producimos textos usando el comic digital PIXTON

Código del proyecto: CNPIE2022-013338

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50107

Región:
Cusco

Provincia:
Anta

Distrito:
Anta

Código modular:
405902

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca potenciar el desarrollo de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna" en las y los estudiantes a través de la estrategia del cómic digital PIXTON. Con el proyecto se busca propiciar el desarrollo de la producción escrita, que influye en el desarrollo integral de las y los estudiantes para participar con éxito en las situaciones comunicativas que a diario les ofrece el contexto, contribuyendo en su desarrollo psicosocial; debido a que proporciona elementos esenciales para el desarrollo personal y social. El proyecto tiene como producto elaborar una revista de cómic que se publica virtualmente utilizando las redes sociales y de forma física, compartiendo con sus familias los textos producidos que abordan diferentes temas de interés del estudiante.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cómic, digital.

 Ganador 2022

Los organizadores gráficos digitales una solución creativa para elevar el nivel de logro de la comprensión lectora

Código del proyecto: CNPIE2022-013364

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50796

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Marcapata

Código modular:
205716

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como propósito elevar el nivel de desarrollo de la comprensión de textos en castellano como segunda lengua de las y los estudiantes de la institución educativa, considerando como estrategia clara el uso de mapas conceptuales y mapas mentales a través del uso de aplicativos FLOWDIA y MIND+MIND MAP". Los organizadores gráficos digitales; una solución creativa para elevar el nivel de logro de la comprensión lectora en castellano como segunda lengua, es un proyecto de innovación que surge por la necesidad de contribuir a la mejora del desarrollo de las competencias en nuestros estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: organizadores, gráficos.

🏆 Ganador 2022

Creación de historietas interactivas en lengua originaria, castellano como segunda lengua e inglés como lengua extranjera utilizando el aplicativo scratch

Código del proyecto: CNPIE2022-014317

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
César Vallejo

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Lares

Código modular:
616177

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo que las y los estudiantes logren crear historietas interactivas en lengua originaria, en castellano como segunda lengua y el inglés como lengua extranjera, utilizando el aplicativo Scratch, que se encuentra en la tableta y es utilizado por las y los estudiantes del VII ciclo. Esto permite que desarrollen las competencias comunicativas y escritas a través de recopilación de cuentos, leyendas, fábulas, entre otros textos narrativos que, luego serán transformados en una historieta interactiva. El proyecto beneficia a 210 estudiantes, la mayoría quechua hablantes (89%), con lengua materna en castellano (10%) y en inglés (1%) en nivel Pre A1.

Temática: cultura-arte

Palabras clave: Scratch, competencias comunicativas.

🏆 Ganador 2022

Creamos podcast para mejorar la lectoescritura

Código del proyecto: CNPIE2022-013272

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50063

Región:
Cusco

Provincia:
Acomayo

Distrito:
Sangarara

Código modular:
405464

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación educativa hace uso de recursos tecnológicos y tiene por objetivo mejorar el nivel de lectoescritura en las y los estudiantes del IV y V ciclo de educación primaria del distrito de Sangarará a través del uso del recurso digital Podcast, el cual se presenta como una herramienta estratégica didáctica que optimiza los procesos de aprendizaje, convirtiéndolo en procesos significativos, evidenciando resultados óptimos a nivel de la lectura y escritura y mejorando el nivel de logro de la competencia "Comprensión y producción de diversos textos en su lengua materna". Producir podcast con el apoyo de aplicativos de audio y video que permitan difundir su producto como un propósito social.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: podcast, recursos.

 Ganador 2022

Aplicación de la metodología: video participativo para la investigación de los saberes intraculturales del centro poblado de Otocani

Código del proyecto: CNPIE2022-014553

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Otocani

Región:

Cusco

Provincia:

Paucartambo

Distrito:

Challabamba

Código modular:

1369230

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es sistematizar el conocimiento intercultural en videos, en el idioma de la cultura local y textos en el idioma quechua y castellano para realizar el diálogo de saberes en los ejes de profundización y complementariedad durante los años escolares 2022 y 2023. La metodología del video participativo se realiza con la participación de madres y padres de familia. Las y los estudiantes realizan trabajos de investigación en las líneas de: aplicación de las plantas medicinales en el mejoramiento de la salud, manejo de los pisos ecológicos en los procesos de cultivo y cosecha de los productos, organización comunal y agrícola, señas y señaleros como indicadores del tiempo y el manejo de la matemática en los procesos de cultivo, cosecha y comercialización.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: intracultural, video

 Ganador 2022

Participemos en tertulias familiares haciendo uso de las tablets en nuestras Chuqllas del saber

Código del proyecto: CNPIE2022-014621

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50543

Región:
Cusco

Provincia:
Quispicanchi

Distrito:
Ocongate

Código modular:
410183

Nivel:
Primaria

Descripción:

El propósito del proyecto es fortalecer el nivel de logro de la competencia "Lee, comprende y produce diversos tipos de texto en su lengua materna" en las niñas y niños, a través del proyecto innovador "Participamos en tertulias familiares haciendo uso de las tabletas en nuestras chuqllas del saber" que consiste en implementar un espacio acogedor para la lectura, donde se utiliza libros digitales, que previamente son descargados e insertados en diversas carpetas de una laptop de manera organizada de acuerdo a los ciclos, grados y edad. El proyecto se desarrolla en la zona rural a 3,733 m.s.n.m. donde la población se dedica a la crianza y pastoreo de ovinos y camélidos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: tertulias, libros digitales.

 Ganador 2022

Fortalecimiento de la competencia de comprensión lectora en lengua originaria y castellano a través de la producción de audio cuentos y audiolibros propios de su cultura viva, en los estudiantes de primaria y secundaria

Código del proyecto: CNPIE2022-014711

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50180 José Carlos Mariategui

Región:

Cusco

Provincia:

Calca

Distrito:

Pisac

Código modular:

406603 - 1389261

Nivel:

Primaria y secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es mejorar la comprensión lectora y fomentar el placer por la lectura, a través de la creación de audio cuentos y audiolibros rescatando y revalorando la cultura viva de la población andina, como respuesta positiva frente a las circunstancias post pandemia del SARS 2 - Covid 19.

Consideramos que las y los estudiantes durante la educación a distancia o virtual han desarrollado y se empoderan en el manejo de las tecnologías de la información cuando crean sus propios audiocuentos y audiolibros en su lengua materna y castellano empleando las tabletas que el MINEDU otorgó, con el aplicativo AZ, Screen Recorder, PowerPoint, para luego difundir sus producciones en un festival literario de audio cuentos y audiolibros.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: lectura, cuentos.

 Ganador 2022

Qollanas en las TIC para la gestión autónoma de los aprendizajes a través de los ESVI y MARES

Código del proyecto: CNPIE2022-014981

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 56045

Región:
Cusco

Provincia:
Canchis

Distrito:
Combapata

Código modular:
201889

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene como objetivo fortalecer la autonomía de las competencias comunicativas y digitales de estudiantes y docentes a través de la implementación de los ESVI y MARES, así como también la competencia “Lee y escribe diferentes tipos de textos en su lengua materna” a través de la gestión autónoma de los ESVI y MARES.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comunicativas, digitales.

🏆 Ganador 2022

Implementación de entornos virtuales aplicando diferentes plataformas digitales para el desarrollo de la lectura y escritura

Código del proyecto: CNPIE2022-015256

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 50423 Señor de Accha

Región:

Cusco

Provincia:

Paucartambo

Distrito:

Colquepata

Código modular:

409003

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto innovador consiste en desarrollar las habilidades de lectura y escritura en diferentes tipos de textos, utilizando diversas plataformas digitales. En este proyecto, las y los estudiantes asumen el papel de los personajes de los textos que leen. Para garantizar el logro de los aprendizajes de lectura y escritura en estos nuevos contextos de educación remota, el proyecto busca equipar las aulas de la institución educativa con los equipos necesarios y contar con servicio de internet de fibra óptica. De esta manera, asegura que los estudiantes puedan acceder y beneficiarse de estas herramientas digitales en su proceso de aprendizaje.

Temática: tecnología.

Palabras clave: plataformas, aprendizajes.

🏆 Ganador 2022

Proyecto Q'onchapunkucha para el fortalecimiento de la lectura y escritura utilizando las tabletas en la I.E Amauta de Quello Quello

Código del proyecto: CNPIE2022-015333

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Amauta

Región:

Cusco

Provincia:

Calca

Distrito:

Pisac

Código modular:

1389279

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar el uso de los aplicativos de las tabletas para mejorar el nivel de lectura y producción de textos, y permitir el acceso a la publicación del libro Q'onchapunkucha (narraciones de los saberes de las comunidades del centro poblado de Quello Quello) por parte de las y los estudiantes de la institución educativa. El proyecto recopila crónicas, tradiciones, costumbres, historias, toponimias, mitos y otros relatos, los cuales son compartidos por madres, padres y abuelos en las noches de regadío, en las tutapas (trabajos de madrugada) o durante las frías noches alrededor del fogón "Q'onchapunkucha". El proyecto se desarrolla mayormente en un contexto bilingüe, con predominio de la lengua quechua.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aplicativos, costumbres.

🏆 Ganador 2022

Yachachiway, yachachisayki, yanapanakuspa munayta yachasun

Código del proyecto: CNPIE2022-015414

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 51022 Diego Quispe Tito

Región:

Cusco

Provincia:

Cusco

Distrito:

San Sebastián

Código modular:

206219

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca promover y desarrollar competencias digitales, ya que durante la pandemia las y los estudiantes han aprendido a manejar la tecnología de manera efectiva y se desenvuelven en entornos virtuales al interactuar en diversas actividades, actitudes y conocimientos en su entorno virtual. Estas competencias digitales serán un respaldo importante para la aplicación de estrategias digitales en las áreas de Comunicación y Matemáticas, con el objetivo de lograr habilidades específicas en la resolución de problemas y comprensión de textos. La estrategia innovadora consiste en que los estudiantes del V ciclo del nivel primaria asuman el rol de mentores de sus compañeros del III ciclo, compartiendo sus experiencias de aprendizaje utilizando material tecnológico y estrategias digitales. De esta manera, se fomenta el trabajo colaborativo y el intercambio de conocimientos entre estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: tecnología, entornos.

 Ganador 2022

Estrategias de evaluación formativa con Voki y Toontastic 3D para la autogestión de aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-014054

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50222

Región:
Cusco

Provincia:
Calca

Distrito:
Taray

Código modular:
407098

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto se ha planteado como objetivo desarrollar la competencia "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma" de los estudiantes del 1er, 2do y 3er grado de primaria, mediante la implementación de diversas estrategias de evaluación formativa con apoyo de recursos digitales (voki y toontastic 3D). Este considera el planteamiento de diversas estrategias entre las cuales se utilizan dos recursos digitales de animación. Las estrategias están organizadas en función del ciclo de la evaluación formativa propuesta por Atkin, Black y Coffey (2001) en función a tres interrogantes: ¿Hacia dónde vas? ¿Dónde estás ahora? ¿Cómo puedes llegar ahí?

Temática: pedagogía.

Palabras clave: evaluación formativa, recursos digitales.

🏆 Ganador 2022

La documentación pedagógica: herramienta poderosa para una evaluación real en el nivel inicial en la I.E.I. N° 644 – Pintacha de la provincia de Urubamba– región Cusco

Código del proyecto: CNPIE2022-014389

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 644

Región:

Cusco

Provincia:

Urubamba

Distrito:

Urubamba

Código modular:

672063

Nivel:

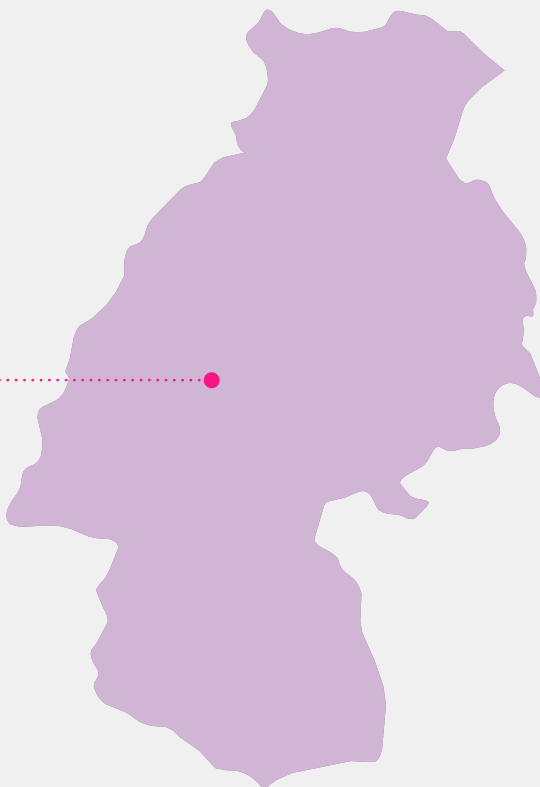
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar una cultura de evaluación real y reflexiva en el nivel Inicial a través del fortalecimiento de capacidades de las docentes del nivel inicial, con la implementación de la “Documentación pedagógica” para hacer visibles los procesos de construcción de aprendizajes a ser difundidos a toda la comunidad educativa. La “Documentación pedagógica” es una herramienta poderosa de evaluación que ofrece un importante punto de partida para el diálogo, para la creación de confianza y legitimidad en la relación con la comunidad porque abre y hace visible el trabajo en las instituciones, gracias a la documentación cada niña, niño, cada maestra y cada institución puede tener una voz pública y una identidad visible.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: documentación, evaluación.



HUANCAVELICA

16 proyectos

 Ganador 2022

El Willakuq como puente entre maestros y educandos para acortar la escasa conectividad en el área de Matemática

Código del proyecto: CNPIE2022-014277

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Francisco Izquierdo Rios

Región:

Huancavelica

Provincia:

Huancavelica

Distrito:

Yauli

Código modular:

1400142

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca desarrollar la competencia "Resuelve problemas de cantidad" para fomentar la autonomía en el aprendizaje. Willakuq es una herramienta que facilitará la transición de clases virtuales a clases presenciales, permitiendo a las y los estudiantes seguir participando y mejorando en la resolución y creación de problemas matemáticos. En este proyecto, los docentes graban videos de las situaciones problemáticas contextualizadas, los cuales serán compartidos con las y los estudiantes que tienen dificultades para asistir a las clases presenciales.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: aprendizaje, autonomía.

🏆 Ganador 2022

SAMR y TBed, una propuesta metodológica para la integración efectiva de las TIC en escenarios educativos híbridos, virtuales y/o presenciales – V22

Código del proyecto: CNPIE2022-014672

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ciro Alegría Bazán

Región:

Huancavelica

Provincia:

Tayacaja

Distrito:

Colcabamba

Código modular:

600395

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo reducir la brecha digital en la comunidad educativa. Por un lado, se busca fortalecer las competencias digitales de las y los docentes mediante el uso efectivo de las TIC. Por otro lado, se pretende que las y los estudiantes desarrollen experiencias de aprendizaje utilizando herramientas digitales y aprovechando las diversas competencias en entornos virtuales generados por las TIC. Estas propuestas metodológicas plantean cuatro niveles de jerarquía: sustitución, aumento, modificación y redefinición. Los dos primeros niveles se centran en la dimensión de mejora, mientras que los dos últimos implican la transformación. Todos estos niveles están alineados con los enfoques de la competencia transversal 28, que incluyen la alfabetización digital y mediación interactiva.

Temática: tecnología.

Palabras clave: brecha digital, entorno

🏆 Ganador 2022

Hybrid learning in action

Código del proyecto: CNPIE2022-014727

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ricardo Palma

Región:

Huancavelica

Provincia:

Huancavelica

Distrito:

Huachocolpa

Código modular:

525626

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es brindar el servicio educativo de manera híbrida, utilizando plataformas educativas, con el fin de mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes, docentes, madres y padres de familia de la escuela. Este enfoque implica que el servicio educativo proporciona recursos y herramientas a los agentes educativos para que se involucren, realicen seguimiento, generen aprendizajes, creen productos tangibles y no tangibles relacionados con los logros alcanzados. Además, se realiza una evaluación formativa y sumativa de manera diferente y se brinda retroalimentación individual y colectiva a estudiantes, docentes, madres y padres de familia.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: híbrida, aprendizajes.

 Ganador 2022

Con la crianza de cuyes ecológicos aprendo mejor

Código del proyecto: CNPIE2022-013488

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
Manuel Scorza Torres

Región:
Huancavelica

Provincia:
Tayacaja

Distrito:
Pazos

Código modular:
1059930

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de logro de las competencias de aprendizaje de las y los estudiantes en las áreas curriculares básicas. El proyecto busca abordar causas como la disminución de la desnutrición (anemia) y el desconocimiento de la alimentación saludable por parte de madres y padres de familia. Se enfoca en las competencias de áreas como: Ciencia y Tecnología, Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, Comunicación, Ciencias Sociales, Matemática, Educación para el trabajo, entre otros. Estas competencias se trabajan mediante proyectos y/o experiencia de aprendizaje vinculados a la estrategia mencionada.

Temática: salud.

Palabras clave: desnutrición, alimentación.

🏆 Ganador 2022

Samana wasipi ñawinchasun (El tambo lector)

Código del proyecto: CNPIE2022-014591

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

César Vallejo Mendoza

Región:

Huancavelica

Provincia:

Huancavelica

Distrito:

Acoria

Código modular:

1400365

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca que las y los estudiantes del 1ro al 5to grado alcancen niveles destacados en la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna". Este proyecto de innovación permite que toda la comunidad educativa fomente el hábito de lectura en las y los estudiantes, para lo cual se realizan diversas actividades como talleres sobre estrategias y técnicas sobre comprensión lectora.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: lengua materna, lectura.

🏆 Ganador 2022

El tejido en el desarrollo de las competencias matemáticas

Código del proyecto: CNPIE2022-015096

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 717

Región:
Huancavelica

Provincia:
Huancavelica

Distrito:
Yauli

Código modular:
1504349

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto innovador tiene como objetivo promover el desarrollo y el logro de la competencia del área de Matemáticas en el nivel inicial de niños de 2, 3, 4 y 5 años de edad. Para lograr esto, se utiliza como apoyo y aliado estratégico las actividades de textilera realizadas por madres y padres de familia de la comunidad, quienes realizan una diversidad de trabajos hechos a mano, en los cuales plasman toda su creatividad en colores, formas, tamaños. A través de este proceso de tejido, se propone desarrollar las competencias matemáticas en las y los estudiantes. El proyecto consiste en que madres y padres de familia puedan apreciar la simplicidad de los aprendizajes en sus hijas e hijos a través de la actividad diaria del tejido, que realizan como parte de su economía y costumbres.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: textilera, matemáticas.

 Ganador 2022

Implementamos espacios de lectura, incorporando el app el inventor “Para seguir leyendo” para la adquisición de hábito de lectura y mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de la I.E N° 30942 – Ahuaycha

Código del proyecto: CNPIE2022-015176

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 30942 San Martín de Porras

Región:

Huancavelica

Provincia:

Tayacaja

Distrito:

Ahuaycha

Código modular:

369918

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo desarrollar en estudiantes de primaria el hábito de la lectura con el fin de mejorar su comprensión de los textos que leen. Para lograr esto, se utilizan diversas técnicas y estrategias que contribuyen a mejorar su cultura, desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, así como sus habilidades en las relaciones humanas, facilitando así la expresión de su propio pensamiento.

Desarrollar un hábito es un acto voluntario que puede lograrse a través de la repetición, motivación y la disponibilidad de recursos textuales adecuados. En este proyecto, se implementan espacios de lectura en la escuela, se realizan concursos de campañas de motivación, y se desarrollan diversas actividades que promuevan el interés y gusto por la lectura.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: Hábito, lectura

 Ganador 2022

Yachacusani kusionqa, aprendiendo a ser feliz para la mejora del rendimiento académico y bienestar de los estudiantes de la I.E. Ramón Castilla – San Isidro de Acobamba

Código del proyecto: CNPIE2022-015387

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ramón Castilla

Región:

Huancavelica

Provincia:

Tayacaja

Distrito:

San Marcos de Rocchac

Código modular:

687798

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que los estudiantes aprendan a gestionar su inteligencia emocional para mejorar su rendimiento académico y bienestar. El programa está centrado en las y los estudiantes, pero también involucra a madres y padres de familia y a la población en general, con el fin de impulsar conjuntamente las condiciones para el bienestar emocional de los estudiantes. Las estrategias propuestas incluyen talleres vivenciales, prácticas restaurativas, charlas y la incorporación de contenidos transversales en las áreas curriculares. Además, se implementa un diario de sesiones que se basa en un documento elaborado en equipo con los tutores durante las reuniones colegiadas, con participación de los directivos y docentes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: didáctica, lúdica.

 Ganador 2022

Muhuchateclab: espacio para el desarrollo de las competencias matemáticas y el pensamiento computacional

Código del proyecto: CNPIE2022-013152

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Carlos Noriega Jiménez

Región:

Huancavelica

Provincia:

Tayacaja

Distrito:

Colcabamba

Código modular:

1407493

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es elaborar y resolver situaciones problemáticas vinculadas a la cantidad, forma, movimiento y localización, a través de la implementación del MuhuchaTecLab (Laboratorio de Semillita Tecnológica) para elaborar prototipos tecnológicos educativos llamados Quniq Wasicha (Casita Caliente), con el fin de abordar estas situaciones problemáticas. El proyecto también tiene la intención de mejorar los resultados en las evaluaciones estandarizadas en el área de matemáticas y realizar talleres sobre lenguajes de programación para los docentes. Además, pretende reducir las enfermedades respiratorias en las niñas y niños menores de 5 años, y en las personas de la tercera edad.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: prototipos tecnológicos.

 Ganador 2022

Ruwaspa Yachany

Código del proyecto: CNPIE2022-013235

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Daniel Hernández

Región:

Huancavelica

Provincia:

Tayacaja

Distrito:

Pampas

Código modular:

217281

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es desarrollar competencias matemáticas en estudiantes del tercer año de las secciones Ciro Alegría y Abraham Valdelomar, a través de la aplicación de la estrategia metodológica "Ruwaspa Yachany" (Aprendo haciendo en español). Esta estrategia tiene como objetivo garantizar la equidad y la calidad de los aprendizajes en matemáticas.

Para lograr este objetivo, los docentes se enfocan en fomentar la creatividad y el manejo autónomo de los aprendizajes, así como en fortalecer la capacidad de argumentación, el análisis crítico, la concentración en las clases y el razonamiento lógico de las y los estudiantes.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: razonamiento, creatividad.

🏆 Ganador 2022

Ruwani gas nisqanta tullpaypaq, con la construcción de un biodigestor para disminuir el impacto ambiental y promover el ahorro familiar

Código del proyecto: CNPIE2022-013425

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ricardo Palma

Región:

Huancavelica

Provincia:

Churcampa

Distrito:

Paucarbamba

Código modular:

770719

Nivel:

Secundaria

Descripción:

Esta estrategia busca desarrollar la competencia prioritaria "Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno", como competencias de soporte, "Escribe textos escritos en su lengua materna" y como competencia impactada "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente". Todo esto se llevará a cabo a través de la construcción de un biodigestor para la elaboración de los alimentos del comedor de la institución educativa. Además, se busca replicar esta solución en cada uno de los hogares, beneficiando así a las familias de las y los estudiantes que no cuentan con los recursos económicos necesarios.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biodigestor, alimentos.

 Ganador 2022

Eco-emprende saludable, revalorando la utilidad de plantas medicinales

Código del proyecto: CNPIE2022-013627

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Carlos Mariátegui

Región:

Huancavelica

Provincia:

Huancavelica

Distrito:

Vilca

Código modular:

551036

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es fortalecer la interpretación, comprensión y producción de textos orales y escritos por parte de las y los estudiantes de la institución educativa. En este proyecto de emprendimiento, las y los estudiantes participarán en actividades relacionadas con las plantas medicinales, y al finalizar, presentarán el logo, el slogan y la estrategia de marketing del producto elegido a través de la página del Facebook del colegio, con el objetivo de alcanzar tanto al mercado nacional e internacional.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: emprendimiento, plantas.

🏆 Ganador 2022

ABM: Aprendizaje basado en museos

Código del proyecto: CNPIE2022-014682

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Julio César Tello Rojas

Región:

Huancavelica

Provincia:

Huancavelica

Distrito:

Vilca

Código modular:

535310

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación educativa tiene como objetivo optimizar el uso didáctico del museo escolar institucional en la gestión de los aprendizajes de los estudiantes del nivel secundario. Consiste en un conjunto de estrategias de aprendizaje que se centran en el contacto constante del estudiante con los bienes disponibles en los museos. El proyecto está estructurado en tres momentos: diagnóstico, intervención y logros o expectativas que se pretende alcanzar.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: museo, escuela.

🏆 Ganador 2022

STEAM en las alturas

Código del proyecto: CNPIE2022-014813

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Miguel Grau

Región:

Huancavelica

Provincia:

Churcampa

Distrito:

Chinchihuasi

Código modular:

1405729

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la aspiración educativa de seguir carreras superiores relacionadas con las ciencias, a través del estudio de los aspectos básicos de la astronomía. Mediante el proyecto STEAM, se busca fomentar el interés por la ciencia, la investigación, el pensamiento matemático y la creatividad, la equidad de género, el trabajo participativo entre el colegio, la familia y la comunidad. El enfoque se centra en el desarrollo de aprendizajes a partir de la curiosidad y los conocimientos empíricos de las y los estudiantes sobre la tierra, el sol, la luna, el sistema solar y las estrellas.

Temática: ambiente.

Palabras clave: STEAM, astronomía.

 Ganador 2022

Implementación del taller de matemáticas a través de elaboración de material educativo de su contexto para fortalecer el pensamiento lógico en los estudiantes del IV y V ciclo de la IE N° 31235

Código del proyecto: CNPIE2022-015322

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 31235

Región:
Huancavelica

Provincia:
Tayacaja

Distrito:
San Marcos de Rocchac

Código modular:
365288

Nivel:
Primaria

Descripción:

Este proyecto se centrará en la implementación y elaboración de materiales concretos para desarrollar el pensamiento lógico, tales como el tangram, maquetas, vasos para patrones, tapitas con flechas, cartillas de PAEV, balanza casera y otros. Se promueve la participación activa de madres y padres, que junto a sus hijas e hijos crean estos materiales, realizando una feria donde podrán compartir y exhibir sus creaciones.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: materiales, tangram.

 Ganador 2022

Uso de los registros visuales y organizadores gráficos físicos y digitales como estrategia para el logro de los aprendizajes en las competencias del área de Ciencias Sociales

Código del proyecto: CNPIE2022-015564

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Sebastian Lorente Ibañez

Región:
Huancavelica

Provincia:
Tayacaja

Distrito:
Huachocolpa

Código modular:
580449

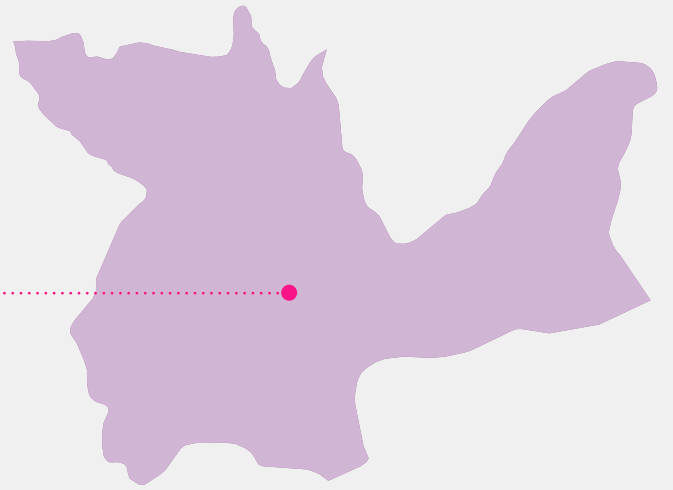
Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo reconocer en qué medida los registros visuales y organizadores gráficos, tanto físicos como digitales, como estrategia, mejoran el nivel de logro de los aprendizajes en las competencias del área de Ciencias Sociales. Estas estrategias de aprendizaje, que facilitan la presentación y organización de la información, flexibilizan los procesos de aprendizaje y permiten que las y los estudiantes mejoran en lectura, escritura y creatividad. Además, fortalecen las capacidades de inferir, sintetizar, clasificar, organizar y evaluar la información.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: organizadores gráficos, digitales.



HUÁNUCO

17 proyectos

 Ganador 2022

Rimashun llapanchi quechuashiminsita

Código del proyecto: CNPIE2022-014324

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Julio Benavides Sanguinetti

Región:
Cusco

Provincia:
Ambo

Distrito:
Ambo

Código modular:
1420579, 293928, 1177641

Nivel:
Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo implementar la estrategia “Rimashun llapanchi quechuashiminsita” a través de una plataforma virtual para revitalizar la lengua quechua y fortalecer el nivel de logro de la competencia “Se comunica oralmente en lengua originaria como segunda lengua” en los estudiantes de segundo grado D de primaria y en los estudiantes del VI y VII ciclo de secundaria.

La estrategia se realiza mediante la plataforma virtual, donde se proponen actividades alineadas con el desarrollo de la competencia mencionada anteriormente para estudiantes de primaria y secundaria de la institución educativa. Estos contenidos interactivos incluyen: videos, juegos interactivos, audios y podcast en quechua.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: plataforma, quechua.

🏆 Ganador 2022

El mundo mágico virtual para mis lecturas

Código del proyecto: CNPIE2022-014830

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 690

Región:
Huánuco

Provincia:
Huánuco

Distrito:
Pillco Marca

Código modular:
1647684

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto busca contribuir al logro de aprendizajes para desarrollar habilidades comunicativas en niños y niñas de 3, 4 y 5 años. Esta estrategia se realiza en la plataforma virtual Google Classroom de la institución educativa y consiste en compartir lecturas de diferentes tipos de textos narrativos e instructivos como cuentos, rimas, trabalenguas, poesías, canciones, recetas e instructivos para elaborar objetos. Se utilizan recursos audiovisuales y materiales gráficos en formatos PDF, Wordy videos para fomentar el hábito de la lectura desde los hogares, con el acompañamiento de un adulto que ayude a plasmar las evidencias en la plataforma siguiendo las orientaciones de las docentes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: plataforma, lectura.

🏆 Ganador 2022

Disfruto leyendo en familia

Código del proyecto: CNPIE2022-015291

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Víctor Raúl Haya de la Torre

Región:
Huánuco

Provincia:
Ambo

Distrito:
San Rafael

Código modular:
576090

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto “Disfruto leyendo en familia” es mejorar los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial, crítico-reflexivo) en las y los estudiantes, aplicando diversas estrategias y técnicas de lectura con orientaciones y retroalimentaciones constantes de los docentes. Se hará uso de diversos medios digitales (tabletas, celulares, etc.) y se aprovecharán diferentes escenarios (urbanos, campestres, etc.) con los que cuentan las y los estudiantes y sus respectivas familias, a través de la lectura recreativa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comprensión lectora, medios digitales.

🏆 Ganador 2022

La comunidad educativa Javier Pulgar Vidal de la esperanza lee y escribe para ser parte de una nueva historia

Código del proyecto: CNPIE2022-014198

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Javier Pulgar Vidal

Región:

Huánuco

Provincia:

Huánuco

Distrito:

Amarilis

Código modular:

712976

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo generar condiciones que mejoren la comprensión lectora y escritura en la comunidad educativa, con el propósito de desarrollar competencias comunicativas en castellano y/o en lenguas indígenas u originarias, para fortalecer su ciudadanía y participación en la vida social.

La estrategia propuesta consiste en dedicar 15 minutos diarios, de lunes a viernes, a la lectura y práctica de escritura, con el objetivo de seguir mejorando y alcanzar la meta establecida. Esta iniciativa está a cargo de los docentes de diversas áreas de la institución educativa, quienes leen y escriben diferentes textos para mejorar y ayudar a sus estudiantes. Además, se cuenta con la participación de los padres de familia, quienes contribuyen en la lectura y escritura al realizar estas actividades junto a sus hijas e hijos en sus hogares.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: competencias, comunicativas.

 Ganador 2022

Tejiendo sueños con hilos de colores: compartimos y aprendemos todos juntos

Código del proyecto: CNPIE2022-014649

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 83

Región:
Huánuco

Provincia:
Yarowilca

Distrito:
Cahuac

Código modular:
575266

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo desarrollar las competencias “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” pertenecientes al área de matemática. Además, busca revalorizar una cultura ancestral basada en los tejidos de diversos productos que permitirá a las y los estudiantes participar directamente en este proceso reconociendo sus características y desarrollando habilidades matemáticas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cultura ancestral, matemáticas.

 Ganador 2022

ESVI, para leer y socializar nuestras lecturas favoritas

Código del proyecto: CNPIE2022-014777

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 32140 Antonio Brack Egg

Región:

Huánuco

Provincia:

Ambo

Distrito:

Ambo

Código modular:

293365, 1728468

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” en las y los estudiantes del nivel primario y secundario de la institución educativa, a través de la estrategia ESVI o “espacios de vida” que tiene como objetivo fomentar la lectura y la expresión oral en un entorno acogedor y atractivo. En este proyecto, los docentes desempeñan el rol de mediadores y los estudiantes participan de manera autónoma.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lengua materna, lecturas.

 Ganador 2022

Desarrollando consejería virtual para el control socioemocional de los estudiantes en tiempos de pandemia

Código del proyecto: CNPIE2022-014938

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Leonardo da Vinci

Región:

Huánuco

Provincia:

Pachitea

Distrito:

Molino

Código modular:

1701200

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca brindar consejería virtual para el control socioemocional de las y los estudiantes en tiempos de pandemia, a través de grabaciones de historias de su localidad. Para lograrlo, se implementarán estrategias como la recolección de historias relacionadas con emociones positivas y negativas en la localidad, con el fin de ayudar a las y los estudiantes a controlar su conducta socioemocional. Además, se graban y adaptan las historias seleccionadas al proceso pedagógico, de manera que los estudiantes reconozcan la importancia del control socioemocional.

Temática: salud.

Palabras clave: socio emocional, historias.

🏆 Ganador 2022

La biblioteca intercultural para fomentar la lectura vivencial en estudiantes bilingües

Código del proyecto: CNPIE2022-015202

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 32118

Región:
Huánuco

Provincia:
Huánuco

Distrito:
San Pedro de Chaulan

Código modular:
293159

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca fomentar la lectura en la lengua quechua y castellano a través de estrategias vivenciales, donde las y los estudiantes sean los protagonistas de sus aprendizajes y desarrollen un amor por la lectura. Para lograrlo, se implementan diversas estrategias, como la sensibilización de la comunidad educativa y la organización conjunta de docentes, directivos, estudiantes, padres de familia y autoridades. Todo esto se realiza dentro del marco de la gestión comunitaria, con el objetivo de implementar la Biblioteca Intercultural como un espacio que promueva aprendizajes a través de la lectura vivencial y contribuya al logro de los aprendizajes de estudiantes bilingües, de acuerdo con los perfiles de egreso del CNEB.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: aprendizajes, vivenciales.

 Ganador 2022

Reutilización del agua y residuos sólidos a través de la metodología Hidro-Abi

Código del proyecto: CNPIE2022-014041

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nuestra Señora de las Mercedes

Región:

Huánuco

Provincia:

Huánuco

Distrito:

Huánuco

Código modular:

290585

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la responsabilidad ambiental a través de la movilización de la competencia "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente" mediante la metodología HIDRO- ABI, que consiste en la reutilización del agua gris proveniente de los lavaderos y grifos, almacenándola en pozas de purificación.

Este sistema tecnológico se basa en el cultivo de plantas acuáticas como la lenteja de agua, el lirio, el jacinto de agua, el carrizo y la totora. Estas plantas actúan como elementos filtradores del agua, que luego se traslada al reservorio. Las aguas purificadas obtenidas se utilizan en los biohuertos, jardines, etc.

Temática: ambiente..

Palabras clave: responsabilidad ambiental.

 Ganador 2022

Aplicación de proyecto de aprendizaje en reciclaje de aceite usado para elaboración de jabones en la Institución Educativa Señor de Exaltación – Pachachupan

Código del proyecto: CNPIE2022-014307

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 32929 Señor de Exaltación

Región:

Huánuco

Provincia:

Huánuco

Distrito:

Chinchao

Código modular:

1409937

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene como objetivo desarrollar las competencias de las y los estudiantes de la comunidad educativa a través de la participación, análisis y reflexión. Se busca que aprendan mediante la experiencia y la guía de sus maestros, centrándose en la elaboración de jabones a partir del reciclaje de aceites.

Este proyecto involucra a toda la comunidad educativa, incluyendo madres, padres, estudiantes, docentes, directivos y exalumnos. Está fundamentado en la investigación y el cuidado del medio ambiente, enfocado en la teoría constructivista, integrando saberes previos y el nuevo conocimiento a través de clases vivenciales que integran las diferentes áreas para desarrollar las competencias.

Temática: ambiente.

Palabras clave: medio ambiente, reciclaje.

 Ganador 2022

Conociendo las utilidades de las plantas de mi institución educativa usando el aplicativo Capcut

Código del proyecto: CNPIE2022-014518

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 33412 Lazaro Florida Schmidt

Región:
Huánuco

Provincia:
Puerto Inca

Distrito:
Codo del Pozuzo

Código modular:
1326966

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto innovador tiene como objetivo que las y los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado redacten diversos tipos de textos de calidad, aprovechando las diferentes especies de plantas de su entorno y compartiéndolos con toda la comunidad educativa, utilizando las aplicaciones en las tabletas proporcionadas por el MINEDU. Cada especie de planta es un recurso importante y significativo para la producción de textos, y cada docente participante, junto a sus estudiantes, realiza trabajos de investigación sobre la especie de planta asignada, para luego producir diversos tipos de textos utilizando materiales como: papelotes, plumones, cuadernos, tabletas, celulares, proyector multimedia, pizarras acrílicas.

Temática: ambiente.

Palabras clave: plantas, textos.

 Ganador 2022

En el mágico mundo del saber, la lectura te hará entender

Código del proyecto: CNPIE2022-014590

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
José Contreras Cabrera

Región:
Huánuco

Provincia:
Huánuco

Distrito:
Santa María del Valle

Código modular:
288969

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que las y los estudiantes de primaria de la institución educativa desarrollen competencias comunicativas y recuperen conocimientos haciendo uso de la "Biblioteca Escolar Itinerante" denominada así porque no tiene muros y extiende sus servicios y recursos a las y los estudiantes, brindándoles la oportunidad de leer libros en casa. El proyecto llamado "La Hora de la lectura" cuenta con un horario específico y un protocolo para el ingreso a la biblioteca, que incluye normas como no consumir alimentos en su interior y devolver los libros prestados para una buena organización.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: biblioteca, itinerante

🏆 Ganador 2022

La gamificación como estrategia de aprendizaje para desarrollar las competencias matemáticas. “Jugando aprendo mate”

Código del proyecto: CNPIE2022-015265

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 32213 Andrés Avelino Cáceres

Región:
Huánuco

Provincia:
Yarowilca

Distrito:
Chavinillo

Código modular:
287847

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación consiste en demostrar cómo la gamificación contribuye a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en las competencias del área de matemáticas, en estudiantes de educación primaria. Se propone utilizar una estrategia didáctica que promueva el desempeño académico de las y los estudiantes de forma divertida. Asimismo, se implementa una estrategia didáctica basada en la gamificación, integrando aplicaciones y programas educativos gamificados, con el objetivo de mejorar la competencia en el área de matemáticas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: gamificación, matemáticas.

🏆 Ganador 2022

Re-valoramos las tradiciones y costumbres locales a través del uso adecuado de las redes sociales

Código del proyecto: CNPIE2022-015612

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Túpac Amaru II

Región:

Huánuco

Provincia:

Huacaybamba

Distrito:

Huacaybamba

Código modular:

1191196

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es contribuir en el fortalecimiento de la competencia de desenvolvimiento en los entornos virtuales de las y los estudiantes de la institución educativa, a través de la metodología "Involucramiento en la revaloración de las tradiciones y costumbres locales" que consiste en la publicación de videos sobre algunas costumbres y tradiciones en la red social de su preferencia, donde se solicitan comentarios, opiniones y debates sobre el tema. Además, se desarrollan videos en TikTok sobre la preparación de platos típicos, danzas, costumbres entre otros aspectos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: entornos virtuales, tradiciones.

🏆 Ganador 2022

Google Workspace y herramientas digitales como componente sustancial en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundaria de la I.E. Inca Huiracocha de Aucayacu

Código del proyecto: CNPIE2022-013251

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:
Inca Huiracocha

Región:
Huánuco

Provincia:
Leoncio Prado

Distrito:
Jose Crespo y Castillo

Código modular:
290767

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es potenciar las estrategias de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, fomentando el uso de Google Workspace y herramientas digitales a través de dispositivos tecnológicos, para brindar oportunidades equitativas a las y los estudiantes del nivel secundario.

Las actividades en las Experiencias de Aprendizaje tendrán en cuenta lo siguiente: recopilación de saberes previos a través de Jamboard, Padlet, Mentimeter, etc; exposición del tema a tratar utilizando presentaciones de Google, Canva, Genially, etc; desarrollo de actividades individuales y colaborativas utilizando herramientas como documentos de Google, presentaciones de Google, Drive, etc; evaluación y asignación de tareas utilizando Google Forms, Liveworksheets, Quizziz, Educaplay, Wordwall, etc. Todo el trabajo realizado queda registrado en Classroom para permitir la autoevaluación personal, la coevaluación entre sus pares y la retroalimentación pertinente por parte del docente.

Temática: tecnología.

Palabras clave: herramientas digitales, inglés.

 Ganador 2022

Aprendo matemáticas por mí mismo a través de la plataforma Liveworkshets

Código del proyecto: CNPIE2022-013319

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

Javier Pulgar Vidal

Región:

Dos de Mayo

Provincia:

Quispicanchi

Distrito:

Marias

Código modular:

751966

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene como objetivo promover el aprendizaje autónomo de las matemáticas en las y los estudiantes de primero de secundaria. Para lograr esto, se utiliza la plataforma Liveworksheets, tanto fuera del aula como dentro de ella, desarrollando actividades dinámicas e interactivas que permiten al estudiante comprender, recordar y fortalecer sus competencias en el área mencionada. Además, con la guía del docente, se enfatiza en el proceso de retroalimentación y evaluación formativa, en base a la ficha que ha trabajado previamente.

Temática: tecnología.

Palabras clave: plataforma, autónoma.

🏆 Ganador 2022

Mejora de los aprendizajes a través de la retroalimentación basado en el análisis de evidencias

Código del proyecto: CNPIE2022-014444

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 13

Región:
Huánuco

Provincia:
Huánuco

Distrito:
Amarilis

Código modular:
362921

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto innovador busca mejorar los aprendizajes de nuestros estudiantes a través de la retroalimentación basada en el análisis de la evidencia. La mejora de los aprendizajes de las y los estudiantes en el trabajo semipresencial se realiza mediante la implementación de aulas con artefactos electrónicos (televisor con conexión a internet) que faciliten el trabajo híbrido. Además, se capacita a madres y padres de familia para que puedan brindar un buen acompañamiento en el cumplimiento de los desafíos en casa para contribuir a su desarrollo autónomo.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: híbrido, autónomo.

A stylized map of Peru is shown in a light purple color against a dark purple background. A red location pin icon is positioned on the map, with a dotted red line extending from its base to a small red dot on the map. Below the map, a red location pin icon is shown again, with a dotted red line extending from its base to the red dot on the map.

ICA

1 proyecto

 Ganador 2022

Creamos canciones “pro” para ayudarnos entre todos

Código del proyecto: CNPIE2022-013237

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 22468 María Parado de Bellido

Región:
Ica

Provincia:
Pisco

Distrito:
San Clemente

Código modular:
581041

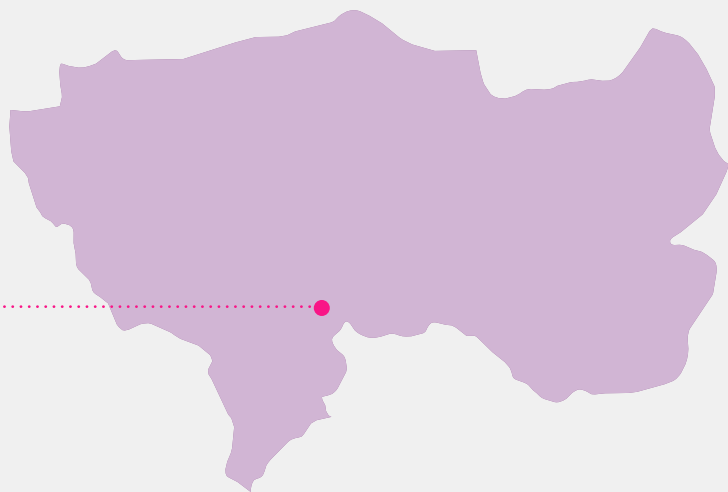
Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es promover la participación activa en clase de las y los estudiantes de 1ro. “A”, 2do. “A”, “B” y “C” de la institución educativa. Esto se logrará mediante la creación de canciones motivadoras que permitan utilizar diferentes estilos y que contribuyan a motivar y brindar nuevas estrategias para desarrollar aprendizajes y fomentar la superación. Esta propuesta se basa en el desarrollo de actividades secuenciadas que fortalecen la creatividad y el desarrollo de aprendizajes, movilizandocompetencias comunicativas. Se crean estrofas con rima, ritmo, cadencia y tono, transmitiendo mensajes positivos y valores, y tomando en cuenta los enfoques transversales.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: creatividad, aprendizaje.



JUNÍN

39 proyectos

 Ganador 2022

En familia disfrutamos mejor la lectura

Código del proyecto: CNPIE2022-014270

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 30319

Región:
Junín

Provincia:
Concepción

Distrito:
Matahuasi

Código modular:
380394

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar habilidades comunicativas y promover hábitos lectores, mediante las siguientes estrategias: 30 minutos de oro para leer en familia, lectura por placer y dirigida en el aula, y tertulias familiares. Estas estrategias buscan involucrar activamente a madres y padres de familia en la educación de sus hijos, en tiempos de pandemia y en la nueva normalidad, para el logro de la competencia "Lee diversos tipos de textos en lengua materna", en concordancia con los estándares de aprendizaje.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, tertulias.

 Ganador 2022

Círculo de aprendizaje virtual para el logro de autónomo de competencias en el área de Matemática de las y los estudiantes del V ciclo de EBR de la IE N° 31425 La Libertad de la provincia de Chupaca- región Junín

Código del proyecto: CNPIE2022-014565

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 31425

Región:
Junín

Provincia:
Chupaca

Distrito:
Chupaca

Código modular:
375733

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias del área de matemática a través del círculo de aprendizaje de estudios virtuales, un espacio para compartir aprendizajes de manera autónoma y entre pares. En la primera etapa, los docentes generan fichas virtuales a través de aplicativo, que luego son compartidos por WhatsApp, y otros medios. Posteriormente, las y los estudiantes son quienes generan estos recursos y los intercambian con sus compañeros y compañeras.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autónomo, virtual.

 Ganador 2022

Estrategia ABDICS (acortar brechas digitales de forma creativa y solidaria) para desarrollar de forma óptima las competencias transversales del CNEB mediante el Workspace en los estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Emblemática “19 de abril” de Chupaca

Código del proyecto: CNPIE2022-014662

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 19 de Abril

Región:
Junín

Provincia:
Chupaca

Distrito:
Chupaca

Código modular:
581124

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es reducir de forma progresiva, creativa y solidaria la brecha digital, utilizando la estrategia ABDICS (acortar brechas digitales de forma creativa y solidaria) para desarrollar de forma efectiva los desempeños de las competencias transversales del CNEB “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” en los 926 estudiantes del nivel secundario de la institución educativa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: brecha digital, TIC.

🏆 Ganador 2022

Mi cultura en una biblioteca – “Kawsayninchy bibliotecac’humi kayan”

Código del proyecto: CNPIE2022-014892

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 381

Región:

Junín

Provincia:

Chupaca

Distrito:

Huamancaca Chico

Código modular:

470393

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es mejorar los logros de aprendizaje en la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” del área de Comunicación en estudiantes de 3, 4 y 5 años. Para lograrlo, se implementa una estrategia que consiste en planificar y aplicar un programa para fomentar y fortalecer la lectura en los niños y niñas, al mismo tiempo que se busca identificar y revalorizar su cultura y su comprensión.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: lectura, cultura.

🏆 Ganador 2022

“Haynuumi wawawasíhu takipaakuu”: Así cantamos en mi jardín

Código del proyecto: CNPIE2022-013096

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 303

Región:
Junín

Provincia:
Chupaca

Distrito:
Chupaca

Código modular:
376178

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es organizar y ejecutar acciones que contribuyan a la consolidación de la formación integral de los niños y niñas del Ciclo II. Esto se logrará fortaleciendo sus habilidades comunicativas y preparándolos para responder a las exigencias de la sociedad. La estrategia empleada permite el desarrollo de capacidades lingüísticas que las y los estudiantes integran en su proceso educativo, con eficiencia y destreza en todas las esferas de la comunicación. Además, las y los estudiantes crean canciones en castellano y quechua con el objetivo de revitalizar el enfoque intercultural bilingüe - EBI.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: habilidades comunicativas.

 Ganador 2022

El patio salesiano: un oasis de alegría para desarrollar las competencias socioemocionales

Código del proyecto: CNPIE2022-013478

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Salesiano Don Bosco

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

El Tambo

Código modular:

667022

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer el desarrollo de competencias socioemocionales en las y los estudiantes del nivel secundario a través de los patios salesianos, con el fin de mejorar los aprendizajes. El trabajo salesiano se realiza en torno a un patio al que las y los adolescentes se acercan en busca de un lugar seguro donde jugar, practicar deporte o simplemente reunirse en un espacio que les pertenece y no es parte del mundo de los adultos. El patio es territorio de las y los estudiantes y constituye el escenario ideal para el crecimiento de los adultos del mañana.

Temática: salud.

Palabras clave: competencias, socioemocional.

🏆 Ganador 2022

Redes de acción tutorial: “Reduca” en contextos de inclusión y con enfoque territorial en la IE “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” – Pucará

Código del proyecto: CNPIE2022-013723

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Mariscal Andrés Avelino Cáceres

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Pucará

Código modular:

372995

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación que presentamos utiliza las redes de acción tutorial para el aprendizaje basados en el diálogo personalizado, el contexto de inclusión y el enfoque territorial que nos permite desarrollar estrategias y oportunidades de refuerzo y nivelación del aprendizaje con métodos diferenciados, teniendo en cuenta la diversidad de necesidades de aprendizaje identificadas en el diagnóstico de las competencias en las áreas de matemáticas y comunicación. Los beneficiados de este proyecto son los 236 estudiantes de secundaria, quienes requieren recuperación debido a las condiciones de aislamiento y la falta de acceso a la educación virtual para todos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: inclusión, aprendizaje.

 Ganador 2022

Implementando nuestro primer taller de industrias alimentarias “Yaviroshi”

Código del proyecto: CNPIE2022-013760

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Yaviro

Región:

Junín

Provincia:

Satipo

Distrito:

Pangoa

Código modular:

1541176

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el desarrollo de competencias en emprendimiento económico mediante la implementación del taller de industrias alimentarias “Yaviroshi”, con el fin de fortalecer los logros de aprendizaje de las y los estudiantes. La estrategia propuesta para el desarrollo del proyecto requiere la participación de toda la comunidad educativa como madres, padres de familia, estudiantes y docentes, incluyendo autoridades, comuneros y exalumnos. Este proceso se inició el año 2021 con diversas reuniones de concientización en pequeños grupos. El proyecto beneficia a 69 estudiantes matriculados actualmente, de los cuales el 90% son bilingües y tienen como lengua originaria el asháninka.

Temática: emprendimiento-producción.

Palabras clave: industrias alimentarias.

 Ganador 2022

Si me siento bien aprendo mejor Sembrando emociones

Código del proyecto: CNPIE2022-013945

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1110

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

El Tambo

Código modular:

1647775

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar las relaciones sociales dentro de la comunidad educativa a través de nuestra propuesta que combina tres aspectos importantes: el fomento de la conciencia ecológica, el fortalecimiento socioemocional y la visión de emprendimiento económico. Al tener estudiantes más estables y con una mejor predisposición de aprender, obtendremos mejores resultados.

Temática: salud.

Palabras clave: socioemocional, emprendimiento.

 Ganador 2022

Mejoro mi expresión oral en familia demostrando mi talento

Código del proyecto: CNPIE2022-014157

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 30728

Región:

Junín

Provincia:

Satipo

Distrito:

Mazamari

Código modular:

1035930

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de la expresión oral y fomentar el hábito de la lectura en las y los estudiantes de la institución educativa, integrando al resto de miembros de la comunidad educativa.

El proyecto consiste en que las y los estudiantes se organizan con sus familias, recibiendo asesoramiento por parte de los docentes. Se orienta a las familias sobre cómo fomentar y utilizar el lenguaje oral de manera creativa y responsable tanto como hablantes o como oyentes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: expresión oral, lectura.

🏆 Ganador 2022

Ayojeitero ashonkakotero ñanamentotsi” (La andrómada del saber leer)

Código del proyecto: CNPIE2022-014476

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Bilingüe Alipio Ponce Vásquez

Región:

Junín

Provincia:

Satipo

Distrito:

Mazamari

Código modular:

365726

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar y fortalecer los bajos desempeños en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna y en castellano como segunda lengua”. Por esta razón, se ha priorizado esta problemática en las y los estudiantes del primero al sexto grado del nivel primario.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: lengua materna, segunda lengua.

🏆 Ganador 2022

Elevamos nuestras metas con la implementación de planes de mejora por áreas

Código del proyecto: CNPIE2022-014961

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
Politécnico Túpac Amaru

Región:
Junín

Provincia:
Huancayo

Distrito:
Chilca

Código modular:
372581

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el cumplimiento de metas a través de planes de mejora. Para lograrlo, se plantea la estrategia de propiciar una reflexión y autorreflexión profunda, con el fin de trabajar en base al logro o superación de las metas establecidas para el 2023. Para llevar a cabo este proceso, se realiza un diagnóstico objetivo y detallado de lo logrado durante los últimos tres años. Luego, se invita a las y los participantes a trabajar en equipo para plantear las metas por competencias. Estas consideraciones fueron tomadas en cuenta para la actualización del Proyecto estratégico institucional (PEI) y el Plan Anual de trabajo (PAT).

Temática: pedagogía.

Palabras clave: expresión reflexión, metas.

🏆 Ganador 2022

Huanconcitos escritores, portadores de una cultura ancestral

Código del proyecto: CNPIE2022-013300

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 30321

Región:
Junín

Provincia:
Concepción

Distrito:
Mito

Código modular:
380410

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es contribuir al fortalecimiento de la competencia de producción de textos en las y los estudiantes de la institución educativa. Para lograrlo, se utiliza la estrategia del aprendizaje vivencial con la danza de la Huaconada, la cual será difundida en entornos virtuales, en la revista "El Huaconcito Escritor" y en la galería de intercambio cultural "La Casita del Huaconcito Escritor", que nos permita aprovechar la potencialidad de la comunidad y aplicarla como situación significativa para desarrollar la competencia del área de Comunicación "Escribe Diversos Tipos de Textos en su Lengua Materna".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje vivencial.

🏆 Ganador 2022

Pequeños investigadores haciendo ciencia, para aprender ciencia

Código del proyecto: CNPIE2022-013704

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 31543 Túpac Amaru

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Chilca

Código modular:

376855

Nivel:

Primaria

Descripción:

El propósito de este proyecto es fortalecer las competencias "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos" y "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente" en las y los estudiantes del V ciclo de la institución educativa con la intención de formar ciudadanos con alfabetización científica y tecnológica que respeten el medio ambiente.

Temática: ambiente.

Palabras clave: alfabetización, tecnología.

 Ganador 2022

Akotsatantsi: aulas tecnológicas para estudiantes asháninkas de la IEB Potsoteni

Código del proyecto: CNPIE2022-013724

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Potsoteni

Región:

Junín

Provincia:

Satipo

Distrito:

Mazamari

Código modular:

1412949

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” a través de la implementación de aulas tecnológicas. Para lograr esto, el proyecto utiliza la estrategia metodológica denominada Akotsatantsi (conectar), que busca ser un proyecto intercultural que permite “conectar” o unir el conocimiento ancestral de los estudiantes Ashaninka con los conocimientos actuales que se imparten en la escuela.

Temática: tecnología.

Palabras clave: aulas tecnológicas.

🏆 Ganador 2022

Reescribimos la memoria de la feria sabatina de Chupaca para gestionar aprendizajes comunicativos

Código del proyecto: CNPIE2022-013801

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 30073

Región:
Junín

Provincia:
Chupaca

Distrito:
Chupaca

Código modular:
1216365, 381517

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El proyecto busca fortalecer la competencia 9 del CNEB "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", en los estudiantes del nivel primario, a través de la estrategia de producción de textos escritos basada en la cartografía social de la feria sabatina de Chupaca, que consiste en un mapeo participativo, colectivo y comunitario que tiene como objetivo rescatar los saberes ancestrales transmitidos generacionalmente sobre hechos de trascendencia social, económica, cultural y educativa relacionados con la feria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cartografía, ancestrales.

🏆 Ganador 2022

Manitos en acción para aprender jugando

Código del proyecto: CNPIE2022-013802

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 431

Región:
Junín

Provincia:
Huancayo

Distrito:
Huayucachi

Código modular:
511436

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la competencia "Resuelve problemas de cantidad" en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de la institución educativa. El propósito es mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes mediante la elaboración y el uso de materiales didácticos y actividades lúdicas. La estrategia plantea la creación de juegos innovadores, divertidos, desafiantes y creativos, elaborados por las maestras, madres y padres de familia junto a las niñas y niños.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: materiales, lúdicos.

 Ganador 2022

Estrategia didáctica Allin Nuna para desarrollar la competencia emocional en un mundo físico y virtual siguiendo las huellas de San Francisco de Asís

Código del proyecto: CNPIE2022-013861

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nuestra Señora del Rosario

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Huancayo

Código modular:

1214741 - 372540

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la competencia emocional en las estudiantes de primaria de la institución educativa, a través de la estrategia didáctica Allin Nuna que se adapta contexto de enseñanza virtual y presencial, e involucra a todos los agentes de la comunidad educativa. Para lograrlo, se realiza un análisis profesional y minucioso que ha dado como resultado un cartel de capacidades, temas de interés, actividades y desempeños. Estos elementos guían la planificación y ejecución de los procesos didácticos por parte de los docentes. El proyecto beneficia a las estudiantes de género femenino provenientes de zonas rurales y urbanas.

Temática: ambiente.

Palabras clave: comunidad, emocional.

🏆 Ganador 2022

El laboratorio matemático Isabelino, un ambiente de aprendizaje para el desarrollo de competencias matemáticas

Código del proyecto: CNPIE2022-013922

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Piloto Santa Isabel

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Huancayo

Código modular:

372508

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo desarrollar competencias matemáticas de forma experimental, utilizando recursos manipulables, digitales y virtuales relacionados con situaciones de contexto real. Esto se fundamenta en el origen de las matemáticas, que surgen de un constante proceso de experimentación. Se considera que este enfoque promueve el desarrollo de aprendizajes de calidad.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: laboratorio, experimental.

🏆 Ganador 2022

Rescatando nuestra lengua originaria quechua chanka desde el biohuerto “Nisqamantapacha, Siminchista Kawsarichisun”

Código del proyecto: CNPIE2022-013975

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 31203 Carlos Noriega

Región:

Junín

Provincia:

Satipo

Distrito:

Rio Tambo

Código modular:

1101419

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de la propuesta es revitalizar la lengua materna de las y los estudiantes de la institución educativa y promover que madres y padres continúen transmitiéndola sin temor a ser discriminados. Esto permite que las y los estudiantes se identifiquen con su cultura y se sientan orgullosos de ella en diferentes espacios, ya que, si se pierde la lengua originaria, se pierden los conocimientos construidos en esa lengua.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: lengua, cultura.

🏆 Ganador 2022

Anclas emocionales, ¡Nuestro gran aliado!

Código del proyecto: CNPIE2022-014139

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 30154 Inmaculado
Corazón de María

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Chilca

Código modular:

378539

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto se basa en la realización de talleres socioemocionales utilizando la estrategia "Anclas emocionales". Estos talleres están programados con el objetivo de orientar y promover el desarrollo de competencias socioemocionales en las y los estudiantes. Esta estrategia consiste en que sean capaces de gestionar y autorregular sus emociones, para que puedan identificar, manejar sus impulsos y expresar adecuadamente sus emociones con sus pares.

Temática: igualdad-género.

Palabras clave: talleres, emociones.

 Ganador 2022

La voz de los súper rafaelinos para una cultura de paz

Código del proyecto: CNPIE2022-014156

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
General Rafael Hoyos Rubio

Región:
Junín

Provincia:
Satipo

Distrito:
Mazamari

Código modular:
569392 - 936369

Nivel:
Primaria y secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo fortalecer las competencias comunicativas de las y los estudiantes, a través de la Radio Educa "La voz de los súper rafaelinos en acción". Esta propuesta educativa fomenta la participación de las y los estudiantes, quienes producen y conducen en vivo un programa radial dirigido a un público infantil-juvenil, donde se abordan temas que promuevan la justicia, la paz, la equidad, el bien común, el trato afectivo, entre otros.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Canvas, VRAEM.

 Ganador 2022

El biohuerto práctico conceptual en el desarrollo de las competencias curriculares de los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa “Simón Bolívar” C.P. Selva Virgen – Pangoa 2022

Código del proyecto: CNPIE2022-014419

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Simón Bolívar

Región:

Junín

Provincia:

Satipo

Distrito:

Pangoa

Código modular:

1787027

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo determinar a través de la estrategia indagar, la influencia del biohuerto, recoger, analizar y evaluar los datos que permitan comprobar o refutar la hipótesis planteada y su impacto en el desarrollo de las competencias curriculares de las y los estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biohuerto, hipótesis.

 Ganador 2022

Diseña el cambio

Código del proyecto: CNPIE2022-014551

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

María Auxiliadora

Región:

Junín

Provincia:

Chanchamayo

Distrito:

Chanchamayo

Código modular:

692814

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el desarrollo de habilidades blandas, competencias socioemocionales y capacidad de empoderamiento en los estudiantes del VII ciclo de secundaria. Las habilidades blandas son fundamentales para construir una cultura sólida y orientada al desarrollo personal, ya que engloban cualidades intangibles relacionadas con el empoderamiento.

Temática: igualdad-género.

Palabras clave: habilidades, empoderamiento.

 Ganador 2022

Construyo mi identidad practicando los valores de los enfoques transversales siguiendo las enseñanzas de mi amigo Jesús

Código del proyecto: CNPIE2022-014557

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 30024 Virgen de Fátima

Región:
Junín

Provincia:
Huancayo

Distrito:
Sapallanga

Código modular:
1215524

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias “construye su identidad” y “construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente comprendiendo la doctrina de su propia religión abierta al diálogo con las que le son cercanas”. Para lograrlo, se promueve la práctica de valores a través de mensajes bíblicos en las y los estudiantes de educación inicial. El proyecto involucra a todos los miembros de la comunidad escolar para abordar las problemáticas y necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes.

Temática: identidad-género.

Palabras clave: identidad, valores.

 Ganador 2022

Aprendiendo con Steam + H en la tierra de los pumas

Código del proyecto: CNPIE2022-014659

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Andrés Avelino Cáceres D.
30468

Región:
Junín

Provincia:
Jauja

Distrito:
Pomacancha

Código modular:
537605

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias matemáticas, lectoras, de indagación y pensamiento crítico en las y los estudiantes de secundaria, a través del enfoque STEAM + H. Este enfoque pedagógico está centrado en la resolución de problemas, provoca de manera intencionada procesos de investigación científica a través de la indagación para el aprendizaje de nuevos conceptos capacidades, competencias, valores y actitudes en las diferentes áreas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indagación, STEAM.

 Ganador 2022

Desarrollamos competencias a través de la estrategia “Noñanate, Nosankenatatzy, Noyotaki, Noñantzara” para promover pensamientos divergentes en estudiantes en condición de promoción guiada del periodo 2020 y 2021

Código del proyecto: CNPIE2022-014678

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Joaquín Capelo

Región:

Junín

Provincia:

Chanchamayo

Distrito:

Chanchamayo

Código modular:

373142

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar competencias de acuerdo al estándar de aprendizaje a través de la estrategia Noñanate, Nosankenatatzy, Noyotaki, Noñantzara (Lee, escribe, comprende y practica). Esta estrategia se enfoca en atender a la diversidad de las y los estudiantes cuyas necesidades pedagógicas requieren de atención para lograr la recuperación de capacidades y alcanzar un nivel satisfactorio en su aprendizaje, considerando las diferentes situaciones que vivieron durante los años 2020 y 2021.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: estrategia, TIC

 Ganador 2022

Tiktokeando a favor de la lectura post pandemia

Código del proyecto: CNPIE2022-014702

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

La Asunción

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Huancayo

Código modular:

372698

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca promocionar y concientizar la lectura, por placer o lúdica, a través de la plataforma TikTok, un recurso muy conocido y difundido entre las y los adolescentes, y bastante intuitivo. Por su dinamismo y la multiplicidad de opciones que posee, como filtros, inclusión de música, emociones, plantillas de videos, entre otros, que se vuelven atractivos para la elaboración de un video. Sin embargo, no se trata de crear cualquier tipo de video, sino aquellos en los que se recomiende un libro que narre de manera amena el argumento de una obra literaria o se divulguen frases relacionadas con la promoción de la lectura, entre otros.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Tik tok, lúdica.

 Ganador 2022

Aprendiendo a investigar mediante la estrategia tutoría entre pares

Código del proyecto: CNPIE2022-014761

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Simón Bolívar

Región:

Junín

Provincia:

Chupaca

Distrito:

Tres de Diciembre

Código modular:

609420

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer los niveles de logro esperado en la competencia "Indaga mediante método científico para construir sus conocimientos en función al CNEB", a través de la estrategia "Tutoría entre pares" que se caracteriza por ser realizada entre dos compañeros de aula o dos personas completamente desconocidas, pero con intereses similares. En esta dinámica un estudiante designado como tutor enseña a otro compañero denominado tutorado, a aprender mediante un apoyo personalizado de manera constante.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indaga, tutor.

 Ganador 2022

Curiosos palqueños descubriendo el mundo con el uso de cajas ursulinas

Código del proyecto: CNPIE2022-014795

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 157

Región:

Junín

Provincia:

Tarma

Distrito:

Palca

Código modular:

610014

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar el desarrollo de la indagación mediante métodos científicos, de manera práctica y lúdica, en estudiantes de 3, 4 y 5 años. Esto se logra a través del uso de las cajas ursulinas durante la educación presencial en tiempos de pandemia. Las cajas ursulinas consisten en un conjunto de materiales concretos estructurados y no estructurados que están estrechamente relacionados con actividades sugeridas y actividades libres que les permita desarrollar la indagación.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indagación, lúdica.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo la expresión oral con marionetas de Avelino

Código del proyecto: CNPIE2022-014825

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 30243 Milán U.Veliz
Pomalaza

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

San Jerónimo de Tunan

Código modular:

382408

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo fortalecer la expresión oral de los niños y niñas de segundo grado de primaria. La estrategia empleada es el uso de material lúdico, específicamente, "marionetas de hilo", las cuales se utilizarán para realizar actividades como hablar, actuar, declamar, contar chistes, adivinanzas, decir recetas, etc. Estas diferentes actividades de expresión oral contribuyen al desarrollo de esta habilidad en las y los estudiantes. El proyecto utiliza las marionetas como un recurso muy valioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estimulan los tres canales de percepción: auditivo, visual y kinestésico.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: marionetas, comunicación.

 Ganador 2022

Umanman ya'chaysapakunapa ya'chayninta éhulanampaq

Código del proyecto: CNPIE2022-014871

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Santa Rosa

Región:

Junín

Provincia:

Chupaca

Distrito:

Huachac

Código modular:

372722

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la capacidad de producción de textos en las y los estudiantes del VI ciclo (1° y 2° grado de secundaria) a través de esta estrategia que consiste en que ellos serán los protagonistas activos y quienes investigarán a través de la realización de entrevistas a los sabios de la comunidad para recopilar las tradiciones y costumbres ancestrales como cuentos, mitos y leyendas, actividades agrícolas y ganaderas, medicina natural y alimentos autóctonos, propios de su pueblo.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: tradiciones, costumbres.

 Ganador 2022

Uso de las estrategias Willapakuy y Kipi digital para el desarrollo de la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC's

Código del proyecto: CNPIE2022-015055

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 30163

Región:
Junín

Provincia:
Chupaca

Distrito:
Chongos Bajo

Código modular:
378620

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la competencia transversal del CNEB "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC" en los estudiantes de tercer y cuarto grado de educación primaria, mediante las estrategias Willapaku, Círculo Interactivos de Aprendizaje (organización de los estudiantes para el trabajo cooperativo y autónomo) y Kipi Digital (paquete de herramientas digitales para la producción y edición de videos). Las estrategias innovadoras buscan desarrollar proyectos multidisciplinarios, integradores que involucran la creatividad para enfrentarse a desafíos planteados.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: virtuales, multidisciplinarios.

 Ganador 2022

El ABC de progreso” para aprender fácilmente a leer

Código del proyecto: CNPIE2022-015354

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Progreso

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Huancan

Código modular:

1514660

Nivel:

Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la competencia “Lee diversos tipos de texto en su lengua materna” en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel inicial con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los estudiantes, mediante la elaboración y el uso de materiales didácticos y lúdicos creativos, teniendo como referencia la metodología activa de María Montessori, y otros de creación, propia adaptándolo al contexto de los estudiantes. El proyecto se desarrolla en la zona urbana de la región.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: material didáctico, leer.

 Ganador 2022

Biblioteca virtualito mensajero “Mi Pequeño Mundo en la motivación de la lectura”

Código del proyecto: CNPIE2022-013963

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 255 Mi Pequeño Mundo

Región:
Junín

Provincia:
Huancayo

Distrito:
El Tambo

Código modular:
383026

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo mejorar el desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”, implementando textos que se ajusten a las necesidades e intereses de las y los estudiantes de 3, 4 y 5 años, tanto en grupos regulares como inclusivos. Estos textos serán producidos por las y los estudiantes de diferentes edades de la institución educativa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: necesidades, inclusiva.

 Ganador 2022

Aprendo las matemáticas con el software Geogebra

Código del proyecto: CNPIE2022-014549

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
Amauta

Región:
Junín

Provincia:
Chupaca

Distrito:
Ahuac

Código modular:
372912

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto innovador busca fortalecer el desarrollo de las competencias “Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio” y “Resolver problemas de forma, movimiento y localización con el uso del software Geogebra” en las y los estudiantes de primero a quinto grado de secundaria. Además, tiene como objetivo capacitar al personal docente en el uso del Geogebra para el desarrollo de competencias matemáticas del CNEB.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Geogebra, matemáticas.

 Ganador 2022

La minka maqueña, una oportunidad de integración sociocultural para generar aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-014823

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Juan Velasco Alvarado

Región:

Junín

Provincia:

Tarma

Distrito:

Tapo

Código modular:

924753

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer la competencia “Construye interpretaciones históricas” y “Revalorar la práctica sociocultural costumbrista” en las y los estudiantes del nivel secundaria, Como estrategia de aprendizaje, se llevará a cabo una actividad llamada minka, que se práctica en la localidad. A través de esta actividad, las y los estudiantes pueden generar aprendizajes relacionados con la interpretación histórica de su entorno y contexto, lo cual motiva a revalorar las prácticas socioculturales costumbristas.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: minka, sociocultural.

 Ganador 2022

Yalpayshun Cusi

Código del proyecto: CNPIE2022-013577

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 31501 Sebastian Lorente

Región:

Junín

Provincia:

Huancayo

Distrito:

Huancayo

Código modular:

375527

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la aplicación del “yalpayshun cusi” (retroalimentación) a través del Titiriwanmy Lorentucha, con el fin de brindar una educación de calidad basada en el instrumento de evaluación rúbrica 3 del desempeño docente “Evalúa el progreso de aprendizajes para retroalimentar a las y los estudiantes y adecúa su enseñanza”. Esto permitirá generar procesos reflexivos en todas las áreas donde se desarrollan diferentes competencias, a través de la retroalimentación por descubrimiento y fortalecimiento de su autoestima e identidad cultural.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: retroalimentación, descubrimiento.

🏆 Ganador 2022

Quizizz para evaluar y retroalimentar en la educación virtual e híbrida

Código del proyecto: CNPIE2022-015316

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 31518 José Galvez
Barrenechea

Región:

Junín

Provincia:

Tarma

Distrito:

Tarma

Código modular:

375691

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es implementar un soporte digital que nos ayude a evaluar a nuestros estudiantes desde un entorno lúdico y brinde al docente información valiosa para valorar el logro de competencias desarrolladas en las aulas virtuales o híbridas. Además, proporciona al estudiante la posibilidad de recibir retroalimentación sobre sus aprendizajes con el apoyo del docente o de su familia, en el momento que ellos consideren conveniente y las veces que sean necesarias.

En este proyecto, también se involucran a la familia para apoyar el aprendizaje de las niñas y niños, generando un espacio de interaprendizaje y refuerzo escolar en el hogar.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: necesidades, inclusiva.



LA LIBERTAD

15 proyectos

🏆 Ganador 2022

Desarrollamos nuestras competencias comunicativas, artísticas y afianzamos nuestra identidad cultural local a través del rescate de los mitos y leyendas de “Mi sausal querido, tierra del eterno sol”

Código del proyecto: CNPIE2022-014337

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Carlos Mariategui

Región:

La Libertad

Provincia:

Ascope

Distrito:

Chicama

Código modular:

395137

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar las competencias comunicativas de las y los estudiantes a través de la recopilación, escritura, lectura y narración oral de los mitos y leyendas de su comunidad mediante espacios pedagógicos que le permitan al estudiante usar diversos lenguajes artísticos para brindar soporte visual y auditivo a las narraciones orales de los mitos y leyendas de su comunidad para fortalecer su identidad cultural local. Esta estrategia multidisciplinar incluye a las áreas de Comunicación, Arte y Cultura, Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica. Dicha estrategia, basada en el enfoque comunicativo textual y en el aprendizaje cooperativo, busca dar respuesta a las necesidades de aprendizaje que está priorizando la institución educativa y que están relacionadas con el desarrollo de las competencias comunicativas.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: leyendas, mitos.

🏆 Ganador 2022

La conversación literaria como estrategia para desarrollar la oralidad en los estudiantes a través del modelo pedagógico híbrido

Código del proyecto: CNPIE2022-014665

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Juan

Región:

La Libertad

Provincia:

Trujillo

Distrito:

Trujillo

Código modular:

395228

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto de innovación es desarrollar la oralidad en las y los estudiantes del VII ciclo, durante el periodo académico 2022, mediante la estrategia de la conversación literaria en el contexto del modelo pedagógico híbrido. Para ello, se propician espacios permanentes y sostenibles de conversaciones literarias presenciales y virtuales, donde las y los estudiantes interactúen con respeto, tolerancia, equidad e inclusión abordando temáticas para las diferentes áreas curriculares vinculadas, buscando desarrollar las diferentes capacidades relacionadas a la oralidad, las mismas que permiten mejorar el nivel de logro de sus aprendizajes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: oralidad, híbrido.

🏆 Ganador 2022

El aula invertida para apropiarse de los procesos de investigación y mejorar las competencias del área de ciencia y tecnología

Código del proyecto: CNPIE2022-015032

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 81025 José Antonio Encinas

Región:

La Libertad

Provincia:

Trujillo

Distrito:

Víctor Larco Herrera

Código modular:

366294

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es que las y los estudiantes del 1er grado se apropien de los procesos de investigación para alcanzar el nivel de logro esperado en las competencias de ciencia y tecnología, mediante la estrategia del desarrollo del aula invertida, siendo los procesos del ciclo del aprendizaje invertido: autoaprendizaje, coaprendizaje y socialización. Desarrollándose estos procesos en casa, a nivel individual y en el aula a nivel de grupo. En casa el autoaprendizaje, mediante la observación de un vídeo, las y los estudiantes desarrollan una ficha de preguntas y en el aula el coaprendizaje mediante un debate con los estudiantes sobre el video observado en casa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autoaprendizaje, coaprendizaje.

🏆 Ganador 2022

Mini escuelas porotinas para el aprendizaje de los estudiantes y alfabetización científica de la comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-014240

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 80825 Virgen del Carmen

Región:

La Libertad

Provincia:

Trujillo

Distrito:

Poroto

Código modular:

544759

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de logros de los aprendizajes satisfactorios en las y los estudiantes de segundo grado de secundaria en las áreas curriculares de Matemática, Arte y Cultura y Ciencia y tecnología; promoviendo la alfabetización científica en la comunidad. Con ello, se busca alfabetizar científicamente a la población, que usen la ciencia en la comunicación dentro de las familias, en los hábitos de vida y en el accionar laboral de las actividades productivas de la comunidad. La propuesta consiste en implementar pequeños espacios dentro de los domicilios o locales comunales, que permitan reunir a madres, padres, hermanos, familiares y/o vecinos para que escuchen las exposiciones de las y los estudiantes. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel secundario.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: alfabetización, científica.

 Ganador 2022

Gestión curricular participativa y fortalecimiento de competencias de docentes para mejorar los aprendizajes de los estudiantes mediante el modelo pedagógico del aula invertida y el enfoque STEAM+H

Código del proyecto: CNPIE2022-014588

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 80326 José F. Sánchez
Carrión

Región:
La Libertad

Provincia:
Gran Chimú

Distrito:
Lucma

Código modular:
1157304

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación educativa es fomentar el fortalecimiento de la gestión escolar y el desempeño docente, así como empoderar la gestión curricular e integrar y movilizar a todos los miembros de la comunidad educativa, actores claves del proceso educativo, a través del modelo pedagógico del aula invertida y el enfoque STEAM+H, con la finalidad de mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes en los dos niveles educativos de primaria y secundaria de la IE 80326 José Faustino Sánchez Carrión. El proyecto se desarrolla en la zona rural.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: desempeño docente, aula invertida.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo habilidades para la vida en los estudiantes de la institución educativa 80821 César Vallejo Mendoza

Código del proyecto: CNPIE2022-015296

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 80821 César Vallejo
Mendoza

Región:

La Libertad

Provincia:

Trujillo

Distrito:

La Esperanza

Código modular:

366070 - 547083

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto innovador tiene como objetivo central que las y los estudiantes fortalezcan sus habilidades para la vida en el aspecto cognitivo, desarrollando su capacidad creativa, crítica y toma de decisiones oportunas y coherentes logrando la autonomía. Este proyecto es dirigido por especialistas en el tema, producto de las alianzas realizadas con diferentes instituciones, quienes ayudarán a la comunidad educativa a entender y fortalecer las habilidades para la vida, estableciendo relaciones sanas que conlleven al desarrollo óptimo del proceso de aprendizaje. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel primaria.

Temática: salud.

Palabras clave: creativa, crítica.

🏆 Ganador 2022

El laboratorio de las dramatizaciones

Código del proyecto: CNPIE2022-013079

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 80830 Zoila Hora de Robles

Región:

La Libertad

Provincia:

Chepén

Distrito:

Chepén

Código modular:

1156397

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que las y los estudiantes del cuarto grado de nivel primaria alcancen el nivel logrado en la competencia "Construye su identidad", con repercusión en la autoestima a través del laboratorio de las dramatizaciones STEAM +H. Este laboratorio es una propuesta didáctica que usa las dramatizaciones con el STEAM H+ para desarrollar en las y los estudiantes la autonomía, la autoconfianza y la autoestima, con capacidad de superación y crecimiento en cualquier circunstancia de la vida. La propuesta didáctica tiene un conjunto de actividades pedagógicas, donde las y los estudiantes diseñan e implementan en un ambiente de la institución educativa, su laboratorio de dramatizaciones.

Temática: igualdad-género.

Palabras clave: STEAM, laboratorio.

 Ganador 2022

La fábrica geométrica apoyado por las TIC para desarrollar competencias matemáticas

Código del proyecto: CNPIE2022-013151

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 80050 José Félix Black

Región:
La Libertad

Provincia:
Ascope

Distrito:
Paján

Código modular:
724625

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar el nivel de desarrollo de la competencia matemática “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en estudiantes del tercer y cuarto grado del nivel secundaria haciendo uso de la fábrica geométrica apoyado por las TIC. Este proyecto trata sobre la implementación de un conjunto de estrategias metodológicas de resolución de problemas matemáticos a partir del uso de la página web MATETICLUDIC que incluye varias webquest sobre polígonos y poliedros con los cuales se elaboran muebles geométricos, jarras, floreros y maceteros matemáticos, empleando materia prima, material reciclado como cartones, papeles, cortezas de árboles, entre otros.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Geometría, matemática.

🏆 Ganador 2022

Cosmovisión Moche, un mundo de oportunidades para rescatar valores y desarrollar competencias sociales

Código del proyecto: CNPIE2022-013996

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Virgen del Carmen

Región:

La Libertad

Provincia:

Trujillo

Distrito:

El Porvenir

Código modular:

1251891, 1250943

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es rescatar valores ancestrales de la cultura Moche y desarrollar competencias sociales en las y los estudiantes, a partir de ejes temáticos culturales que movilizan competencias interdisciplinarias que aprovechan la riqueza cultural Moche como modelo de organización social, inclusión, equidad de género y conocimiento ancestral para fortalecer sus habilidades blandas que les permitan integrarse con éxito al grupo e interactuar con sus pares apuntando al logro de objetivos y metas comunes que incidirán en la buena convivencia y la mejora de los aprendizajes.

Temática: cultura-arte.

Palabras clave: inclusión, equidad.

 Ganador 2022

Science lab experimental como estrategia didáctica en el marco del STEAM+H para desarrollar las competencias científicas, tecnológicas, matemáticas, artísticas y humanísticas de las estudiantes de la I.E. 81007

Código del proyecto: CNPIE2022-014283

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 81007 Modelo

Región:

La Libertad

Provincia:

Trujillo

Distrito:

Trujillo

Código modular:

723981, 417618, 547976

Nivel:

Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo principal del proyecto es mejorar el nivel de desarrollo de las competencias científicas, tecnológicas, matemáticas, artísticas y humanísticas de las estudiantes, articulados desde el nivel inicial, primaria y secundaria, usando el SCIENCE LAB EXPERIMENTAL que es una estrategia didáctica definida como un laboratorio pedagógico donde se use la metodología STEAM+H, con el desarrollo de actividades cuyos productos coadyuven a la solución de los problemas identificados a nivel institucional, con la significativa participación de las estudiantes en el prototipo de los mismos. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: ambiente.

Palabras clave: laboratorio, STEAM.

 Ganador 2022

El confesionario de mis actitudes para mejorar el comportamiento

Código del proyecto: CNPIE2022-014467

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 80842

Región:
La Libertad

Provincia:
Otuzco

Distrito:
Agallpampa

Código modular:
1472323, 547075, 1716570

Nivel:
Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el sinceramiento y reflexión de las y los estudiantes, promoviendo la confesión de acciones negativas mediante la implementación de la estrategia “El confesionario de mis actitudes para mejorar el comportamiento” involucrando a la comunidad educativa orientado a mejorar las conductas de nuestros estudiantes. Esta estrategia favorece el proceso de aprendizaje, promueve la autoevaluación de las y los estudiantes logrando el sinceramiento y reflexión de sus acciones negativas y positivas. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel primaria.

Temática: salud.

Palabras clave: confesión, autoevaluación.

🏆 Ganador 2022

Mejoramos la competencia escribe textos en su lengua materna empleando la revista digital

Código del proyecto: CNPIE2022-015206

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Los Jardines

Región:

La Libertad

Provincia:

Chepén

Distrito:

Pueblo Nuevo

Código modular:

Pueblo Nuevo

Nivel:

Inicial, Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar habilidades comunicativas escritas en la competencia "Escribe textos en su lengua materna" a través del uso de las herramientas digitales "Joomong Lucidpress". El proyecto utiliza la metodología basada en ABP ya que a través de su aplicación promueve el pensamiento crítico, habilidades comunicativas, tecnológicas, el trabajo en equipo, desarrollo de la creatividad y autonomía. El proyecto ofrece oportunidades de aprendizaje propuestas por las y los estudiantes para desarrollarlos de manera colaborativa con un enfoque socio constructivista.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Icreatividad, autonomía.

🏆 Ganador 2022

El circuito lector

Código del proyecto: CNPIE2022-015458

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 80925

Región:
La Libertad

Provincia:
Sánchez Carrión

Distrito:
Huamachuco

Código modular:
561316

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar la comprensión lectora en las y los estudiantes, desarrollando estrategias recreativas de hábitos de lectura. Se implementa un circuito lector que consiste en el diseño de una ruta física recreativa cuya partida empieza en un espacio acondicionado para lecturas rápidas sencillas y recreativas, estos espacios serán denominados como estaciones de lectura que irán aumentando el grado de complejidad lectora de acuerdo al avance que logre cada participante hasta terminar en la máxima estación que es la biblioteca central. Este proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: hábitos, lectura.

 Ganador 2022

A través de la App educativa “Experimentando en letras” promovemos el desarrollo de las competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-014182

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 80085

Región:
La Libertad

Provincia:
Ascope

Distrito:
Razuri

Código modular:
1167907

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El propósito de este proyecto es promover el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes del nivel secundaria, a través del uso de la aplicación educativa “Experimentando en Letras” cuyo propósito central es promover el desarrollo de las competencias comunicativas a través de la presentación de experiencias híbridas de lectura y redacción que incluyen diversos objetos virtuales de aprendizaje: guías interactivas, E-books, audio-libros, vídeo-tráiler, tutoriales, juegos lúdicos (gamificado), entre otros.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: interactivo, lúdico.

🏆 Ganador 2022

Uso de plickers para la evaluación formativa de todos los estudiantes del aula: soporte aplicado a la estrategia de aprendizaje híbrido “Clase invertida” con la finalidad de promover el aprendizaje autónomo y la retroalimentación oportuna y efectiva

Código del proyecto: CNPIE2022-015084

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Andrés Rázuri

Región:

La Libertad

Provincia:

Pacasmayo

Distrito:

San Pedro de Lloc

Código modular:

395293

Nivel:

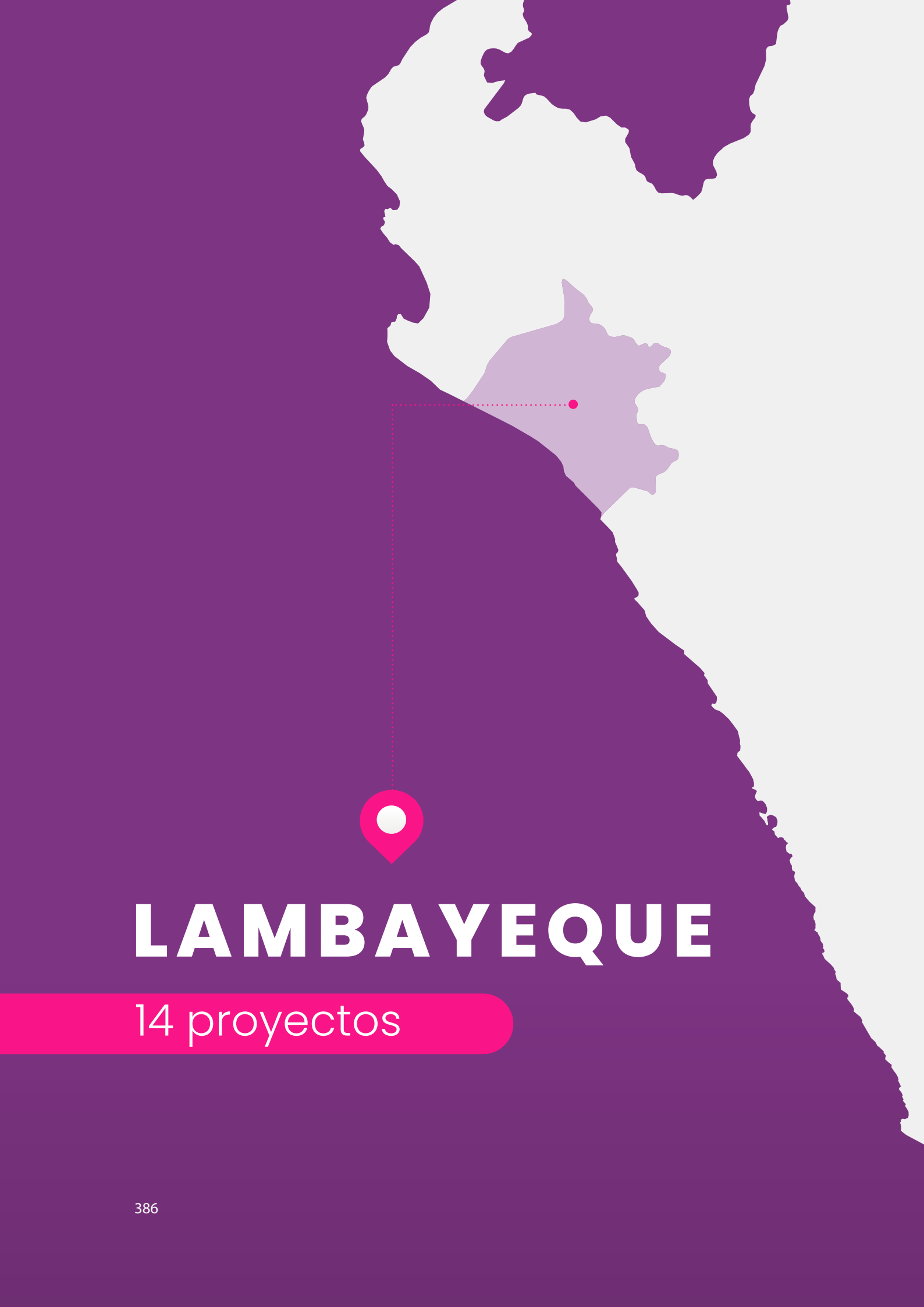
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de logro y el aprendizaje autónomo de las y los estudiantes mediante la aplicación de la estrategia de aprendizaje híbrida “Flipping Classroom” o “Clase invertida”, la que se articula con el uso de la aplicación plickers, como una herramienta ágil, que posibilita la evaluación masiva de las y los estudiantes en tiempo real y que proporciona la estadística de los mismos, posibilitando la retroalimentación grupal y entre pares de manera oportuna, efectiva e inclusiva a estudiantes que no cuentan con equipos tecnológicos (celular o laptop) y plan de datos. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: híbrida, retroalimentación.



LAMBAYEQUE

14 proyectos

 Ganador 2022

Fortaleciendo valores, autoestima y habilidades sociales (VAUHS) en familia promoviendo la educación híbrida

Código del proyecto: CNPIE2022-013397

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 11084 San Juan Bautista

Región:
Lambayeque

Provincia:
Chiclayo

Distrito:
Cayalti

Código modular:
647982

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias del área de personal social, comunicación, educación artística y competencias transversales a través de la metodología VAUHS (desarrollo del autoestima, valores y habilidades sociales) y la educación híbrida, promoviendo el enfoque de orientación al bien común en nuestros estudiantes del nivel primario, junto a sus familias con la finalidad de contribuir en su formación integral. La metodología VAUHS cuenta con un proceso didáctico propio en donde cada uno de sus momentos está enfocado a desarrollar y fortalecer las competencias de las áreas antes mencionadas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: educación híbrida, integral.

 Ganador 2022

Generación del bicentenario, fortaleciendo sus competencias comunicativas en tiempo de pandemia haciendo uso de las TIC

Código del proyecto: CNPIE2022-014546

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Octavio Campos Otoleas

Región:
Lambayeque

Provincia:
Chiclayo

Distrito:
Pomalca

Código modular:
1756584 - 452748

Nivel:
Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación educativa es fortalecer las competencias comunicativas de las y los estudiantes dentro del contexto actual haciendo uso de las tecnologías de la información y comunicación mediante la creación de espacios de aprendizaje significativos. El proyecto trata de la creación de espacios de aprendizaje para fortalecer las competencias comunicativas de las y los estudiantes del aula de primer grado del nivel primaria y todas las aulas de los diferentes niveles y grados de la institución educativa haciendo uso de las TIC. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: TIC, comunicativas.

🏆 Ganador 2022

Mochikitas: aprenden y emprenden con el mate burilado

Código del proyecto: CNPIE2022-013014

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 10159 Daniel Alcides Carrión

Región:

Lambayeque

Provincia:

Lambayeque

Distrito:

Morrope

Código modular:

346361

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es que las y los estudiantes logren un alto nivel de los aprendizajes en la competencia "Gestiona responsablemente los recursos económicos", a través de las estrategias metodológicas que implementa "Mate Burilado" que consiste en desarrollar aprendizajes significativos mediante la elaboración del mate burilado y el fortalecimiento del trabajo colaborativo de todos los docentes de la institución educativa y la comunidad. La elaboración de los mates burilados se realiza una vez por semana y de manera presencial.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Burilado, colaborativo.

 Ganador 2022

De vuelta al cole para fortalecer nuestras habilidades blandas y nuestro aprendizaje autónomo

Código del proyecto: CNPIE2022-013738

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Cristo Rey

Región:

Lambayeque

Provincia:

Chiclayo

Distrito:

José Leonardo Ortiz

Código modular:

491456 -, 625830

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo implementar un programa basado en el desarrollo de habilidades blandas y aprendizaje autónomo de las y los estudiantes y sus familias. Para ello, se realizan talleres donde se abordan temáticas vinculadas al desarrollo de la ética, liderazgo, trabajo en equipo, la comunicación eficaz y resolución de problemas. De esta manera, se busca abordar los problemas emocionales que vivencian las y los estudiantes en este proceso de readaptación a la nueva normalidad en la escuela y a la vez se refuerzan estrategias para el desarrollo del aprendizaje autónomo.

Por ello, en este retorno a clases presenciales resulta necesario un trabajo integrador con estudiantes y familias, a fin de que se puedan trabajar habilidades blandas para superar los problemas socioemocionales generados, y a la vez potencializar el trabajo en cuanto al aprendizaje autónomo. El proyecto aporta en el desarrollo de habilidades blandas por parte de la población estudiantil logrando estudiantes empáticos, asertivos, comunicativos, con una autoestima adecuada y capaces de tomar decisiones. De esta manera, contribuimos a que las y los estudiantes estén más comprometidos con el logro de sus metas, con la autonomía en su aprendizaje, construir su identidad y convivir democráticamente.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: habilidades, resolución.

 Ganador 2022

Saltureños, embajadores de una rica herencia cultural

Código del proyecto: CNPIE2022-014082

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 11527 Antonio Raimondi
Dell Acqua

Región:

Lambayeque

Provincia:

Chiclayo

Distrito:

Saña

Código modular:

445916, 580605

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del presente proyecto es fortalecer la identidad cultural de la comunidad educativa raimondina, a través de la implementación de la estrategia "Saltureños, embajadores de una rica herencia cultural" que busca fortalecer la identidad cultural en toda la comunidad garantizando la calidad y equidad sin distinción. El proyecto propone un procedimiento metodológico que incluye la participación, involucramiento y compromiso de todos los agentes educativos; docentes, directivos, administrativos, madres, padres de familia, exalumnos, miembros de la comunidad local y sobre todo de las y los estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: identidad, cultural.

 Ganador 2022

Todos participamos para fortalecernos institucionalmente

Código del proyecto: CNPIE2022-014656

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 10717 José María Arguedas

Región:

Lambayeque

Provincia:

Chiclayo

Distrito:

La Victoria

Código modular:

455063- 452847

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del presente proyecto de innovación educativa es ejecutar un plan de participación ciudadana que contribuya al fortalecimiento del sistema educativo de la Institución Educativa. El proyecto involucra poner en ejecución un conjunto de acciones, actividades y estrategias de participación ciudadana. Su implementación contribuye a una mejor gestión en la institución educativa que fortalecerá la calidad del servicio y el aprendizaje pertinente y de calidad, fortaleciendo a la institución educativa, mediante un funcionamiento efectivo de sus mecanismos de participación para contribuir a una mejor gestión institucional, asegurando un servicio calidad, en miras de la autonomía institucional.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: participación ciudadana, aprendizaje.

🏆 Ganador 2022

Leyendo y jugando, mis emociones voy regulando

Código del proyecto: CNPIE2022-015636

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 424 Francisco I

Región:
Lambayeque

Provincia:
Lambayeque

Distrito:
Mórrope

Código modular:
1595297

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el desarrollo socioemocional, incentivando el nivel de logro de la competencia "Construye su identidad" en los niños y niñas del nivel inicial, a través de la estrategia "Leyendo y jugando, mis emociones voy regulando". Este proyecto consiste en que los niños y niñas identifiquen sus emociones, aprendan a expresarlas, diferenciarlas, a respetar las de su entorno y a responder ante ellas de manera asertiva, contribuyendo en su desarrollo intra e interpersonal. Para el logro del proyecto, se involucra a las familias como primer agente de interacciones, posteriormente en el aula con acompañamiento y trabajo con madres y padres de familia.

Temática: salud.

Palabras clave: Interpersonal, intrapersonal.

 Ganador 2022

Aplicamos métodos de aprendizaje en la acción, aprender haciendo, usando recursos naturales y culturales del distrito de túcume, con estudiantes de la I.E. 10233 CAP. FAP. José Abelardo Quiñones Gonzáles del caserío Túcume Viejo

Código del proyecto: CNPIE2022-013752

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 10233 CAP. FAP. José Abelardo Quiñones Gonzales

Región:

Lambayeque

Provincia:

Chiclayo

Distrito:

Túcume

Código modular:

710418

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del presente proyecto de innovación es desarrollar aprendizajes significativos con métodos en la acción aprender haciendo con las y los estudiantes. El proyecto busca atender a las y los estudiantes con equidad, igualdad en condiciones y oportunidades de calidad de enseñanza y aprendizaje, con la certeza que las y los estudiantes tengan una participación activa, que les permita lograr aprendizajes significativos desde la acción, produciendo y compartiendo conocimientos con habilidad. Este proyecto permite la consolidación efectiva de las competencias de todas las áreas que se desea lograr en las y los estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: Equidad, igualdad.

 Ganador 2022

Proyecto de aprendizaje interdisciplinario sobre la práctica vivencial del patrimonio local

Código del proyecto: CNPIE2022-014219

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Fe y Alegría 28

Región:

Lambayeque

Provincia:

Chiclayo

Distrito:

Chiclayo

Código modular:

580514

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el nivel de logro de los aprendizajes en las diversas áreas curriculares de las y los estudiantes del VI del nivel secundario, mediante un proyecto interdisciplinario sobre la práctica vivencial del patrimonio local. El proyecto utiliza la estrategia innovadora “El uso del patrimonio vivencial local” que consiste en elaborar un proyecto de aprendizaje interdisciplinario que contenga actividades, tales como: visualización de videos, revisión bibliográfica, lecturas complementarias y participación activa. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: interdisciplinario, vivencial.

🏆 Ganador 2022

Teatro solidario itinerante: contribuyendo a mi comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-014752

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Elías Aguirre

Región:

Lambayeque

Provincia:

Chiclayo

Distrito:

Pimentel

Código modular:

452581

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene como propósito fundamental fortalecer la salud emocional de las y los estudiantes en la presente etapa de la pandemia por COVID 19, a partir de su propia intervención en la comunidad y el fortalecimiento permanente de su expresión oral. Para ello, se implementa "El teatro solidario itinerante", prototipo que contribuye con el bienestar de pobladores de su distrito y mejorar con ello su indagación, ciudadanía, motricidad y gestión de proyectos sociales. La estrategia innovadora expresa una dinámica de aprendizaje en la comunidad que tiene como eje fundamental fortalecer la salud emocional de los involucrados a la par de su expresión oral, a partir de prácticas solidarias basadas en visitas periódicas para representar escenas de la vida cotidiana.

Temática: salud.

Palabras clave: Covid 19, emocional.

🏆 Ganador 2022

Curcubiteando y epazoteando mejoramos nuestra salud

Código del proyecto: CNPIE2022-014855

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Luis Negreiros Vega

Región:
Lambayeque

Provincia:
Chiclayo

Distrito:
Patapo

Código modular:
1159037

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es elaborar un producto en base a granola antiparasitaria para el desarrollo de aprendizajes significativos que permita a las y los estudiantes eliminar parásitos gastrointestinales en la familia. Se hace uso de la metodología Design Thinking. El proyecto pretende desarrollar aprendizajes significativos de manera transversal sobre el uso adecuado de productos ancestrales de origen vegetal como la curcubita y dysphania ambrosioides, alimentos cuya producción se da durante todo el año, en la zona y que no son aprovechados en su totalidad como por ejemplo semillas o pepitas que son eliminados a las basuras o terminan en los estómagos de sus animales.

Temática: salud.

Palabras clave: ancestrales, parásitos.

🏆 Ganador 2022

Aplicación del método corepu para gestionar los aprendizajes de manera autónoma en los estudiantes de secundaria de la IE. N° 10063 “Cruz de Yanahuanca”, Penachí

Código del proyecto: CNPIE2022-015162

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 10063 Cruz de Yanahuanca

Región:

Lambayeque

Provincia:

Lambayeque

Distrito:

Salas

Código modular:

580498

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo de esta propuesta metodológica es que las y los estudiantes de secundaria mejoren las habilidades de comprensión y razonamiento para que puedan gestionar sus aprendizajes de manera autónoma mediante el método COREPU (Comprende, Razona, Expone y Publica). Este objetivo tiene como base la reflexión consciente que debe realizar todo estudiante sobre cómo, qué y para qué aprende. Este acto implica que, ante la educación remota o presencial, muchas veces las y los estudiantes se encuentran solos en casa, y requieren gestionar su aprendizaje con autonomía, desarrollando procesos reflexivos y autorregulados que les permite aprender a aprender para la vida, en cualquier circunstancia real.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: reflexión, autonomía.

 Ganador 2022

Sembrando vida

Código del proyecto: CNPIE2022-015426

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
San Martín

Región:
Lambayeque

Provincia:
Lambayeque

Distrito:
Lambayeque

Código modular:
626374

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar un conjunto de competencias en las y los estudiantes a través de la implementación de estrategias de aprendizaje activas y motivadoras, que tienen como punto de partida a una acción integradora, como es el cultivo de las áreas verdes de nuestra institución educativa. La propuesta busca la implementación de un proyecto ambiental consistente en el cultivo de plantas alimenticias medicinales y ornamentales en los diversos espacios que encontramos en nuestra institución educativa y que están destinados para ello. También se desarrollan los siguientes enfoques transversales: ambiental, de derechos, orientación al bien común y búsqueda de la excelencia.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ambiental, medicinales.

 Ganador 2022

Estrategia: “Utilizando herramientas interactivas mejoramos nuestro aprendizaje en la matemática”

Código del proyecto: CNPIE2022-013150

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 10836 La Aplicación

Región:
Lambayeque

Provincia:
Chiclayo

Distrito:
José Leonardo Ortiz

Código modular:
1460997

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el nivel de logro de los aprendizajes de las competencias matemáticas en las y los estudiantes de secundaria, a través de diversas herramientas interactivas, las mismas que intervienen favorablemente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática, orientadas a que el estudiante desarrolle las competencias matemáticas. El objetivo planteado propone la solución a la problemática haciendo uso de procesos pedagógicos y didácticos, aportando también con el fortalecimiento de las capacidades pedagógicas del docente para lograr aprendizajes significativos, duraderos y favoreciendo el desarrollo integral de las y los estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: interactivas, didácticas.



LIMA

Metropolitana

55 proyectos

 Ganador 2022

Desarrollo de la estrategia Divertimatics al rescate, para la mejora de las competencias en el área de matemáticas a través del juego, la tecnología y el arte en los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Nuestra Señora del Carmen en SMP

Código del proyecto: CNPIE2022-013083

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 2070 Nuestra Señora del Carmen

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Martín de Porres

Código modular:
566448

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias en el área de matemáticas en las y los estudiantes del VI ciclo a través del juego, arte y diversas herramientas tecnológicas. La estrategia aplicada es "Divertimatics al rescate" que nace como consecuencia de la reflexión sobre cómo mejorar la práctica educativa.

Temática: tecnología.

Palabras clave: herramientas, inclusión.

 Ganador 2022

Cover del aprendizaje en el aula invertida para fortalecer competencias comunicativas y la autonomía de los estudiantes

Código del proyecto: CNPIE2022-013274

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 6082 Los Próceres

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Santiago de Surco

Código modular:
328559, 469205

Nivel:
Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias comunicativas, la gestión autónoma del aprendizaje y el aspecto socioemocional en las y los estudiantes, a través de la estrategia del "Cover del aprendizaje" que consiste en tomar una versión de un determinado autor para volver a interpretarla haciéndole modificaciones, tratando de superar la versión original con creatividad y talento. El proyecto busca fortalecer las competencias comunicativas, la gestión autónoma del aprendizaje y brindar soporte socioemocional a las y los estudiantes con experiencias de aprendizajes en clases sincrónica y asincrónicas con actividades registradas en su portafolio físico y virtual en base a modelos. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: socioemocional, autónoma.

 Ganador 2022

Tertuliando en maco, un mundo para gestionar las competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-013459

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 21007 Felix B. Cárdenas

Región:
Lima

Provincia:
Huaura

Distrito:
Santa María

Código modular:
1019439

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr de manera efectiva la gestión de las competencias comunicativas, utilizando la tertulia dialógica como un espacio de aprendizaje en los y las estudiantes del nivel secundario. En ese sentido, mediante este proyecto se planifica las Experiencia de Aprendizaje (EdA) en dos disciplinas de manera integrada donde las y los estudiantes viven experiencias de aprendizaje activo en el proceso de desarrollo de sus proyectos como tablas y gráficas estadísticas, interpretaciones de forma creativa; y en el área de comunicación los productos como: dramatización, oratoria, infografías, redacciones, podcast, videos, entre otros, a fin de desarrollar competencias para la vida y conectarse con las dinámicas y desafíos del contexto local y global.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: tertulia, experiencias.

🏆 Ganador 2022

Gestiono mis aprendizajes en diferentes escenarios

Código del proyecto: CNPIE2022-013556

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 6097 Mateo Pumacahua

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Santiago de Surco

Código modular:
1083120, 494732

Nivel:
Inicial y Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto consiste en desarrollar una educación híbrida que garantice el incremento del nivel de logro de los aprendizajes y el desarrollo de las competencias "Lee diversos tipos de texto" y "Se comunica oralmente". El propósito del proyecto es potenciar, en la educación a distancia, la actuación de la familia, como mediadora del aprendizaje de sus hijos e hijas, estableciendo vínculos de calidad al interactuar en diferentes situaciones de la vida cotidiana, promoviendo la lectura por placer y la expresión oral haciendo usos de los elementos y recursos de su entorno, a través de la capacitación de las familias de las 6 aulas del nivel inicial.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: híbrida, familias.

🏆 Ganador 2022

En comunidades de aprendizaje mejoramos competencias digitales y procesos de enseñanza aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-013635

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 2009 Fe y Alegría 2

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Martín de Porres

Código modular:

436204, 437541

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el uso de recursos y estrategias tecnológicas para mejorar los aprendizajes en los estudiantes y potenciar la comunidad de aprendizaje profesional docente del nivel de secundaria. La estrategia aplicable es la plataforma educativa "Edmodo" como herramienta tecnológica para interactuar con los estudiantes dentro y fuera de la escuela lo que permitirá que las y los docentes centralicen el material pedagógico para sus estudiantes, compartan información, enlaces, tareas o actividades y brinden un seguimiento adecuado y personalizado a sus estudiantes, potenciando el trabajo colaborativo y el desarrollo de sus competencias digitales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comunidad, plataforma.

 Ganador 2022

Las rutinas de pensamiento, en la gestión autónoma de mis aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013644

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 513 Niños de María

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Juan de Miraflores

Código modular:
468959

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la gestión autónoma de los aprendizajes de las niñas y niños del II ciclo del nivel inicial, mediante el uso de las estrategias de "Rutinas de Pensamiento" en el contexto del servicio educativo semipresencial que combina momentos de trabajo a distancia y presencial bajo el modelo pedagógico híbrido que tiene el propósito de promover la gestión del aprendizaje de manera autónoma de las niñas y niños. El funcionamiento del proyecto empieza por la comunicación oportuna a las familias, luego se envía una actividad diaria por medio del WhatsApp del aula, con el nombre de la actividad, un propósito, criterio, un reto o desafío y un recurso virtual para que lo puedan explorar con apoyo del adulto cuidador para que en casa conozcan y comprendan el tema a tratar al día siguiente.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: híbrida, autónoma.

🏆 Ganador 2022

Disfrutando la aventura de leer

Código del proyecto: CNPIE2022-013677

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

José María Arguedas

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Carabayllo

Código modular:

582148

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es despertar el interés por la lectura que es inherente al desarrollo de la habilidad de la comprensión. El proyecto consiste en la elaboración de una plataforma virtual a manera de repositorio que contengan textos seleccionados de corte narrativo y literario. Los textos que aparecen en la plataforma virtual fueron elegidos y adaptados por los docentes del área de Comunicación. El criterio que se usó para elegir los textos es la preferencia lectora que resultó de la encuesta aplicada a las y los estudiantes.

El proyecto consiste en la elaboración de una plataforma virtual a manera de repositorio que contenga textos seleccionados de corte narrativo y literario. Los textos que aparecen en la plataforma virtual fueron elegidos y adaptados por los docentes del área de comunicación.

Temática: Pedagogía.

Palabras clave: Plataforma, narrativa

🏆 Ganador 2022

Institución educativa virtual “EFRO”, líderes en educación

Código del proyecto: CNPIE2022-013828

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Esther Festini de Ramos Ocampo

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Comas

Código modular:

437277

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las habilidades digitales, desarrollar su autonomía, responsabilidad en sus aprendizajes, alcancen y mejoren el nivel de logro de aprendizaje, a través de la escuela virtual EFRO, una propuesta pedagógica que facilita el aprendizaje en contextos híbridos, donde las estudiantes realizan sus actividades presenciales y a distancia con el acompañamiento de las y los docentes. Esto se basa en el diseño y aplicación de una plataforma digital, creada por los directivos y docentes de la institución educativa, con la finalidad de alojar contenido educativo de fácil y libre acceso para las y los estudiantes en cualquier momento, desarrollando aprendizajes sincrónicos o asincrónicos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: híbridos, habilidades.

🏆 Ganador 2022

Aprendiendo juntos con resiliencia y ciudadanía pachacutana en tiempos de educación híbrida

Código del proyecto: CNPIE2022-013882

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 6069 Pachacutec

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Villa el Salvador

Código modular:

328450, 325670

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el desarrollo de la conciencia emocional en las y los estudiantes con el acompañamiento del docente, a través del desarrollo de actividades de resiliencia de la metodología aula híbrida que consiste en desarrollar en tres momentos las estrategias y/o actividades de una experiencia de aprendizaje híbrida: antes, durante y después de la clase. Para ir desarrollando la resiliencia en el aula, es necesario activar aprendizajes significativos desde la constante motivación y autorregulación de las emociones, que empatizan cognitivamente con el bienestar general. Se promueve el ejercicio de su ciudadanía en los procesos crítico-reflexivos de su actuar que contribuyan al bienestar socio afectivo del estudiante y la de sus pares.

Temática: salud.

Palabras clave: híbrida, emociones.

🏆 Ganador 2022

Gestionando nuestra autonomía en la indagación científica

Código del proyecto: CNPIE2022-014055

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Miguel Grau

Región:
Lima

Provincia:
Cañete

Distrito:
Quilmana

Código modular:
286401

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la gestión autónoma de los aprendizajes de las y los estudiantes, a través de la aplicación de la educación híbrida, donde de manera presencial, desarrollan las actividades de investigación científica en el laboratorio de ciencias; y de manera virtual, lo desarrollan en casa con materiales caseros porque necesitan experimentar para aprender cosas nuevas o reforzar las ya aprendidas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: investigación, autónoma.

 Ganador 2022

Gentic606 emprendedores digitales desde un modelo pedagógico híbrido, una oportunidad para el nivel inicial

Código del proyecto: CNPIE2022-014268

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 606

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Puente Piedra

Código modular:
1053511

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto de innovación consiste en utilizar las TIC como herramientas digitales de información y conocimiento, para desarrollar la autonomía en las y los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años, dentro de ese espacio mixto que es el modelo pedagógico híbrido. Las y los estudiantes del nivel inicial tendrán la oportunidad de realizar sesiones presenciales y otras virtuales, promoviendo la interactividad y la motivación a partir del trabajo colaborativo estudiantes y docentes, favoreciendo el aprendizaje autónomo y autorregulado incorporando de manera paulatina las TIC en ambos espacios educativos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: híbrido, digitales.

🏆 Ganador 2022

Con el canal de Emilia me divierto y me siento feliz

Código del proyecto: CNPIE2022-014391

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 42 Elizabeth Espejo de Marroquin

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Miraflores

Código modular:

330175

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr alcanzar el nivel de comunicación oral y el desarrollo de su identidad a través del canal de Emilia, en los niños y niñas de 3 años de las aulas rojo y lila, turno tarde, y del aula verde turno tarde de 4 años. El proyecto consiste en que niñas y niños en su familia y en la escuela cuenten con un canal en el que puedan exponer y compartir creaciones y temas de su interés, proyectos realizados, opiniones sobre las experiencias desarrolladas a través de los proyectos institucionales como: el Huerto de Emilia, Emilia Cartonera, con cajas y cartones desarrollamos nuestros dones; además de otros productos de las experiencias de aprendizaje.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: identidad, canal.

 Ganador 2022

Pequeños escritores y escritoras para el mundo, liberando expresiones en una biblioteca digital

Código del proyecto: CNPIE2022-014552

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 0015 Los Lirios

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Martín de Porres

Código modular:

880419

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es mejorar el nivel de logro de las y los estudiantes en todas las competencias comunicativas, partiendo desde la liberación de sus ideas, sentimientos y emociones, iniciando en la producción creativa de textos, su representación en lenguajes artísticos y la comunicación de los mismos en diversos entornos, usando la expresión oral, plasmando estas producciones en libros digitales o e-books mediante una biblioteca digital infantil.

El proyecto responde a un enfoque por competencias, teniendo dos formas de interacción. En la presencialidad, la estrategia consiste en desarrollar la producción de textos, la expresión oral y creatividad en lenguajes artísticos. A distancia, las y los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar la comprensión de textos hasta el nivel inferencial, mediante videos que incluyen preguntas, sobre textos extraídos de la biblioteca digital infantil.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: e-books, biblioteca.

🏆 Ganador 2022

Expresión oral desde el aula invertida

Código del proyecto: CNPIE2022-014805

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 2075 Cristo Hijo de Dios

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Comas

Código modular:
436790

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer la expresión oral de las y los estudiantes, utilizando la metodología del aula invertida. El proyecto innovador está dirigido a estudiantes del cuarto grado de primaria y busca la implementación de la metodología del aula invertida mediante el uso de la red social WhatsApp y aplicaciones móviles, para fortalecer la expresión e interacción oral de los estudiantes dentro y fuera del aula, luego de haber estado dos años con clases a distancia.

El proyecto se desarrolla en zona urbana, en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aula invertida, whatsapp.

🏆 Ganador 2022

Un librito llega a mí, a través del delivery lector

Código del proyecto: CNPIE2022-015190

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Jesús es Amor

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Santiago de Surco

Código modular:
1716786

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” impulsando la lectura en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad, a través del delivery Lector”. La propuesta busca motivar a las niñas y niños a observar, explorar y obtener información de los textos que lee o que le leen, lo que le permitirá posteriormente interactuar con sus familias, con la docente y con sus compañeros en espacios creados mediante la formación de grupos de lectores para comentar de manera oral sus opiniones sobre lo leído, demostrando la comprensión de los cuentos, historias cortas, adivinanzas, rimas, canciones, jitanjáforas, retahílas, incluidas en un “menú virtual” que se le proporciona a los estudiantes y sus familias a través de los grupos WhatsApp.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cuentos, historias.

🏆 Ganador 2022

La nueva radio basadrina la que te informa y anima

Código del proyecto: CNPIE2022-015195

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 6073 Jorge Basadre

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Villa María del Triunfo

Código modular:
643171

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover espacios de aprendizaje de manera lúdica e interactiva en el desarrollo de los aprendizajes en referencia al programa "Aprendo en Casa", mediante la educación a distancia, propiciando un clima de diálogo y trabajo colaborativo, fortaleciendo el desarrollo cognitivo y el aspecto socioemocional. Este proyecto aporta con el desarrollo de las competencias digitales, para continuar fortaleciendo y que las y los estudiantes se empoderen de la "Nueva Radio Basadrina: la que te informa y anima", complementando las temáticas de la estrategia "Aprendo en Casa", promoviendo el interés y participación activa en cada audición.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: socioemocional, digitales, radio.

🏆 Ganador 2022

EMOVICOLE (estrategias para fortalecer y gestionar emociones y movimientos en el colegio)

Código del proyecto: CNPIE2022-015499

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 604 Las Begonias

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Puente Piedra

Código modular:

1053438

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es mejorar los aprendizajes en el área de personal social y psicomotricidad, a través de EMOVICOLE que significa "Estrategias para fortalecer y gestionar Emociones y Movimientos en el Colegio. La metodología de EMOVICOLE, se realiza en base a los principios y enfoques del nivel inicial donde los estudiantes fortalecen sus emociones mediante movimientos en sus aprendizajes y se incide en el desarrollo de las competencias del Currículo Nacional de Educación Básica Regular. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel Inicial, beneficiando a 284 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: emociones, aprendizajes.

 Ganador 2022

Mejorar la práctica pedagógica en la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje a través de la estrategia de acompañamiento entre pares “Kuskalla purisun” de los docentes de la I.E. 6046-2022

Código del proyecto: CNPIE2022-013213

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 6046

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Juan de Miraflores

Código modular:
328229

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar la práctica pedagógica en la conducción del proceso enseñanza aprendizaje a través de la estrategia de acompañamiento entre pares para la obtención de mejores resultados de aprendizaje en las y los estudiantes. El proyecto busca desarrollar en los maestros de la institución educativa competencias y capacidades de autorreflexión y deconstrucción de su práctica pedagógica. Se emplea la estrategia de observación entre pares y mediante el uso de focos de observación para encontrar dificultades y debilidades dentro de su práctica pedagógica para que luego elaboren su plan de formación docente. La importancia de tener maestros reflexivos y que busquen superar sus dificultades, ayuda a mejorar la calidad educativa incidiendo positivamente en el logro de los aprendizajes de las y los estudiantes.

Temática: igualdad- género.

Palabras clave: autorreflexión, pedagógica.

 Ganador 2022

Reseteo mi cerebro aplicando Eduscrum con HD

Código del proyecto: CNPIE2022-013285

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1162 Divino Niño Jesús

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Lima

Código modular:
339317

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo promover el desarrollo de la competencia "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma" a través de la aplicación de la metodología Eduscrum con el uso de diversas herramientas digitales. Esta metodología permite participar, de manera autónoma, en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, evaluar sus avances y dificultades, así como asumir gradualmente el control de esta gestión.

El proyecto está orientado para que las y los estudiantes aprendan nuevas estrategias de trabajo en el aula de forma presencial donde sean capaces de "aprender por sí mismos, reconociendo sus estilos de aprendizaje, utilizando sus recursos y aplicando estrategias de manera autónoma para la consecución de un objetivo" según CNEB 2019.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autónoma, aprender.

 Ganador 2022

Carmelitanos en línea virtual: cuidamos y transformamos el planeta

Código del proyecto: CNPIE2022-013304

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 2083 Virgen del Carmen

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Rímac

Código modular:
433516

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo desarrollar la competencia “Gestiona Responsablemente el Espacio y Ambiente” en las y los estudiantes carmelitanos del nivel primaria, afianzando habilidades de pensamiento crítico que brinden solución a la problemática ambiental de su localidad. De esta manera, se logra una ciudadanía identificada con la conciencia ambiental de su distrito y preocupada por las decisiones que beneficiarán a las futuras generaciones.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: ambiental, crítico.

 Ganador 2022

Embellaciendo mi jardín

Código del proyecto: CNPIE2022-013369

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Joyitas de Jesús

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Juan de Lurigancho

Código modular:

1716760

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es incrementar los procesos que promuevan la cultura ecológica, en torno al embellecimiento de los espacios ambientales de la comunidad educativa, a través del sembrado de plantas ornamentales nativas de la comunidad en maceteros elaborados con material de reuso. La estrategia aplicada es de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia práctica profesional mediante un proceso de indagación-solución. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel inicial – jardín.

Temática: ambiente.

Palabras clave: sembrar, nativas.

🏆 Ganador 2022

Revitalizando nuestra identidad cultural en una educación híbrida con la lengua Kawki

Código del proyecto: CNPIE2022-013451

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 20780 Señor de la Ascensión de Cachuy

Región:

Lima

Provincia:

Yauyos

Distrito:

Catahuasi

Código modular:

888321

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto tiene como propósito revitalizar la identidad cultural en una educación híbrida con la lengua kawki, a través de los sabios de la comunidad a fin de ir formando el centro de interpretación de la lengua como un recurso didáctico y de aprendizaje. Este proyecto consiste en construir un centro de información de la lengua kawki como recurso didáctico (la casa del saber), es ahí donde se adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada con las y los estudiantes profesores y sabios de la comunidad. El proyecto pretende mejorar la autoestima, construir identidad y valorar sus costumbres ancestrales para comunicarse oralmente en su lengua materna.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: sabios, identidad.

 Ganador 2022

Vichama en acción

Código del proyecto: CNPIE2022-013501

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20945

Región:
Lima

Provincia:
Huaura

Distrito:
Vegueta

Código modular:
1747781

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la identidad cultural de las y los estudiantes del VI y VII ciclo del nivel secundaria y de toda la comunidad educativa mediante la estrategia pedagógica, activa y participativa “Vichama en acción” que involucra a la comunidad educativa, centrada en la búsqueda constante de herramientas y técnicas que ayuden y motiven a las y los estudiantes a aprender, tomando como punto de partida los conocimientos previos aprendidos y los nuevos o próximos a adquirir sobre la competencia “Construye su identidad” del CNEB.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: cultural, identidad.

🏆 Ganador 2022

Voces de mi escuela desde el aire

Código del proyecto: CNPIE2022-013791

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20621 María Inmaculada

Región:
Lima

Provincia:
Huarochiri

Distrito:
San Pedro de Casta

Código modular:
250878

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es potenciar la oralidad de las y los estudiantes a través del desarrollo de la estrategia “Voces de mi Escuela Desde el Aire”, que permite al estudiante cumplir con retos de planificar, diseñar, buscar fuentes de información valederos, y finalmente transmitir a la comunidad en general información del día. El proyecto busca fortalecer la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: oralidad, información.

🏆 Ganador 2022

Acompáñame a descubrir a cómo comunicarme

Código del proyecto: CNPIE2022-014142

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 707 Las Palomitas

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Lima

Código modular:
466250

Nivel:
Básica Especial

Descripción:

El proyecto tiene como propósito desarrollar y mejorar la calidad de la comunicación oral en las y los estudiantes verbales a través de medios visuales, y a implementar la comunicación alternativa en las y los estudiantes no verbales utilizando un libro personalizado de comunicación con imágenes y tableros de comunicación de pared para uso común en el aula que les permita participar e involucrarse activamente en la vida social y actividades de aprendizaje, estableciendo interacciones comunicativas de mejor calidad con los miembros de la comunidad educativa y su comunidad familiar representada por las casas hogares donde son tutelados, así como con su comunidad local.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: visuales, interacciones.

🏆 Ganador 2022

Educando con el corazón mediante la afectividad para la mejora de los aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-014801

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 2031 Virgen de Fátima

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Martín de Porres

Código modular:
915256

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación educativa es fortalecer las acciones y espacios de acompañamiento socioafectivo para la mejora de los aprendizajes en las y los estudiantes del nivel de secundaria, a través de la metodología pedagogía del amor que busca que la escuela sea inclusiva, afectiva, saludable y amigable para el logro de los aprendizajes; reto que se ha tomado con mucho entusiasmo, compromiso y responsabilidad. En consecuencia, se promueve la práctica de actividades saludables que generen la integración de la comunidad educativa.

Temática: salud.

Palabras clave: inclusiva, afectiva.

🏆 Ganador 2022

“Kusyska Llapanchis Yachakusum” construyendo y fortaleciendo lazos emocionales

Código del proyecto: CNPIE2022-014934

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 0037 Santa Rosa

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Juan de Lurigancho

Código modular:

524199

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el desarrollo de las competencias socioemocionales y las habilidades comunicativas en las niñas y niños con el acompañamiento de las madres y padres de familia, utilizando estrategias socio afectivas para una sana convivencia. Con el desarrollo de este proyecto, se logra un mejoramiento en su desarrollo socioemocional y comunicativo, al poder reconocer y expresar sus emociones y en los demás y descubrir formas de llegar a la calma para una convivencia armónica en la familia. El proyecto también ha involucrado a las familias para que gestionen las emociones con sus hijos e hijas de manera positiva.

Temática: salud.

Palabras clave: socioemocional, convivencia.

🏆 Ganador 2022

Mi escuela es color

Código del proyecto: CNPIE2022-014940

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1038 María Parado de Bellido

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Lima

Código modular:
338343

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover espacios y estrategias que motiven el desarrollo de competencias y capacidades en el área de arte y cultura, así como fortalecer la comunicación, creación y formación integral de las y los estudiantes, docentes, madres y padres de familia. El proyecto es un aporte en búsqueda de la escuela "amigable" y la "buena escuela" que consiste en incorporar espacios para mostrar el trabajo de arte del estudiantado en una exposición pictórica, fotográfica o de escultura, de manera permanente, así como también presentar danzas, bailes, piezas de teatro.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comunicación, creación.

🏆 Ganador 2022

Expreso mi sentir para aprender a convivir

Código del proyecto: CNPIE2022-015285

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 29 Rosa de Santa María

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Lima

Código modular:
335414

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto busca promover el respeto y la convivencia armónica a través del desarrollo de las competencias interpersonales y habilidades comunicativas, mostrando autonomía y seguridad, teniendo como centro el bienestar de las y los estudiantes y que estos construyan sus propios aprendizajes a través del uso herramientas tecnológicas acordes a su edad.

El proyecto consiste en fortalecer el desarrollo socioemocional, afianzando no solo la sensibilidad y preocupación por el compañero, sino también el respeto, la tolerancia y la escucha activa. Por ello, es necesario adecuar las aulas en espacios de interaprendizaje con diversos equipos tecnológicos, donde las y los estudiantes expresen sus ideas, sentimientos y asuntos de interés con autonomía y confianza.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: convivencia, seguridad.

🏆 Ganador 2022

Desarrollo de la autonomía en los aprendizajes y regulación de las emociones a través de los principios del Tratamiento y Educación de Niños/as con Autismo y Problemas Asociados de Comunicación" (TEACCH) en EBE

Código del proyecto: CNPIE2022-013207

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nuestra Señora de
Guadalupe Ex San Juan

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Juan de Miraflores

Código modular:

469007

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la autonomía en los aprendizajes de las y los estudiantes de EBE a través de los principios TEACCH (Tratamiento y educación de niñas y niños con autismo y con otros problemas de comunicación) y brindar condiciones favorables en su proceso de adaptación al contexto escolar, con actividades de corta duración y espacios estructurados, respetando la variabilidad de las y los estudiantes. Los principios TEACCH son pertinentes para eliminar barreras en el aprendizaje de las y los estudiantes de EBE con autismo y otros problemas de comunicación. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel básico especial de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autismo, aprendizaje.

🏆 Ganador 2022

Gestionando la oralidad comunicativa en un mundo digital

Código del proyecto: CNPIE2022-013223

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 21011 Virgen de Lourdes

Región:
Lima

Provincia:
Barranca

Distrito:
Barranca

Código modular:
1394717, 247783

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que las y los estudiantes alcancen los logros esperados en la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna", a través de las estrategias metodológicas "expresa ABP" que busca desarrollar la comunicación oral en su lengua materna de las y los estudiantes. Con dicha estrategia, se fortalece una interacción dinámica entre las y los estudiantes en el aula para expresar y comprender ideas y emociones. Asimismo, supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: interacción, emociones.

🏆 Ganador 2022

Con las matemáticas fortalezo mi estado emocional aplicando geometría con el aplicativo geogebra mediante la metodología STEAM+ H en mis aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013245

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 20799 Daniel Alcides Carrión

Región:

Lima

Provincia:

Huaral

Distrito:

Chancay

Código modular:

583906

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el estado emocional y el logro de los aprendizajes de las y los estudiantes danielistas, a través de la práctica de la geometría, geoGebra y las mandalas aplicando la metodología STEAM+H para el aprendizaje de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" a fin de lograr alta demanda cognitiva fortaleciendo el estado emocional al involucrar las áreas curriculares del nivel secundario. La metodología consiste en brindar información científica de los diseños del mándala paso a paso y mejorando su recepción perceptiva en la calidad de su aprendizaje y estado emocional de las y los estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: STEAM, científica.

🏆 Ganador 2022

Diseño de guiones con animaciones

Código del proyecto: CNPIE2022-013286

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1203 Divino Niño Jesús de Manyasa

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Ate

Código modular:

495093

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el nivel de logro de las y los estudiantes respecto a las capacidades de aprendizaje en la producción de textos, escribiendo guiones para el diseño de cortos animados con Scratch. Con este proyecto se busca incrementar el nivel de logro de los estudiantes del primer al sexto grado del nivel primaria, respecto a la competencia de aprendizaje "Escribe diversos tipos de textos"

En este proyecto las y los estudiantes son actores protagónicos y recurren a sus habilidades formales y no formales para interactuar con los textos, a medida que van planificando un texto, pasan por distintos niveles de escritura, cada uno de estos cumple distintas funciones y tienen exigencias particulares a nivel cognitivo.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Scratch, textos.

🏆 Ganador 2022

Jugando aprendo más rápido

Código del proyecto: CNPIE2022-013311

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20089

Región:
Lima

Provincia:
Huaura

Distrito:
Santa Leonor

Código modular:
264598

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que las y los estudiantes alcancen los niveles de logro esperados en la competencia 25 del CNEB "Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre" mediante la estrategia de los juegos de competencia adaptado que fortalece su autonomía y puedan reforzar los contenidos de las áreas académicas combinando la parte física e intelectual, enfatizando su interés para que se logre un aprendizaje significativo y desarrollar competencias.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: juegos, aprendizaje.

 Ganador 2022

La robótica educativa como terapia de recuperación emocional en los estudiantes del IV y V ciclo de la I.E N° 20615 en San Jerónimo de Surco

Código del proyecto: CNPIE2022-013460

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20615 San Jerónimo

Región:
Lima

Provincia:
Huarochiri

Distrito:
Surco

Código modular:
250811

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es utilizar la robótica educativa como terapia de recuperación emocional en las y los estudiantes para lograr contrarrestar las diferentes emociones negativas y actitudes producidas por el aislamiento obligatorio de estos dos años. Está demostrado por estudios que las personas con emociones positivas desarrollan hormonas que favorecen a la comprensión como son: (i) la dopamina, que celebra los retos cumplidos y ayuda a dormir bien, (ii) la serotonina que recuerda buenos momentos, (iii) la oxitocina ayuda a los pensamientos positivos, (iv) la endorfina ayuda a ejercitarse aumentando la sensación de felicidad y mejorando el humor. Los beneficiados de este proyecto son las y los estudiantes de IV y V ciclo de educación primaria de una zona rural.

Temática: salud.

Palabras clave: robótica, emociones.

 Ganador 2022

Historia de amigos mundo mágico de aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-013471

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 20

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Martín de Porres

Código modular:

915165

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar y potenciar la expresión oral, desarrollar la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna", de manera autónoma, así como también contribuir al progreso de los aprendizajes en otras áreas de desarrollo por ser la expresión oral una competencia básica para desenvolverse en la vida diaria y ofrecer condiciones adecuadas para lograr una pronunciación entendible siguiendo las orientaciones que estipula el CNEB, acorde al desarrollo, edad y necesidad de las y los estudiantes. El proyecto de innovación utiliza la estrategia de creación oral de cuentos hilados con el apoyo de imágenes, donde las y los estudiantes son quienes interactúan.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: expresión oral, cuentos.

 Ganador 2022

Yupay Pukllay-Icac

Código del proyecto: CNPIE2022-013474

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Isabel La Católica

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

La Victoria

Código modular:

1491182, 245662

Nivel:

Inicial, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que las y los estudiantes del VI ciclo logren el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" del área de matemáticas del nivel secundaria a través de la Técnica "Yupay Pukllay" (Mate-lúdica empleando el método de Polya) implementada por el docente. Se busca que el docente cuente con una planificación curricular contextualizada, con alto conocimiento del enfoque por competencias, comprometido y con apertura al cambio. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: planificación, matemáticas.

 Ganador 2022

Aprendizaje basado en la competencia indaga mediante la transversalización de las áreas en la I.E San Mateo de Huanchor

Código del proyecto: CNPIE2022-013490

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
San Mateo de Huanchor

Región:
Lima

Provincia:
Huarochirí

Distrito:
San Mateo

Código modular:
245126

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la competencia “Indaga mediante, métodos científicos para construir conocimientos” desde la transversalidad en todas las áreas de aprendizaje con la finalidad de desarrollar investigación desde las aulas mediante proyectos de indagación. La estrategia de este proyecto está bajo la metodología (IMC) “Investigo de manera creativa” que brinda soluciones a problemas sociales, ambientales y tecnológicos de la comunidad, mediante la indagación e investigación aplicando el método científico desde las aulas de manera creativa, el cual se toma como referencia al enfoque STEAM+H que suma a este proyecto mediante las habilidades transformadoras, creativas para convertir a las y los estudiantes en ciudadanos empoderados para solucionar problemas de manera creativa.

Temática: ambiente.

Palabras clave: STEAM, creación.

 Ganador 2022

Autorregulo mis emociones haciendo uso del “Emocionario”

Código del proyecto: CNPIE2022-013500

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 2011

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Martín de Porres

Código modular:
436220

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que los estudiantes identifiquen y expresen sus emociones para sentirse seguros de sí mismos, fortaleciendo así la dimensión emocional en el desarrollo de competencias, como primer paso para la recuperación y mejora de los aprendizajes. Es un proyecto de competencia emocional para formar personas más sanas, capaces de hacer frente por sí mismas a sus problemas y de analizar los sucesos de su vida.

La metodología propuesta busca explicar el contenido de un número determinado de emociones con un lenguaje sencillo y comprensible, brindando herramientas a los niños y niñas para que puedan identificar y expresar sus emociones y sentimientos, canalizándolos adecuadamente.

Temática: salud.

Palabras clave: emociones, aprendizajes.

🏆 Ganador 2022

Diverticlaun, me expreso con libertad

Código del proyecto: CNPIE2022-013583

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 50 La Sagrada Familia

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Lima

Código modular:
537977

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar las expresiones artísticas de los niños y niñas de 3 a 5 años, a través de la implementación de medios audiovisuales en "Diverticlaun, me expreso con libertad" que busca desarrollar las habilidades de expresión artística en sus diferentes lenguajes al igual que lo oral, social y emocional, dentro de espacios virtuales y presenciales interactivos, con materiales y recursos de su edad, innovador, divertido, motivador cumpliendo con los principios de la educación inicial dentro del enfoque por competencias. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel inicial - jardín.

Temática: cultura - arte.

Palabras clave: habilidades, artísticas, clown.

 Ganador 2022

Desarrollando mis habilidades científicas y tecnológicas en el biohuerto

Código del proyecto: CNPIE2022-013794

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Federico Villarreal

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Miraflores

Código modular:
704460

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de logro de aprendizaje de los estudiantes del VI y VII ciclo en el área de Ciencia y Tecnología a través de la implementación e investigación en biohuerto. En cuanto a la metodología propuesta se ha tenido en cuenta la actividad investigadora, mediante el desarrollo de la competencia "Indaga, el trabajo en equipo y la globalidad". El proyecto desarrolla en los estudiantes conciencia ambiental, valoración por el trabajo colaborativo y rigurosidad en la interpretación de resultados. El proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 387 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: Biohuerta, conciencia.

🏆 Ganador 2022

Manitas cocineras para desarrollar la coordinación viso manual

Código del proyecto: CNPIE2022-013831

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 0008 Pequeño Benjamín

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Los Olivos

Código modular:
744508

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es potenciar el desarrollo de la coordinación visomanual en los niños y niñas de 3 a 5 años, para mejorar los niveles de logro en el área psicomotriz, siendo la coordinación visomanual un componente fundamental en ella. Mediante la estrategia de "Manitos cocineras", las niñas y niños disfrutan y realizan con placer actividades visomotras cotidianas como: lavarse las manos, picar, pelar, deshilar, deshojar, amasar, chancar, abrir y cerrar los tapers, enroscar y desenroscar; rallar; desgranar; desvainar; exprimir; batir; medir cantidades de ingredientes con tazas, jarras, cucharas y cucharitas; servir; lavar y secar el menaje; limpiar la mesa; barrer. Lo que dará respuesta a la problemática de la deficiencia de la coordinación visomanual. En contraposición, a las actividades tradicionales y dirigidas, propuestas por la maestra, sin un significado y utilidad real para que las y los niños se desenvuelvan en su día a día.

Temática: igualdad- género.

Palabras clave: visomotoras, psicomotriz.

 Ganador 2022

Estrellitas T.V

Código del proyecto: CNPIE2022-013921

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Mi Pequeño Mundo y las Estrellitas

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Martín de Porres

Código modular:
1669910

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que las y los estudiantes mejoren su expresión oral a través de la participación teatral, simulando el empleo de un televisor gigante como recurso didáctico, lo que permitirá el logro de las competencias comunicativas y la autonomía de la gestión de su aprendizaje, al desenvolverse en su entorno y explorando en sus diferentes posibilidades de expresión. Esta experiencia se viene desarrollando con el apoyo permanente de la directora y comunidad educativa con el propósito de mejorar el logro de los aprendizajes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: expresión, teatral.

🏆 Ganador 2022

Mejorando nuestros aprendizajes a través del juego: Matediversión

Código del proyecto: CNPIE2022-013956

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1260 El Amauta

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Ate

Código modular:
1309392

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto consiste en la aplicación de estrategias lúdicas y recursos para fortalecer el desarrollo de capacidades y logros de aprendizaje en las competencias “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio” de las y los estudiantes del 2º grado de educación secundaria. El proyecto se implementa constituyendo una comisión liderada por el equipo directivo, quienes convocan a los docentes responsables del área de matemática de segundo año de secundaria, para revisar la planificación, establecer el cronograma de actividades y los responsables en base a los objetivos del proyecto.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lúdicas, matemáticas.

 Ganador 2022

Con la lectura cuidamos el ambiente gamificando

Código del proyecto: CNPIE2022-013967

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 2045

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Comas

Código modular:
436519

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar el nivel de logro en el desarrollo de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna" a través de las estrategias que vinculen la lectura con la gamificación y el eje transversal que es el cuidado responsable del ambiente en las y los estudiantes del nivel primaria. Esta propuesta articula la lectura a un eje transversal que es el cuidado responsable del ambiente y a la gamificación la cual es vista como un recurso pedagógico para motivar a los estudiantes a que lean más y mejor a través del juego.

Temática: ambiente.

Palabras clave: gamificación, lectura.

 Ganador 2022

jugamos en la divertida mini ciudad chichizola “Jumichi”

Código del proyecto: CNPIE2022-014131

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 106 Juan Raggio
Chichizola

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Magdalena del Mar

Código modular:

1196484, 1196526

Nivel:

315663

Descripción:

El objetivo del proyecto es el de fomentar el pensamiento lógico matemático en las y los estudiantes del II ciclo, a través de las diferentes estrategias lúdicas e innovadoras, planteando otras estrategias que promueven la competencia de desarrollo del área de matemáticas a través del juego. Acompañan este proceso el personal directivo, maestros, maestras, madres y padres de familia para desarrollar las competencias y las utilice a lo largo de su vida, en un contexto semipresencial y presencial.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lúdicas, matemáticas.

 Ganador 2022

Desarrollando nuestras competencias matemáticas a través de la metodología “Otros Algoritmos para las Operaciones Aritméticas” (OAOA) en la I.E. “Jorge Bravo de Rueda Querol” de Chancay

Código del proyecto: CNPIE2022-014134

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20391 Jorge Bravo de Rueda Querol

Región:
Lima

Provincia:
Huaral

Distrito:
Chancay

Código modular:
254292

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación educativa es desarrollar el cálculo mental y la autonomía en el desarrollo de las competencias del área de matemática en las y los estudiantes. El proyecto se basa en el empoderamiento y práctica de la metodología denominada “Otros Algoritmos para las Operaciones Aritméticas (OAOA)”, la cual rompe diametralmente con la enseñanza tradicional de los algoritmos de las 4 operaciones, además del uso masivo de materiales didácticos basados en el respeto de los estilos y ritmos de aprendizaje de cada estudiante.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: algoritmos, cálculo.

🏆 Ganador 2022

Aprendiendo con actividades auténticas

Código del proyecto: CNPIE2022-014215

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1073 Hermán Buse de la Guerra

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Pueblo Libre

Código modular:

338640

Nivel:

Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer las competencias comunicativas de las y los estudiantes del segundo grado, mediante la estrategia de actividades auténticas, con situaciones que tengan sentido y los motiven a aprender, teniendo en cuenta sus características, necesidades e intereses, siendo participes activos de su aprendizaje, con actividades que puedan aplicarlas en su vida real y que les permita trabajar en equipo para ayudarse mutuamente desarrollando su autonomía. El proyecto está orientado al desarrollo de las competencias: "Se comunica oralmente en su lengua materna", "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna" y "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lengua materna.

 Ganador 2022

Un lugar mágico para aprender

Código del proyecto: CNPIE2022-014271

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 628

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Villa el Salvador

Código modular:
763953

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es implementar un espacio designado para la interacción de las y los estudiantes de 3, 4 y 5 años para que tengan la oportunidad de interactuar con recursos y materiales estructurados y no estructurados, permitiendo un aprendizaje entre pares y de manera colaborativa para la expresión y creación de sus proyectos artísticos, a su vez desarrollando aprendizajes significativos que les permite el logro de las competencias del CNEB.

El proyecto estimula las potencialidades de las niñas y niños ya que son de vital importancia para su desarrollo integral, a su vez que permite un mejor desenvolvimiento en el aspecto personal, emocional, intelectual y motor que le va ayudar en su vida diaria.

Temática: ambiente.

Palabras clave: recursos, interactuar.

 Ganador 2022

Situaciones lúdicas que desarrollan conceptos matemáticos

Código del proyecto: CNPIE2022-014313

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 6086 Santa Isabel

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Chorrillos

Código modular:
774679

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar las capacidades del área de matemáticas "Traduce, modela, elabora y usa estrategias previstas como básicos de las matemáticas" de las y los estudiantes de los ciclos VI y VII, a través de situaciones lúdicas que desarrollan conceptos matemáticos. La metodología aplicada al proyecto está basada en las metodologías activas del aprendizaje, siendo el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) un enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Este proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: matemáticas, lúdicas.

 Ganador 2022

Material absorbente de aceite residual y petróleo elaborado con lana de ovino

Código del proyecto: CNPIE2022-014445

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 2001 Tnte. Crnl. Alfredo Bonifaz

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Rímac

Código modular:

581736

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto consiste en reducir la contaminación de las fuentes hídricas como los ríos, lagunas y mares por derramamiento de aceite residual y petróleo con materiales de absorción elaborados con lana de ovino. El proyecto se centra en usar la lana proveniente del ovino para la retención de aceites y petróleo en los cuerpos de agua, a su vez del uso de éste absorbente como una solución a los problemas generados por el derramamiento de hidrocarburos. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel secundaria con la participación de 739 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: hídricas, residual.

🏆 Ganador 2022

Colegio jazminense, te quiero con energía limpia y sostenible

Código del proyecto: CNPIE2022-014528

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Los Jazmines del Naranjal

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Martín de Porres

Código modular:
764936

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es desarrollar el enfoque ambiental en las y los estudiantes así como en sus familias a través del proyecto que está orientado a reemplazar paulatinamente la energía eléctrica convencional por la energía solar en ciertos espacios de la institución educativa.

Ésta es una propuesta pedagógica que permite a las y los estudiantes fortalecer sus aprendizajes a través del desarrollo de experiencias de aprendizaje integrados basados en resolución de problemas ambientales (EDABREPA), donde hacen uso constantemente de la metodología "Design Thinking" para prototipar diversas producciones que les permitirá plantear soluciones a la problemática ambiental identificada en nuestra institución y país.

Temática: ambiente.

Palabras clave: eléctrica, solar.

🏆 Ganador 2022

Yoga ayllukunapaq, el arte de vivir en armonía con la naturaleza

Código del proyecto: CNPIE2022-014673

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Luis Enrique XIX

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Martín de Porres

Código modular:

628305

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la competencia "Construye su identidad en las y los estudiantes a través del "Yoga Ayllukunapaq" el arte de vivir en armonía con la naturaleza, para autovalorarse y autorregular sus emociones fortaleciendo las relaciones en la familia y en la escuela. El desafío en el presente proyecto es lograr el bienestar emocional y una convivencia sana, que reconozcan y tomen conciencia de sus emociones a fin de expresarlas de manera adecuada según el contexto, regulando su comportamiento en favor de su bienestar y el de los demás.

Temática: ambiente.

Palabras clave: Bienestar, emociones.

🏆 Ganador 2022

Indagamos y extraemos las potencialidades de la alfalfa

Código del proyecto: CNPIE2022-014849

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20068 Daniel Alcides
Carrión

Región:
Lima

Provincia:
Oyón

Distrito:
Oyón

Código modular:
264382, 1217066

Nivel:
Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que las y los estudiantes del nivel primaria, alcancen niveles de logro de aprendizaje esperado en la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área de ciencia y tecnología" del CNEB a través de la metodología activa SICOVEN ALFA (siembra, cosecha y vende alfalfa) que fortalece la autonomía del estudiantado en su proceso de aprendizaje, despertando su curiosidad por indagar. El proyecto se desarrolla en la zona rural y beneficia a 82 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: indaga, tecnología.

 Ganador 2022

Eco kit 3R vida saludable

Código del proyecto: CNPIE2022-014918

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Manuel Gonzales Prada -
Centro de Aplicación

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Villa el Salvador

Código modular:
1196484, 1196526

Nivel:
Inicial - Primaria

Descripción:

El proyecto se propone implementar, fortalecer, mejorar resultados e innovar los procesos enseñanza aprendizaje del área de ciencias reforzando la selección de la competencia "Indaga y diseña soluciones tecnológicas para elevar resultados en el rendimiento académico", mediante un conjunto de actividades de aprendizaje, así como el desarrollo del campo científico y de la indagación con acciones pedagógicas contextualizadas y de forma transversal en otras áreas.

La estrategia empleada es la metodología activa, que consiste en un sistema de enseñanza que facilita la interacción de las personas con su entorno. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana y en el nivel de primaria.

Temática: ambiente.

Palabras clave: indaga, diseña.



LIMA

Provincias

16 proyectos

🏆 Ganador 2022

¡Ahora sí! Tengo una y mil razones para escribir

Código del proyecto: CNPIE2022-014976

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 20827 Mercedes
Indacochea Lozano

Región:

Lima

Provincia:

Huaura

Distrito:

Huacho

Código modular:

285817

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la producción de diversos tipos de textos escritos en español e inglés del nivel secundario, a través de la estrategia de intercambio de producciones de diversos tipos de textos escritos entre estudiantes de diferentes secciones del mismo grado, teniendo un destinatario designado o elegido por ellos. El intercambio de producción de textos escritos es una estrategia activa que despierta el interés de producir sus propios textos con mediación docente. Esta actividad se planifica desde la experiencia de aprendizaje, lo que motiva que el texto tenga coherencia y cohesión porque será leído por un destinatario directo que responderá compartiendo otro texto.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: intercambio, producciones.

🏆 Ganador 2022

Alarquinos aprendiendo colaborativamente con el ABP

Código del proyecto: CNPIE2022-015050

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1049 Juana Alarco de Dammert

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Lima

Código modular:

501676

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto consiste en mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de la implementación de la metodología del ABP en el instrumento de gestión "Proyecto Curricular Institucional" que favorezca una interacción transversal entre las áreas conducentes a la mejora de la práctica docente y que propicie el desarrollo del razonamiento, el pensamiento crítico y creatividad de las y los estudiantes del nivel secundaria, el cual se evidencia en el incremento en un 30% del número de estudiantes que se encuentren en nivel de logro esperado a logro destacado; además del nivel de involucramiento de las madres y padres de familia en el desarrollo de las competencias sus hijas e hijos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: crítico, creatividad

🏆 Ganador 2022

¡En el aula sí se juega!

Código del proyecto: CNPIE2022-015101

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1190 Felipe Huamán
Poma de Ayala

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Lurigancho

Código modular:

582403

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto busca motivar a los estudiantes para que logren aprendizajes y desarrollen nuevas competencias. Desde el ámbito virtual se emplea diversas herramientas lúdicas como Kahoot, Quizziz, Ensopados, el ahorcado, entre otros. Esta propuesta utiliza el método ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), así como los diversos tipos de juegos en la educación, en el ámbito presencial, consigue que los estudiantes se autorregulen y se involucren activamente en sus aprendizajes. Esto es posible debido a que estos juegos convierten las clases en actividades sumamente divertidas. Para ello, el docente sabe manejar los aplicativos y conoce los juegos.

Este proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel secundario.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, lúdicas.

 Ganador 2022

Áreas verdes, una oportunidad para innovar con el ABP+ ECO-EVAFORR

Código del proyecto: CNPIE2022-015108

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 21502-1 Raúl Porras Barrenechea

Región:

Lima

Provincia:

Oyón

Distrito:

Pachangara

Código modular:

823765, 217760

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que los estudiantes obtengan logros destacados en las competencias comunicativas, matemáticas y de indagación mediante la estrategia metodológica ABP+ ECO- EVAFORR (cuidado del medio ambiente - evaluación formativa y retroalimentación) que permite desarrollar en las y los estudiantes las competencias ambientales, involucrando las diversas áreas, especialmente en comunicación, matemática, ciencia y tecnología. Además, bajo el enfoque pedagógico por competencias, permite valorar y mejorar los aprendizajes, mediante la evaluación formativa y la retroalimentación.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: evaluación, retroalimentación.

 Ganador 2022

Aplicativo móvil “ActiVAB” para gestionar aprendizajes autónomos comunicativos

Código del proyecto: CNPIE2022-013089

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 5178 Víctor Andrés
Belaúnde

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Puente Piedra

Código modular:

781120

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que las y los estudiantes logren alcanzar el nivel destacado en el desarrollo de las competencias “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Gestiona sus aprendizajes autónomos”, a través del Aplicativo Móvil “ActiVAB” que busca lograr en las y los estudiantes de manera efectiva niveles destacados en el desarrollo de las habilidades comunicativas, estimula la imaginación y predicción, ayuda al desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo de las y los docentes, estudiantes y motiva a madres y padres a familiarizarse con el uso eficaz de los aparatos tecnológicos para el logro de aprendizajes comunicativos.

Temática: tecnología.

Palabras clave: habilidades, tecnológicos.

🏆 Ganador 2022

Hatun Qillqariqkuna

Código del proyecto: CNPIE2022-013173

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 20062 Alexander Von Humbolt

Región:

Lima

Provincia:

Oyón

Distrito:

Oyón

Código modular:

264325 - 1232594

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación educativa es implementar la plataforma Hatun Qillqariqkuna y la metodología Lectomundig para que las y los estudiantes de los niveles primaria y secundaria alcancen los logros esperados en la competencia "Lee diversos tipos de texto en lengua materna", de acuerdo al CNEB. La plataforma "Hatun Qillqariqkuna" tiene como objetivo crear y/o adaptar el recurso digital moodle para la creación de repositorios de objetos digitales de aprendizaje que promueva el desarrollo de las competencias comunicativas "Se comunica oralmente en lengua materna", "Lee diversos tipos de texto en lengua materna" y "Escribe diversos tipos de texto en lengua materna".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Moodle, plataforma.

 Ganador 2022

Juego y aprendo en el mundo digital

Código del proyecto: CNPIE2022-013314

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 02 Laura Alva Saldaña

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Barranco

Código modular:
325274

Nivel:
Básica Especial

Descripción:

El objetivo del proyecto es favorecer el aprendizaje interactivo de las y los estudiantes de 3ero, 4to y 5to grado del nivel primaria, a través de la creación de un aula virtual para mejorar los resultados académicos de matemática y comunicación utilizando la plataforma digital Google Sites. Esta metodología tiene los siguientes principios: proporcionar múltiples formas de representación visual, de acción y expresión, y de motivación. Para el desarrollo del proyecto se requiere de un espacio accesible y adecuación de ambientes para el uso de la tecnología: pizarra interactiva, tabletas, punteros cefálicos, teclados, entre otros. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel básico especial de primaria.

Temática: tecnología.

Palabras clave: Google sites, visual.

🏆 Ganador 2022

Fomentamos la valoración de la diversidad cultural y conciencia social mediante la radio cultural “Estudiantes dejando huella”

Código del proyecto: CNPIE2022-013416

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 0082 La Cantuta

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Luis

Código modular:
317511, 1512789

Nivel:
Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar y fortalecer el reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y la conciencia social de los estudiantes, mediante la creación de audios con contenidos culturales, ambientales, sociales, artísticos, históricos, entre otros. Estos contenidos son publicados en el podcast denominado: radio cultural “Estudiantes dejando huella”.

El proyecto consiste en implementar una radio en línea con una serie de contenidos de audios compilados en un podcast. Todo inicia con la experiencia de aprendizaje y sesión de clase planificada, que tienen como producto final diversos contenidos en audios de WhatsApp; puesto que, este es el recurso tecnológico es más cercano a las y los estudiantes. Los productos suelen ser narración de historias, reflexiones ambientales, difusión de tradiciones, entre otros.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: podcast, radio.

 Ganador 2022

Mi barciateca en la nube mágica

Código del proyecto: CNPIE2022-013485

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 096 Emilia Barcia Boniffatti

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

San Miguel

Código modular:

665745

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es incrementar el logro de la competencia "Lee diversos textos en su lengua materna" a través del uso de los medios y recursos digitales en las y los estudiantes del II ciclo del nivel inicial. Para lograrlo, se propone mejorar las competencias en el uso de las TIC de parte de la comunidad educativa, buscando que los maestros se apropien y empoderen de los entornos virtuales necesarios para el desarrollo de sus funciones en la virtualidad, innovando su práctica pedagógica con diversos materiales educativos que pueda descargar de la biblioteca virtual y emplearlos en actividades para la mejora de los aprendizajes de sus estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: TIC, virtualidad.

🏆 Ganador 2022

Prototipamos y emprendemos con herramientas digitales de diseño y fabricación

Código del proyecto: CNPIE2022-013866

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1070 Melitón Carvajal

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Lince

Código modular:
245647

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es generar oportunidades de emprendimiento elaborando prototipos a través de la tecnología digital de diseño y fabricación, utilizando la metodología del Design Thinking cuyo objetivo es generar soluciones de acuerdo a problemas detectados en un determinado marco de trabajo, enfocado en cómo los consumidores piensan, sienten y se comportan, complementado con estrategias de un plan de marketing que permita al estudiante ser parte de un proyecto empresarial donde se introducen en el mercado con un producto fabricado de manera colaborativa. El proyecto se desarrolla en una zona urbana y en el nivel de secundaria, beneficiando a 661 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Design thinking, marketing.

🏆 Ganador 2022

Niños y niñas autores de libros inteligentes

Código del proyecto: CNPIE2022-013962

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1051 El Olivar

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
San Isidro

Código modular:
1491687, 317610

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El proyecto busca fomentar la producción de textos, utilizando la estrategia "El olivar me inspira" y mejorar las competencias del área de comunicación, implementando el programa "Niños y niñas autores de libros inteligentes", incorporando las TIC con estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial y estudiantes de 2do., 3ero. y 6to grado del nivel primaria. La estrategia en mención genera una situación en la que las y los estudiantes disfruten de momentos de alegría y juego y se considere la misma secuencia metodológica para inicial y primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: TIC, producción.

 Ganador 2022

El mundo 3D en el aprendizaje de las estudiantes de 5° B de educación primaria

Código del proyecto: CNPIE2022-014316

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 20335 Nuestra Señora del Carmen

Región:

Lima

Provincia:

Huaura

Distrito:

Huaura

Código modular:

842088

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que las y los estudiantes de 5° grado de primaria alcancen logros de desempeños esperados en las competencias matemáticas, personal social y ciencia y tecnología del CNEB, con ayuda de recursos digitales 3D. Para ello, se acondiciona el ambiente con la ayuda de madres y padres de familia y se continúa con la introducción de las TIC en el desarrollo de las clases y el aprendizaje, para que se familiaricen y aprendan a utilizar dichos recursos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: recursos, TIC.

 Ganador 2022

Fortalecemos los aprendizajes con el uso de la pantalla verde

Código del proyecto: CNPIE2022-014484

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
Simón Bolívar

Región:
Lima

Provincia:
Lima

Distrito:
Lima

Código modular:
466722

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes, a través de la producción y edición de videos con pantalla verde, motivando a los docentes en la mejora de prácticas pedagógicas aprovechando los recursos tecnológicos con los que se puede contar, a fin de darle más dinamismo y agilidad a las clases tanto presenciales como virtuales y así mantener activa la participación de las y los estudiantes, a través del uso de Adobe Premiere Pro, Canva y pantalla verde. El proyecto promueve la realización de videos innovadores en diferentes áreas de educación secundaria cuyo objetivo es crear presentaciones y/o videos para sesiones de aprendizajes significativas, motivadoras, dinámicas y hasta divertidas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: videos, recursos.

 Ganador 2022

Interactics: incrementando la atención en los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del cebe “San Bartolomé”

Código del proyecto: CNPIE2022-014545

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Bartolomé

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Lima

Código modular:

334631

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es incrementar la atención en las y los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) asociadas a discapacidad severa y multidiscapacidad a partir de la aplicación del proyecto, por medio del uso de las pizarras interactivas como recurso lúdico y motivacional. El proyecto emplea la metodología “activa y participativa” que consiste en desarrollar las sesiones de aprendizaje haciendo uso de las pizarras digitales interactivas como recurso tecnológico para incrementar la atención de los 109 estudiantes entre los 4 y 20 años del nivel inicial y primaria que desarrollan actividades educativas de manera dinámica y variada para adquirir los contenidos del currículum mediante actividades significativas y funcionales, respetando la diversidad, estilos y ritmos de aprendizaje en el marco del diseño universal del aprendizaje (DUA).

Temática: pedagogía.

Palabras clave: multidiscapacidad, discapacidad, EBE.

🏆 Ganador 2022

Descubriendo los tesoros de la lectura en el Qhapaq Ñan

Código del proyecto: CNPIE2022-013607

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 0002 Hermano Anselmo María

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Breña

Código modular:

334839

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es potenciar la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, de las y los estudiantes de primaria, a través de la estrategia “Descubriendo los tesoros de la lectura en el Qhapaq Ñan” donde fortalecen sus competencias lectoras, amplían su vocabulario e incrementan su sentido de análisis y nivel de criticidad, según el estándar de aprendizaje, reflexionando y evaluando la forma, el contenido y contexto del texto. Esta estrategia fomenta procesos reflexivos y metacognitivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de metodologías activas para aportar al desarrollo de la autonomía en los aprendizajes en un contexto semipresencial.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lee, criticidad.

🏆 Ganador 2022

Estrategias de evaluación formativa en matemática desde el enfoque de resolución de problemas

Código del proyecto: CNPIE2022-013900

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1199 Mariscal Ramón Castilla

Región:

Lima

Provincia:

Lima

Distrito:

Chaclacayo

Código modular:

340299

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador busca demostrar que existen otras estrategias que nos permiten realizar una evaluación formativa de todas las competencias en el área de matemática, para lograr interiorizar estas estrategias se han de desarrollar actividades como: taller de sensibilización, de deconstrucción de la práctica pedagógica en el aspecto de la evaluación formativa que está dirigido a los docentes. Se desarrollan seminarios y talleres empleando aplicativos como el zoom, meet, recursos humanos y tecnológicos. El proyecto se realiza en zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 878 estudiantes.

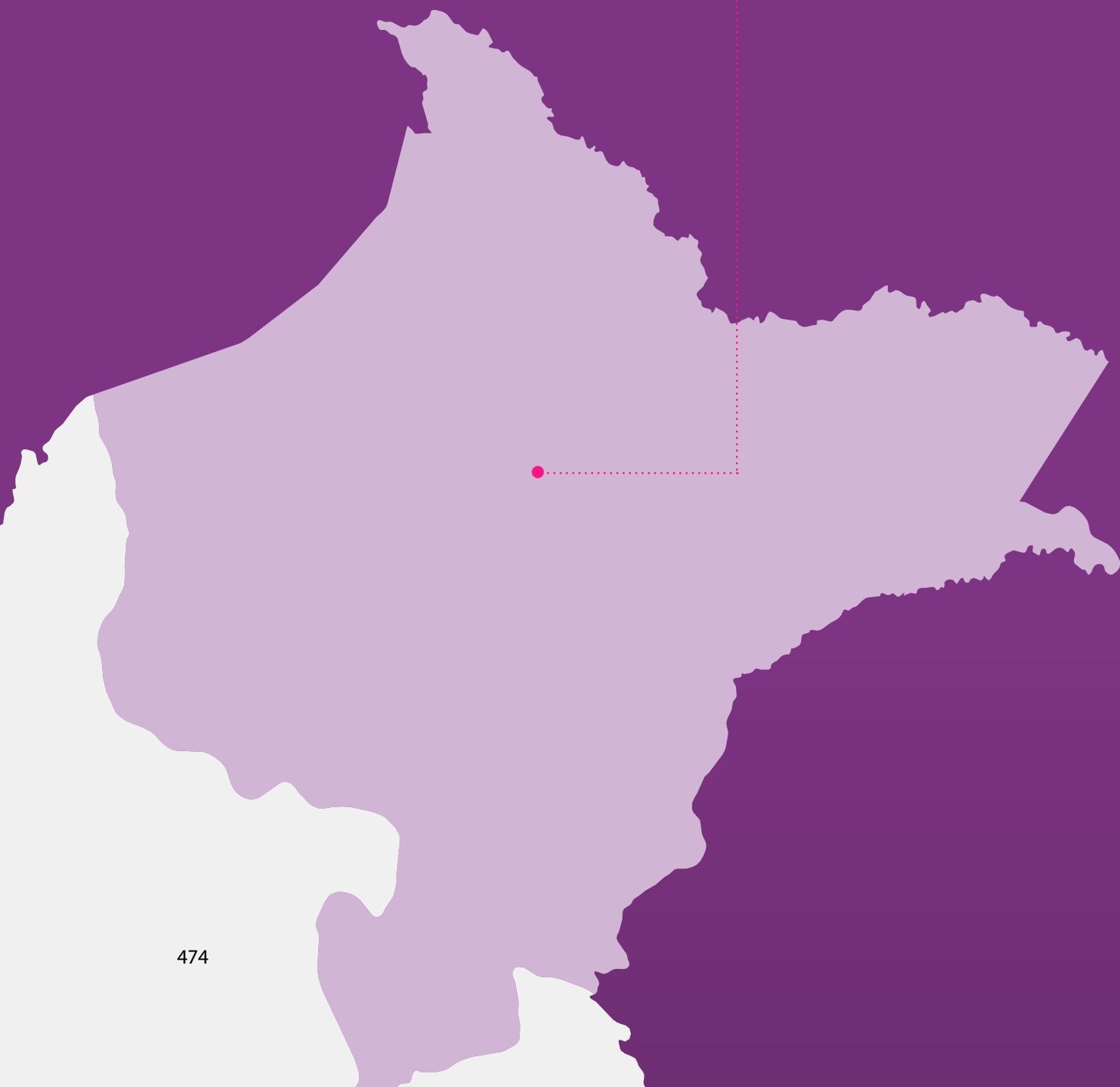
Temática: pedagogía.

Palabras clave: evaluación, estrategias.

LORETO



16 proyectos



 Ganador 2022

Generando mis primeros recursos económicos desde la agricultura en la escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-014824

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 601451

Región:
Loreto

Provincia:
Maynas

Distrito:
Punchana

Código modular:
1151786

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es afrontar y eliminar la desnutrición crónica y la pobreza material, económica y social de las y los estudiantes y sus familiares, mediante el desarrollo y ejecución de un Plan Curricular de Centro (PCC) post pandemia, con una propuesta pedagógica que promueva, reconozca, contribuya y desarrolle saberes ancestrales, laborales, económicos, sociales, culturales desde la agricultura en la escuela, articulando intersectorialmente con instituciones públicas y privadas, comunidad educativa y educación comunitaria con la finalidad de lograr una educación productiva.

Se espera que las niñas, niños y sus familias generen recursos económicos y productivos propios, combatan la anemia crónica y la extrema pobreza, a través de la crianza y sembríos promovidos desde la escuela, apoyados en la casa y generados en el campo.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ancestrales, desnutrición, anemia.

🏆 Ganador 2022

Aprendo en comunidad con los pequeños promotores de la lectura

Código del proyecto: CNPIE2022-013850

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 178 Lily Vasquez Ribeiro

Región:

Loreto

Provincia:

Maynas

Distrito:

Belén

Código modular:

202101

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación, implementando estrategias de manera virtual y presencial con un centro de recursos equipado que promuevan en los niños y niñas el hábito lector y el desarrollo de competencias comunicativas, articulando el trabajo escuela-familia-comunidad, rescatando y valorando nuestra cultura ancestral a través de cuentos, mitos y leyendas de la selva. Las estrategias están diseñadas para trabajar en una educación virtual y presencial, y cuenta con un cronograma de ejecución que abarca los talleres de reflexión con todo el personal de las instituciones educativas sobre el proyecto de lectura.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comunicativas, lectura.

🏆 Ganador 2022

Biblioteca del Chullachaqui en mi institución educativa

Código del proyecto: CNPIE2022-014949

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 601014

Región:
Loreto

Provincia:
Mariscal Ramón Castilla

Distrito:
Yavari

Código modular:
1151349

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar competencias comunicativas de los estudiantes del VII ciclo, mediante la lectura, creación y narración de cuentos amazónicos usando la creatividad y la tableta Minedu en la biblioteca del Chullachaqui. La estrategia de la implementación del proyecto consiste en implementar con obras de autores regionales y nacionales que tengan carácter mitológico, legendario, que despierten el interés y curiosidad del estudiante. La biblioteca está ambientada en un lugar apropiado para la lectura, creación y narración usando materiales típicos de la amazonia que ayuden a imaginar la creatividad de los estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: creación, narración.

🏆 Ganador 2022

Niños nativos interactuando con la biblioteca digital

Código del proyecto: CNPIE2022-015103

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 601087 Santa Elena de Imasa

Región:

Loreto

Provincia:

Mariscal Ramón Castilla

Distrito:

San Pablo

Código modular:

602581

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es interactuar con el medio digital y desarrollar hábitos de lectura y escritura en los estudiantes. Asimismo, busca insertar a la niña y niño nativo en el mundo digital a través del uso de las herramientas digitales, y promover la práctica del hábito de la lectura y escritura en los estudiantes del IV ciclo, a partir de la aplicación de cinco (5) estrategias didácticas que se plasman en sesiones de aprendizaje integrando a las familias, a la comunidad y a las comunidades aledañas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: herramientas, digitales.

 Ganador 2022

Implementación de un aula tiflotecnológico para estudiantes con discapacidad visual en el CEBE “9 de octubre”

Código del proyecto: CNPIE2022-013994

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 9 de Octubre

Región:
Loreto

Provincia:
Maynas

Distrito:
San Juan Bautista

Código modular:
685149

Nivel:
Básica Especial

Descripción:

El objetivo del proyecto es implementar un aula de innovación tiflotecnológica para atender las necesidades educativas, tecnológicas y de comunicación con recursos adaptados y vinculados a las áreas del currículo, la inclusión educativa y las técnicas compensatorias de los estudiantes con discapacidad visual (ceguera). Este proyecto se desarrolla en la zona urbana y beneficia a 15 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: discapacidad, inclusión.

🏆 Ganador 2022

Maloca Literaria para el desarrollo de competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-014436

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Miguel Acosta Oyarce -
Caballo Cocha

Región:

Loreto

Provincia:

Mariscal Ramón Castilla

Distrito:

Ramón Castilla

Código modular:

266585

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes del VI ciclo mediante la lectura y análisis de obras de autores amazónicos usando la tableta e involucrando a los agentes educativos mediante la estrategia Maloca Literaria. El proyecto busca que los estudiantes y docentes se enriquezcan con diversos modos de relacionarse con la lectura y la escritura, considerando el punto de vista del autor y el contexto en el que escribió. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, escritura.

🏆 Ganador 2022

Los cuentos llegaron a mi hogar

Código del proyecto: CNPIE2022-014495

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 606

Región:

Loreto

Provincia:

Maynas

Distrito:

Iquitos

Código modular:

1152131

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes en el área de Comunicación, con la participación de las familias a través de visitas domiciliarias con actividades de comprensión lectora. El proyecto crea espacios de lectura en las familias por las tardes donde se desarrollan actividades de comprensión lectora en sus tres niveles durante 30 minutos. Además, busca involucrar a las familias en el desarrollo de capacidades comunicativas de los estudiantes para generar aprendizajes significativos fomentando en las familias hábitos de lectura.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: familias, comunicativas.

 Ganador 2022

Participemos en la implementación de nuestro centro cultural “Yapiuna” para rescatar y difundir los conocimientos culturales y ancestrales del pueblo Kukama- Kukamiria

Código del proyecto: CNPIE2022-013621

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 60526 La Paz del Marañón

Región:

Loreto

Provincia:

Loreto

Distrito:

Nauta

Código modular:

401117 - 528307

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es rescatar y difundir los conocimientos culturales y ancestrales del pueblo kukama-kukamiria” mediante la participación de la implementación del centro cultural “Yapiuna”. Este espacio concentra la información, exposición de materiales y presentación de los saberes ancestrales del pueblo. La estrategia se enfoca en tres aspectos: la relación maestro-alumno, el inter-aprendizaje entre maestros y la relación escuela-comunidad, estudiantes –padres de familias y sabios de la comunidad. El proyecto se desarrolla en la zona rural y beneficia a 107 estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: saberes, ancestrales.

🏆 Ganador 2022

Mi audio libro amazónico

Código del proyecto: CNPIE2022-014627

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 172 Ángel de la Guarda

Región:
Loreto

Provincia:
Maynas

Distrito:
Iquitos

Código modular:
400374

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la comprensión lectora y el hábito a la lectura mediante el audio libro amazónico para difundir las historias diversas de sus familias con un enfoque intercultural. Al culminar el proyecto, las niñas y niños logran expresar lo que entendieron sobre la narración del sabio que le permitirá conocer más sobre las historias amazónicas, narran las historias que han escuchado en familia detallando el tiempo en que ocurrieron los hechos, construyendo así, el audio libro desde sus vivencias familiares. El proyecto construye interpretaciones históricas desde sus vivencias familiares amazónicas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: intercultural, amazónicas.

🏆 Ganador 2022

Taller de arteterapia para mejorar logros de aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-014860

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 62010 Virgen de Fátima

Región:
Loreto

Provincia:
Alto Amazonas

Distrito:
Yurimaguas

Código modular:
202507

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación busca mejorar los logros de aprendizaje y conducta, aplicando el arte-terapia, con estudiantes de primero al sexto grado de educación primaria, mediante el uso de estrategias individualizadas en niños con problemas de aprendizaje y conducta, a fin de elevar el rendimiento académico, mejorar el comportamiento dentro y fuera del aula, normalizar el buen trato en todo momento, promover el desarrollo libre del arte como estrategia de aprendizaje y elaborar una base de datos de cada niño con problemas para que puedan ser atendidos de manera diferenciada e individual. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, conducta.

🏆 Ganador 2022

El bosque es mi escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-015536

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
César Calvo de Araujo

Región:
Loreto

Provincia:
Alto Amazonas

Distrito:
Yurimaguas

Código modular:
1533959

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto busca promover docentes y estudiantes líderes en la transformación social, competentes y reconocidos, con actitud reflexiva sobre sus propias prácticas, comprometidos con sus estudiantes y sus aprendizajes, la investigación, la innovación y el desarrollo sostenible. Asimismo, busca desarrollar competencias para el cuidado y preservación ambiental en todos los actores educativos a través de un espacio ecológico de interacción con el medio ambiente donde encontrarán las diversas plantas y árboles de nuestra Amazonía y sus diversos usos para el desarrollo sostenible de la comunidad.

Temática: ambiente.

Palabras clave: investigación, innovación.

 Ganador 2022

Explorando e indagando, tintes naturales vamos elaborando

Código del proyecto: CNPIE2022-013596

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 591

Región:

Loreto

Provincia:

Maynas

Distrito:

San Juan Bautista

Código modular:

1151851

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el desarrollo de la competencia de indagación científica en los niños y a su vez rescatar algunas costumbres ancestrales sobre la elaboración y uso de los tintes naturales con plantas de nuestra localidad. Esta estrategia consiste en que los estudiantes indaguen y descubran algunas plantas de la localidad que son útiles para la elaboración de tintes naturales y darles un valor agregado en el desarrollo de la expresión artística en el aula. El proyecto se desarrolla en una zona urbana y beneficia a 300 estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: ancestrales, plantas.

🏆 Ganador 2022

En mi C.R.F.A. promovemos la educación ambiental con la crianza y manejo del paiche

Código del proyecto: CNPIE2022-013790

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
CRFA 601043

Región:
Loreto

Provincia:
Loreto

Distrito:
Tigre

Código modular:
1529536

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar competencias, capacidades, habilidades en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de la crianza manejo, reproducción del paiche y repoblamiento a su hábitat natural, transversalizando con las áreas curriculares, mediante la elaboración del proyecto integrador y aprendizaje significativo, con actividades vivenciales para el logro de la toma de conciencia en el cuidado, conservación y sostenibilidad de esta especie en peligro de extinción. Para la ejecución del proyecto se realiza planes de investigación sobre la conservación de la flora y fauna.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: conservación, sostenibilidad.

 Ganador 2022

Cultivo y uso de plantas y hierbas medicinales ancestrales para el cuidado de la salud pospandemia

Código del proyecto: CNPIE2022-014596

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 62011

Región:

Loreto

Provincia:

Alto Amazonas

Distrito:

Yurimaguas

Código modular:

202515

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es cultivar las plantas y hierbas medicinales ancestrales para la revalorización de sus propiedades curativas y la preservación de los saberes ancestrales entre los estudiantes generando el desarrollo de competencias comunicativas y matemáticas, haciendo uso del enfoque de alfabetización e indagación científica. La estrategia planteada se inicia con la generación de compost en la misma institución educativa y con el trabajo de docentes y estudiantes, se prepara el terreno, se abona, se siembra y se brinda valor agregado para preparar pomadas, infusiones, entre otros productos.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ancestrales, curativas.

🏆 Ganador 2022

Mejoramos nuestra lectura a través de la propuesta educativa: “Lectores digitales castillenses”

Código del proyecto: CNPIE2022-013148

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 60993 Ramón Castilla y Marquezado

Región:
Loreto

Provincia:
Maynas

Distrito:
Belén

Código modular:
565523, 1147537

Nivel:
Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el interés de nuestros estudiantes por la lectura a través de la implementación de estrategias activas y vivenciales, utilizando medios digitales atractivos para responder creativamente a los efectos negativos del desapego a la lectura de los textos cuya comprensión se ha convertido en un escollo para los estudiantes de la actualidad que leen más los mensajes en los medios interactivos que los contenidos de un libro inerte, haciendo uso de la tecnología que exige la actualización de hábitos de lectura con nuevas herramientas para no caer en el desfase del momento histórico.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: digitales, interactivos.

 Ganador 2022

Mi carpetita virtual: una realidad sin conexión

Código del proyecto: CNPIE2022-013499

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 601031

Región:
Loreto

Provincia:
Maynas

Distrito:
Las Amazonas

Código modular:
574137

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar aplicaciones educativas para tabletas y/o celulares que no necesiten conexión a internet para su funcionamiento, las Apps estarán en función a las áreas curriculares del nivel primario. El proyecto busca reducir la brecha educativa entre la educación rural y la urbana, dado que la institución educativa se encuentra en la orilla del río Oroza, lugar donde no se cuenta con señal de internet, teléfono, radio y TV. El desarrollo de las Apps sin conexión a internet, están orientados en torno a las áreas curriculares del nivel primario, permitiendo así que los estudiantes aprendan de una manera más fácil y entretenida.

Temática: tecnología.

Palabras clave: internet, Apps.



MADRE DE DIOS

4 proyectos

🏆 Ganador 2022

Empleando las herramientas de Google en el aula invertida

Código del proyecto: CNPIE2022-013774

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Horacio Zeballos Games

Región:
Madre de Dios

Provincia:
Manu

Distrito:
Huepetuhe

Código modular:
934422

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la comprensión lectora en las y los estudiantes del tercer grado de secundaria, con el objetivo de que sean ellos mismos quienes construyan sus propios aprendizajes, pongan en juego sus competencias y se vuelvan cada vez más autónomos en sus procesos de aprendizaje. Para cumplir la meta, se emplea el aula invertida, una metodología ágil en la que el docente asume un papel de mediador y está a disposición de los estudiantes para dar retroalimentación individual o grupal inmediata, según sea requerido.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Aprendizaje, autónomos.

 Ganador 2022

Clubes educativos como estrategia de mejora para el aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-013253

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 52010 La Pastora

Región:

Madre de Dios

Provincia:

Tambopata

Distrito:

Tambopata

Código modular:

404236, 206441, 1543917

Nivel:

Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

Este proyecto tiene como objetivo promover la mejora de los aprendizajes de las y los estudiantes, madres y padres de familia en las competencias de las áreas de Comunicación, Matemática y Ciencia y Tecnología, a través de la intervención docente en horarios curriculares y extracurriculares, promoviendo la implementación de 5 clubes pastorinos. Estos son: club de teatro para el nivel inicial, club de ciencias, club de ajedrez, club de periodismo y club de matemáticas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: clubes, aprendizajes.

 Ganador 2022

Cuento y Aprendo

Código del proyecto: CNPIE2022-013709

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 305 Almirante Miguel
Grau Seminario

Región:
Madre de Dios

Provincia:
Tambopata

Distrito:
Las Piedras

Código modular:
734780

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las habilidades de pre-lectura y concentración en niñas y niños de 4 y 5 años. El proyecto se realizará mediante la actividad participativa y colectiva, en la que también intervienen los docentes, madres y padres de familia. El aula tiene un ambiente de cuentacuentos donde se visualizan los cuentos preferidos de las niñas y niños en las repisas, ambientados con una alfombra y cojines, y con una cortina temática para inspirarlos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: concentración, cuentacuentos.

🏆 Ganador 2022

Ecoeduca 50, una estrategia para mejorar nuestros aprendizajes y salvar el planeta

Código del proyecto: CNPIE2022-014732

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 52072 Mario Vargas Llosa

Región:

Madre de Dios

Provincia:

Tambopata

Distrito:

Inambari

Código modular:

1633296

Nivel:

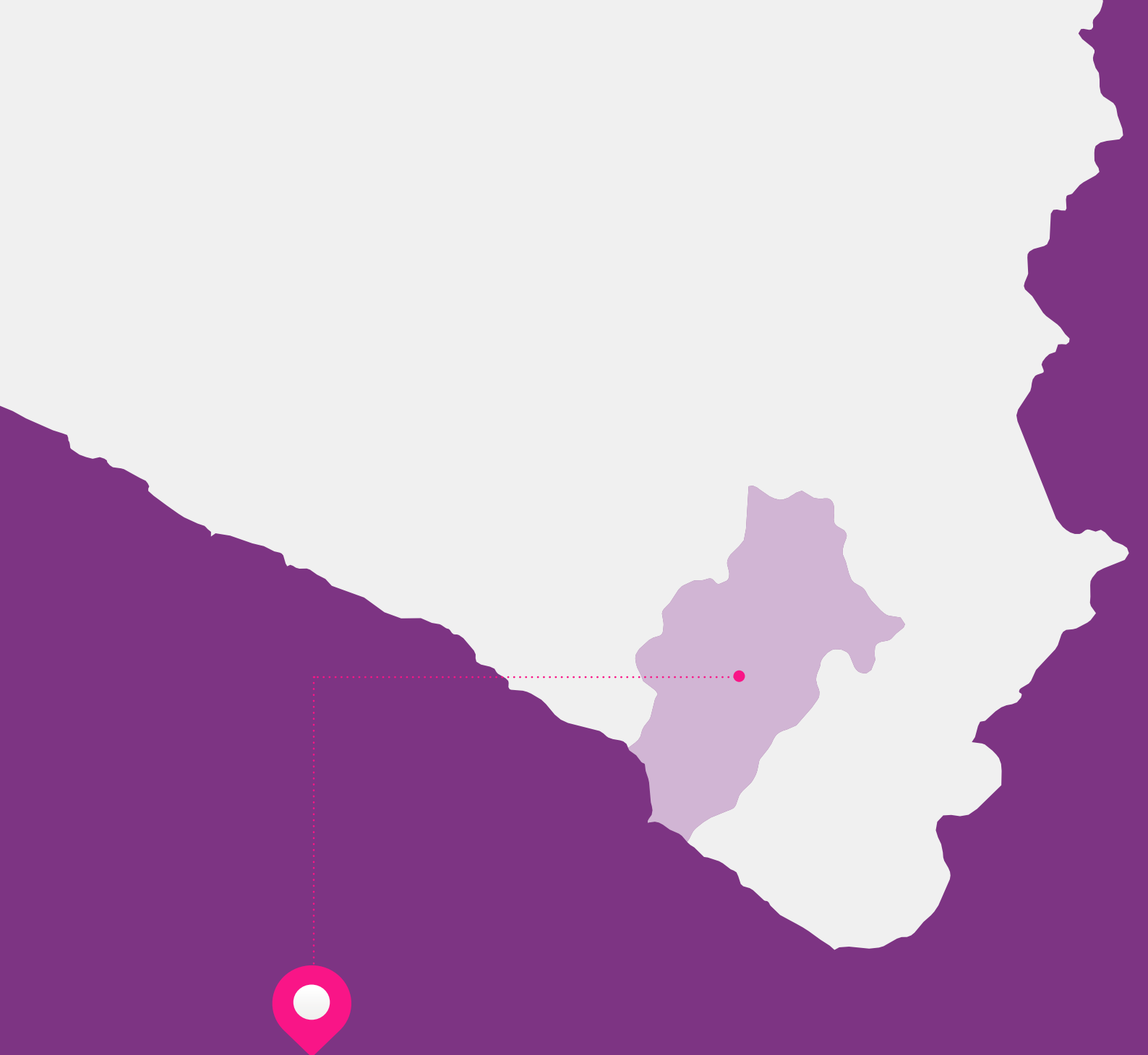
Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo desarrollar la competencia "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente", a través de la estrategia Ecoeduca 50 en las y los estudiantes del VI y VII ciclo. La estrategia consiste en la generación de espacios y oportunidades de aprendizaje a partir de la toma de conciencia crítica y participación protagónica del estudiante frente a problemática ambiental local y regional con el propósito de aportar soluciones concretas desde la escuela, la casa y la comunidad y de la mano de las autoridades y otros aliados.

Temática: ambiente.

Palabras clave: oportunidades, aprendizaje.



MOQUEGUA

3 proyectos

 Ganador 2022

Eco habilidades comunicativas con TIC

Código del proyecto: CNPIE2022-013087

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Fernando Belaúnde Terry

Región:
Moquegua

Provincia:
Mariscal Nieto

Distrito:
Moquegua

Código modular:
1545664

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como propósito promover el cuidado del medio ambiente desarrollando habilidades comunicativas, incorporando el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, gamificando el aula, en las y los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa en virtud de la estrategia metodológica ECOTIC, a partir del análisis y reflexión de problemas ambientales que permite desarrollar habilidades comunicativas con un enfoque ambiental para el desarrollo sostenible y el ejercicio de una ciudadanía ambientalmente responsables y gestionando un servicio educativo híbrido.

Temática: ambiente.

Palabras clave: gamificación, ambientales.

🏆 Ganador 2022

Aprendo sobre las costumbres, tradiciones y actividades económicas para fortalecer mis competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-013204

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

La Capilla

Región:

Moquegua

Provincia:

General Sánchez Cerro

Distrito:

La Capilla

Código modular:

286815, 1126937

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es promover el aprendizaje de las costumbres, tradiciones y actividades económicas del distrito de La Capilla, para fortalecer las competencias comunicativas a fin que el estudiante pueda comunicarse de manera asertiva y responsable y así poder interactuar con los sabios de la comunidad, autoridades, artesanos, padres y madres de familia u otras personas. Con ello, se logra que los estudiantes de ambos niveles sean protagonistas del descubrimiento de la riqueza cultural que tiene su tierra lo que les permite compartir con la sociedad, mediante su adecuado desenvolvimiento, a través de las redes sociales y ferias expositivas.

Temática: cultura - arte.

Palabras clave: costumbres, tradiciones.

🏆 Ganador 2022

Uso del método STEAM para mejorar los aprendizajes en matemática

Código del proyecto: CNPIE2022-013634

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Simón Bolívar

Región:

Moquegua

Provincia:

Mariscal Nieto

Distrito:

Moquegua

Código modular:

309781

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el nivel de logro de la competencia "Resuelve problemas de cantidad, forma, movimiento y localización" de los estudiantes del 5° de secundaria, a través de la aplicación del método STEAM. La implementación de la metodología STEAM permite contar con estudiantes empoderados en la estrategia innovadora STEAM, contar con profesores que aplican adecuadamente estrategias novedosas STEAM y otras para la enseñanza de la matemática, y padres/madres de familia comprometidos en apoyar en actividades académicas, sobre todo en la aplicación del método STEAM.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: STEAM, matemáticas.



PASCO

9 proyectos

 Ganador 2022

Pluma, tinta y papel; socializando mi lectura en la nueva escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-014847

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 39 Gerardo Patiño López

Región:

Pasco

Provincia:

Pasco

Distrito:

Chaupimarca

Código modular:

427955

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer las competencias comunicativas de las y los estudiantes, a través de la socialización de los textos de su voluntaria elección, en el marco de la nueva escuela. La estrategia se sustenta en evaluar la socialización virtual y presencial de la lectura como estrategia fundamental, con el propósito de desarrollar las competencias comunicativas: "Se comunica oralmente", "Lee diversos tipos de textos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna"; de manera creativa, sin imponerles a leer un determinado texto.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: socialización, virtual.

🏆 Ganador 2022

La transmisión intergeneracional de saberes ancestrales para la protección de plantas medicinales de Pozuzo

Código del proyecto: CNPIE2022-013376

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 34225 Alexander Von Humbolt

Región:

Pasco

Provincia:

Oxapampa

Distrito:

Pozuzo

Código modular:

627521, 427047, 1160803

Nivel:

Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El propósito es mejorar a través de la transmisión intergeneracional de saberes ancestrales, los niveles de logro en las competencias “Se comunica oralmente y escribe textos en lengua materna” e “Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos” en los estudiantes. La estrategia “Transmisión Intergeneracional de Saberes Ancestrales” propicia el encuentro con los abuelos y abuelas o personas sabias de la comunidad, contando con la participación activa de las y los estudiantes, y tiene relación con todos los criterios de evaluación del proyecto que se desarrolla transversalmente en los niveles inicial, primaria y secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: gamificación, organización.

 Ganador 2022

Elaboración e implementación de un sistema web integral para el aprendizaje autónomo y seguimiento estudiantil por parte de los docentes y padres de familia

Código del proyecto: CNPIE2022-013984

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Daniel Alcides Carrión

Región:

Pasco

Provincia:

Pasco

Distrito:

Chaupimarca

Código modular:

427690

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer y promover la presencia digital de la institución educativa con la implementación de intranet para poder consolidar en las y los estudiantes del nivel secundario, la gestión autónoma de sus aprendizajes, a través del sistema web integrado, la misma que permite seguir con el trabajo iniciado, que es el trabajo semipresencial, aplicando la enseñanza de la clase invertida. Esta implementación permite aplicar efectivamente la "educación híbrida" y usar eficazmente la estrategia de "clase invertida". El proyecto se desarrolla en una zona urbana, beneficiando a 1081 estudiantes de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: intranet, web.

 Ganador 2022

Pequeños cazadores de retos, un proyecto de gamificación de la competencia lectora

Código del proyecto: CNPIE2022-013374

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 34451

Región:
Pasco

Provincia:
Oxapampa

Distrito:
Palcazu

Código modular:
684282

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es elevar el nivel de logro de la competencia "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna" en estudiantes de educación primaria, a través de la implementación de una estrategia metodológica basada en la gamificación. El propósito de la estrategia es que el juego y la motivación que genera la organización, el desarrollo y la evaluación involucren a las y los estudiantes en un proceso de aprendizaje más atractivo, haciendo que, de manera divertida, eleven el nivel de logro en la competencia lectora.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: gamificación, organización.

 Ganador 2022

El cine, como herramienta pedagógica

Código del proyecto: CNPIE2022-014105

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 34290 República
Argentina

Región:

Pasco

Provincia:

Pasco

Distrito:

Simón Bolívar

Código modular:

425249

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es obtener logros educativos satisfactorios en las y los estudiantes, mediante un sistema integrado de lectura comprensiva, actuación y práctica de valores. El proyecto trata de motivar a todos los agentes educativos de la institución educativa, a “dejar huellas” en videos educativos, de las vivencias que día a día ocurren en ella. Estos videos pueden contener escenas del calendario comunal, calendario cívico, spots anecdóticos, historietas propias, entre otras. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel primario.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: videos, vivencias.

 Ganador 2022

Yakunchita Reutilisashun Chaynumpa Yachakushun

Código del proyecto: CNPIE2022-014376

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 34137 Gran Mariscal
Ramón Castilla

Región:

Pasco

Provincia:

Daniel Alcides Carrión

Distrito:

Paucar

Código modular:

550350, 425348, 635136

Nivel:

Inicial, Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es contribuir al desarrollo de todas las competencias del CNEB, en torno al eje “Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno”, a través de la estrategia metodológica interdisciplinar “Yakunchita Reutilisashun” para el cuidado y aprovechamiento del agua en la institución educativa. El fin es crear un prototipo para reutilizar el agua potable que la institución educativa consume en los lavaderos de manos y luego reutilizarlo en los servicios higiénicos. La implementación del prototipo permite almacenar agua de los lavaderos lineales de la escuela en un tanque instalado fuera de los servicios higiénicos y luego mediante el uso de la gravedad llegar a los inodoros para su reutilización.

Temática: ambiente.

Palabras clave: prototipo, agua.

 Ganador 2022

Mi jardín botánico con sentido, un laboratorio de diseño y construcción de soluciones con STEAM

Código del proyecto: CNPIE2022-015110

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Leoncio Prado

Región:

Pasco

Provincia:

Daniel Alcides Carrión

Distrito:

Paucar

Código modular:

550145

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es promover el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización", para construir conocimientos de las y los estudiantes a través del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) con enfoque STEAM y teniendo como escenario del aprendizaje "Mi Jardín Botánico con sentido". La estrategia del jardín botánico como escenario para identificar problemas reales es plantear alternativas de solución creativas basadas en conocimientos científico, tecnológico, matemáticos y prácticas locales, evaluando su pertinencia en el desarrollo de los aprendizajes, resolviendo problemas y luego la comunidad escolar comparta sus conocimientos y saberes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: STEAM, botánico.

🏆 Ganador 2022

Las mercedianas usamos el Quizizz para evaluar comprensión lectora

Código del proyecto: CNPIE2022-013547

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 34050 Virgen de las Mercedes

Región:

Pasco

Provincia:

Pasco

Distrito:

Yanacancha

Código modular:

451062

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del presente proyecto es contribuir al desarrollo de las competencias comunicativas “Se comunica oralmente en su lengua materna”, “Lee diversos tipos de texto en su lengua materna” y “Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna”, en las y los estudiantes del primero al sexto grado de primaria, mediante el uso de herramienta tecnológicas en el proceso de aprendizaje, despertando su interés en el uso de las TIC para desarrollar la comprensión lectora.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: TIC, comunicativas.

 Ganador 2022

Implementación del chatbot para la retroalimentación de la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”

Código del proyecto: CNPIE2022-015419

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Faustino Sanchez Carrión

Región:

Pasco

Provincia:

Pasco

Distrito:

San Francisco de Asis de Yarusyacan

Código modular:

683979

Nivel:

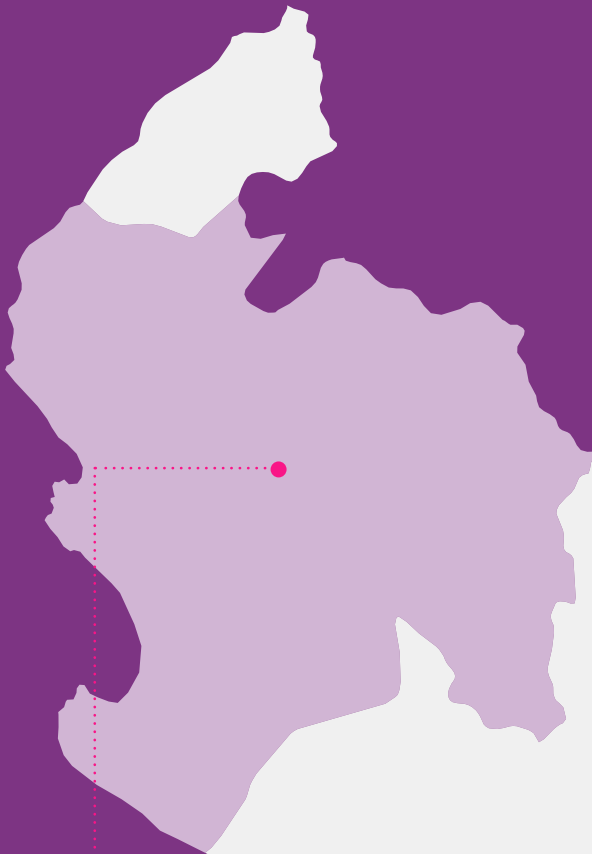
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” en las y los estudiantes del nivel secundario, a través de la retroalimentación del aprendizaje, desarrollado mediante la interacción de un chatbot con las lecturas propuestas en las Experiencias de Aprendizaje de Aprendo en Casa. El proyecto busca desarrollar un chatbot (asistente virtual) que permita atender la demanda de estudiantes del nivel secundario como acompañante en el proceso de aprendizaje síncrono y asíncrono, alineado a un contexto de educación híbrida.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: retroalimentación, aprendizaje.



PIURA

50 proyectos

🏆 Ganador 2022

Aplicamos la estrategia A CORRER (autoaprendizaje, contextualización, retroalimentación, emociones y retos), para lograr mejores productos de aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-013094

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Enrique López Albújar

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
Piura

Código modular:
356071

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador se orienta al desarrollo de aprendizajes de calidad, porque va a permitir que las y los estudiantes logren sus mejores productos o evidencias de producción de textos en las diversas áreas a partir de una propuesta pedagógica y metodológica de aprendizaje basado en proyectos, de retos contextualizados y de la metodología de aprendizaje híbrido que consta de tres momentos, antes, durante y después de la clase presencial. En esta propuesta se pide/solicita a los estudiantes que sean responsables de su proceso de aprendizaje. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel secundaria, beneficiando a 600 estudiantes.

Temática: salud.

Palabras clave: calidad, híbrido.

🏆 Ganador 2022

Método 3A para mejorar la comprensión lectora y la autonomía en la semipresencialidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013154

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 14743 Sagrado Corazón de Jesús

Región:

Piura

Provincia:

Paita

Distrito:

Paita

Código modular:

1137066

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es mejorar la comprensión lectora y la autonomía en las y los estudiantes a través del método 3A, para la gestión de sus aprendizajes. Este método está sustentado en el enfoque de la metodología Flipped Classroom, o "aula invertida", que, a diferencia de la clase tradicional, la enseñanza directa se da de manera individual y fuera de clase, aprovechando el espacio presencial o remoto y grupal para un aprendizaje activo y cooperativo, en el que la o el docente guía a sus estudiantes en la aplicación de contenidos, promoviendo su participación creativa en el curso. El aprendizaje invertido mejora la experiencia en el aula ya que el docente imparte la instrucción directa fuera del tiempo de clase.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Flipped classroom.

 Ganador 2022

Radio tu voz, mi voz con “1,2,3 pedagogía del amor otra vez”

Código del proyecto: CNPIE2022-013789

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 744

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Veintiséis de Octubre

Código modular:

938456

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover habilidades comunicativas y sociales en las y los estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años, y fortalecer su ciudadanía hacia el bien común, a través de la interacción de la escuelita ciudadana o escuelita activa desde el programa radial.

Esta iniciativa pedagógica va a contribuir en el desarrollo de competencias del área de comunicación, debido a que apunta a desarrollar el enfoque comunicativo basado en el uso de lenguaje para comunicarse con otros a través de la radio y videos producidos por ellos mismos, contextualizados a su realidad sociocultural, usando el lenguaje oral y escrito, propio de su realidad local.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: radio, videos.

🏆 Ganador 2022

Me divierto en mis clases virtuales usando la plataforma Meet y aplicativos de la tablet

Código del proyecto: CNPIE2022-014250

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 14514 Mario Vargas Llosa

Región:

Piura

Provincia:

Huancabamba

Distrito:

San Miguel de el Faique

Código modular:

342428

Nivel:

Primaria

Descripción:

El presente proyecto de innovación educativa tiene como objetivo diseñar e implementar un servicio educativo innovador de aprendizaje abierto, haciendo uso de un dispositivo tecnológico (tableta), sala de cómputo, servidor (Chasquirouter) y proyector; que les permite a los estudiantes despertar su creatividad y trabajo colaborativo en cada sesión de aprendizaje. Asimismo, se trabaja con aplicativos como: Oráculo Matemático, Mindomo, ThatQuiz, Matemáticas, Smart Office, Scratch Jr, Xodo, Classroom, Padlet, Jambord, AnyDesk, desarrollando múltiples destrezas afianzando su aprendizaje autónomo.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: plataforma, dispositivo.

🏆 Ganador 2022

English interview 2022

Código del proyecto: CNPIE2022-014261

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
Mariscal Castilla

Región:
Piura

Provincia:
Paita

Distrito:
Colan

Código modular:
356220

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del presente proyecto innovador es utilizar la entrevista en inglés semiestructurada, como técnica de enseñanza, para dinamizar el desarrollo de las competencias comunicativas del inglés en estudiantes de secundaria. Este proyecto tiene el propósito de, a través de actividades orales, dinamizar el aprendizaje del idioma inglés lo que supone una buena oralidad comunicativa exigible por las características del idioma y que contribuirá implícitamente a dinamizar las demás capacidades y competencias al logro, de manera híbrida y aprovechando la oferta tecnológica ofrecida por la institución educativa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: oralidad, híbrida.

🏆 Ganador 2022

Somos interlocutores podcasteros que promovemos la interculturalidad

Código del proyecto: CNPIE2022-014815

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Luis Alberto Sánchez
Sánchez

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Veintiséis de Octubre

Código modular:

938639

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación educativa es implementar la estrategia de intercomunicación entre los estudiantes de otras regiones del Perú, mediante la producción y difusión de podcast para el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, con enfoque intercultural de las y los estudiantes de educación secundaria. La estrategia innovadora “Somos interlocutores podcasteros que promovemos la interculturalidad” consiste en fortalecer la enseñanza híbrida en el aprendizaje de producción de podcast, especialmente los de tipo narrativo e informativo para el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: podcast, intercultural.

 Ganador 2022

El teatro de la democracia por una cultura de paz

Código del proyecto: CNPIE2022-015258

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 15186

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Castilla

Código modular:

260273

Nivel:

Primaria

Descripción:

Este proyecto de innovación busca mejorar el clima escolar en la escuela que permite una convivencia sana y pacífica dentro de las aulas e institución educativa, y a partir de ello, busca mejorar la calidad de los aprendizajes teniendo en cuenta la participación de todos los actores educativos en el desarrollo de una ciudadanía activa y participativa. De esta manera, esperamos que las y los estudiantes del nivel primario alcancen altos niveles de desempeño en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”.

Temática: igualdad – género.

Palabras clave: convivencia, ciudadana

 Ganador 2022

Sinchi Sonqo – Corazones fuertes. Programa para el desarrollo emocional de las familias de la I.E.I. 511 “Dulce Corazón de María”

Código del proyecto: CNPIE2022-013315

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 511 Dulce Corazón de
María

Región:
Piura

Provincia:
Sullana

Distrito:
Sullana

Código modular:
259499

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es elaborar un programa de acompañamiento, asesoramiento y comunicación, mediante el uso de estrategias psicopedagógicas, de intervención y recomendaciones, enfocadas en las madres y padres de familia y estudiantes para asegurar una mejor relación con sus hijas e hijos, en aras de crear un ambiente idóneo para su aprendizaje y desarrollo físico-cognitivo.

La propuesta toma como base el modelo de Mayer y Salovey (1990) donde indican que la inteligencia emocional se entiende como la habilidad personal para percibir el mundo propio y de los demás, así como la expresión adecuada de las emociones. Además, este conocimiento debe ser usado para facilitar el pensamiento, comprender y razonar sobre las emociones propias y regular la de los demás.

Temática: salud.

Palabras clave: psicopedagógicas, emocional.

 Ganador 2022

La interculturalidad como espacio para la buena convivencia y el aprendizaje

Código del proyecto: CNPIE2022-013603

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Víctor Francisco Rosales Ortega

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Piura

Código modular:

34171, 1017482

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto innovador está centrado en mejorar las relaciones de convivencia ciudadana en la comunidad educativa, empezando por sensibilizar a las y los estudiantes sobre los efectos que genera la exclusión y discriminación hacia los grupos étnicos, pueblos, comunidades, lugares de procedencia o rasgos físicos y reconocer que estas agresiones afectan la dignidad humana.

Como estrategias se usa el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo, mediante reuniones virtuales y presenciales, a fin de poder pausar la ruta del proyecto, el mismo que tiene varios encuentros para visibilizar los logros a lo largo del año escolar, como el día de la cultura afroperuana, fiestas patrias, el día de la canción criolla, semana de aniversario institucional, día internacional del migrante, entre otros.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: convivencia, discriminación, exclusión.

 Ganador 2022

Formando estudiantes lectores con visión literaria

Código del proyecto: CNPIE2022-013663

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 14130 Juan Velasco Alvarado

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

La Arena

Código modular:

341685

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto innovador es motivar a los niños a leer disfrutando y aprendiendo las diversas costumbres de su región y del país de la mano de los autores de diversos textos literarios, asumiendo una visión literaria que se refleja en una producción que contribuye a mejorar los hábitos lectores de la institución educativa y de la comunidad.

La estrategia consiste en que los niños lean una obra literaria costumbrista, y luego de su análisis se reúnen con el escritor de dicha obra que compartirá desde la perspectiva de escritor, lo que le significó escribirla. Asimismo, se generará un espacio para un conversatorio donde los niños y niñas formularán preguntas que ayuden a mejorar la comprensión del texto leído y a escribir.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: costumbres, hábitos.

 Ganador 2022

Proyecto de lectura y escritura infantil: semillita lectora cartonera para el desarrollo del hábito lector, la escritura de textos y el logro de la autonomía en los aprendizajes de estudiantes de la IE 20015 – San Sebastián

Código del proyecto: CNPIE2022-013730

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20015 San Sebastián

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
Veintiseis de Octubre

Código modular:
718650

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar competencias comunicativas promovidas desde espacios presenciales y el aula virtual para favorecer el desenvolvimiento del estudiante como usuario de la lengua oral y escrita, promoviendo la creatividad, el cuidado del ambiente, la democratización del libro y los espacios de lectura en casa.

El proyecto persigue dotar a los estudiantes de las destrezas necesarias para poder utilizar la lectura y la escritura como herramientas que les permita acceder al aprendizaje de manera autónoma y, por tanto, al conocimiento. Además, impulsa el placer por la lectura y la escritura como fuente de gozo y enriquecimiento personal.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: creatividad, democratización.

🏆 Ganador 2022

La COBI, una buena estrategia para comunicarnos mejor

Código del proyecto: CNPIE2022-013906

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Castilla

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Castilla

Código modular:

1738103, 635805

Nivel:

Básica Especial

Descripción:

El objetivo del presente proyecto innovador es que las y los estudiantes del CEBE Castilla mejoren sus habilidades comunicativas mediante el uso de la estrategia COBI y el empoderamiento de la familia para desarrollar las habilidades comunicativas. La estrategia COBI (Comunicación Bimodal) será acompañada con gestos naturales, sencillos y comunes teniendo en cuenta las características propias de nuestros estudiantes del CEBE, quienes aprenderán a comunicarse en la medida de sus posibilidades con las personas de su entorno y lograrán expresar sus necesidades básicas, en el menor tiempo posible. El proyecto se desarrolla en una zona urbana y en el nivel Básica Especial – Primaria.

Temática: salud.

Palabras clave: bimodal, gestos.

🏆 Ganador 2022

Proyecto de innovación: “La hora del libro digital 2022”

Código del proyecto: CNPIE2022-013974

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Antonio Encinas

Región:

Piura

Provincia:

Huancabamba

Distrito:

San Miguel de el Faique

Código modular:

674424

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar las competencias del área de comunicación y trabajar las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna” con cada una de las capacidades correspondientes que se movilizan con los contenidos desarrollados y que están basados en las necesidades propias de las y los estudiantes de la zona ya que la mayor parte son tímidos, retraídos y poco comunicativos. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria.

Temática: igualdad – género.

Palabras clave: lengua materna.

🏆 Ganador 2022

Aplicamos el ABD para cuidar el ambiente en que vivimos

Código del proyecto: CNPIE2022-014123

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

San José de Tarbes

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Castilla

Código modular:

260166 - 356766

Nivel:

Primaria y Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es aplicar el Aprendizaje Basado en Desafíos (ABD) para gestionar responsablemente el espacio y el ambiente en las estudiantes de los niveles primaria y secundaria. El proyecto ABD busca dar solución a una realidad existente y se realiza el trabajo en conjunto, escuela-familia. Asimismo, se aplica de manera transversal e interdisciplinaria, en todas las áreas del currículo nacional, de acuerdo al desarrollo de sus competencias y combinación de capacidades. El proyecto se desarrolla en una zona urbana y en el nivel de primaria, beneficiando a 1,750 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: escuela, familia.

 Ganador 2022

Nuestra Institución Educativa N° 476, siembra verde y come saludable de su biohuerto

Código del proyecto: CNPIE2022-014125

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 476

Región:
Piura

Provincia:
Huancabamba

Distrito:
Canchaque

Código modular:
809277

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es implementar un biohuerto para mejorar los hábitos alimenticios en las niñas y niños. Para la realización de este proyecto se sensibiliza niñas, niños, madres y padres de familia y comunidad sobre la importancia del consumo de alimentos nutritivos, contando con la presencia de aliados estratégicos como, un especialista de salud, un especialista en ingeniería agrónoma, radio San Martín, ONG CIPCA, madres y padres de familia, comunidad, docente y especialista educativa del nivel. Este proyecto ayuda a mejorar la calidad de alimentación en los hogares y busca el compromiso de la comunidad para el consumo adecuado de alimentos saludables.

Temática: salud.

Palabras clave: alimenticios, nutritivos.

 Ganador 2022

Coeducar en convivencia democrática

Código del proyecto: CNPIE2022-014149

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Miguel

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Piura

Código modular:

355990

Nivel:

Secundaria

Descripción:

Este proyecto busca formar desde los primeros años a estudiantes líderes, capaces de desarrollar una cultura igualitaria y equitativa entre hombre y mujer. Líderes que sean los promotores y guías para lograr el anhelo de una sociedad más justa, igualitaria y equitativa. El proyecto busca sensibilizar y empoderar a estudiantes líderes: hombres y mujeres en la necesidad de construir y tener una mirada igualitaria y equitativa hacia los dos sexos. Se pretende trabajar a través de personal experto en estos temas a través de: charlas, talleres educativos, conversatorios, conferencias entre pares, actividades lúdicas y exposición práctica para fomentar dinámicas participativas.

Temática: igualdad – género.

Palabras clave: sensibilizar, empoderar.

 Ganador 2022

Huertos escolares y familiares para la ecoeducación en la I.E. N° 14488 del caserío de los Potreros, distrito Canchaque, provincia Huancabamba, región Piura

Código del proyecto: CNPIE2022-014233

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 14488

Región:
Piura

Provincia:
Huancabamba

Distrito:
Canchaque

Código modular:
352450

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es promover una cultura de alimentación saludable, cuidado, protección y conservación del medio ambiente, en la comunidad, a través de la implementación de biohuertos escolares y familiares, para el cultivo de hortalizas y recuperación de plantas medicinales, con orientación de profesionales y sabios de la comunidad. El trabajo en el huerto escolar y familiar facilita el desarrollo de una práctica educativa que implica principalmente la conjunción de tres dimensiones: educar en el medio, educar sobre el medio y educar a favor del medio. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de primaria.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biohuertos, conservación.

🏆 Ganador 2022

La biblioteca de aula un lugar para aprender

Código del proyecto: CNPIE2022-014395

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 14498

Región:

Piura

Provincia:

Huancabamba

Distrito:

Canchaque

Código modular:

357467

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es proponer, diseñar y llevar a cabo un programa de actividades en torno a la biblioteca que se implementa en el aula. Con este objetivo las y los estudiantes adquieren habilidades en el manejo, búsqueda y organización de la información, asimismo, se les motivará a leer y escribir, crear sus propias lecturas que servirán para otros estudiantes.

Con el proyecto, las y los estudiantes mejoran las técnicas de estudio, diseñan sus creaciones usando el trabajo cooperativo, asambleas, grupos de lectura y actividades, que en conjunto harán en cada uno, desarrollar su creatividad, imaginación y fortalecer sus capacidades para con éxito encaminar al futuro profesional. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: biblioteca, técnicas.

 Ganador 2022

ESINAR, como estrategia de soporte socioemocional para la mejora del bienestar y del rendimiento escolar de los estudiantes de la I.E. "San Jacinto" Vice, Sechura – Piura

Código del proyecto: CNPIE2022-014462

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
San Jacinto

Región:
Piura

Provincia:
Sechura

Distrito:
Vice

Código modular:
535500

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fomentar el desarrollo de comportamientos y emociones positivas en las y los estudiantes para que favorezcan su bienestar y rendimiento escolar. El proyecto trata sobre la aplicación de ESINAR orientadas a brindar un soporte socioemocional a aquellos estudiantes que se encuentran emocionalmente afectados, tanto por la situación actual que está atravesando nuestro país o por diversas situaciones, mediante la aplicación de estrategias innovadoras orientadas a estimular comportamientos y emociones adecuadas para mejorar su bienestar y su rendimiento escolar.

Temática: salud.

Palabras clave: socioemocional, bienestar.

🏆 Ganador 2022

Aligerando mi Emomochila

Código del proyecto: CNPIE2022-014548

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Parcemon Saldarriaga
Montejo

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Piura

Código modular:

939942

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es potenciar el control de las emociones desde la propia emoción y diversidad de las y los estudiantes que contribuya a la construcción de la identidad y elevar sus logros de aprendizaje a través del programa “Alivio mi mochila emocional en aulas diversificadas y felices” que tiene un enfoque global que interrelaciona áreas de manera holística. Además, es flexible porque no se impone, se adapta de acuerdo a lo consensuado con el docente y las características del estudiante, con la perspectiva de atender la condición emocional de las y los estudiantes con miras a su bienestar, felicidad y motivación por el aprendizaje. El proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 346 estudiantes.

Temática: salud.

Palabras clave: bienestar, felicidad.

 Ganador 2022

Los niños, niñas y padres de familia de la mano con la Chepita implementamos la biblioteca de costumbres y tradiciones del distrito de la Unión

Código del proyecto: CNPIE2022-014562

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 464

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
La Unión

Código modular:
737585

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la identidad cultural y las habilidades comunicativas orales de los niños de 3, 4 y 5 años, para que desarrollen su expresión oral difundiendo las costumbres y tradiciones de la comunidad. Así, cada maestra incorpora en su trabajo el saber comunal utilizando variadas estrategias para fortalecer la identidad cultural de sus estudiantes. Los padres y madres de familia comprometidos promueven y practican con sus hijas e hijos las costumbres y tradiciones de su comunidad. El proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel inicial y beneficia a 164 estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: identidad, costumbres.

 Ganador 2022

Me lanzo al mundo de la aventura aprendiendo juntos la lectoescritura

Código del proyecto: CNPIE2022-014616

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 14483

Región:
Piura

Provincia:
Huancabamba

Distrito:
Canchaque

Código modular:
352427

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es mejorar la competencia comunicativa del 1° a 6° grado de educación primaria. Asimismo, el proyecto de innovación busca contribuir a la construcción de estrategias para desarrollar en las y los estudiantes competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el mundo de forma real o imaginario. El proyecto se desarrolla en una zona rural.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectoescritura, comunicativas.

🏆 Ganador 2022

Promoviendo estrategias innovadoras para mejorar las competencias en ciencias

Código del proyecto: CNPIE2022-014790

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
Santa Rosa

Región:
Piura

Provincia:
Ayabaca

Distrito:
Suyo

Código modular:
708438

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene como objetivo mejorar las competencias de ciencias y competencias transversales de nuestros estudiantes, a través de una serie de actividades destinadas a mejorar las competencias de ciencia y digitales y que al ponerlas en práctica generen interés y emociones en la población estudiantil y de esta forma lograr los aprendizajes significativos. Los docentes atienden las dificultades, inquietudes de las y los estudiantes, diversificando actividades de acuerdo a su contexto, haciendo uso de recursos digitales. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria y beneficia a 152 estudiantes.

Temática: pedagogía

Palabras clave: ciencia, digitales.

 Ganador 2022

Aprendemos, diseñamos y creamos con las TIC

Código del proyecto: CNPIE2022-014989

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Fe y Alegría 73

Región:

Piura

Provincia:

Paita

Distrito:

Paita

Código modular:

1393610, 1393628

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la competencia “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” en las y los estudiantes del V ciclo, haciendo uso de herramientas tecnológicas en sus actividades de aprendizaje. Se capacita a los docentes en el uso de programas y aplicaciones educativas mediante el uso de los TIC, y los recursos que proponemos para capacitar a los docentes son la grabación de actividades de aprendizaje y de pantalla en la semipresencialidad a través de programas; creación de organizadores gráficos, para la esquematización de la información, la edición de videos, uso de Apps educativas, creación y programación de juegos interactivos y actividades lúdicas.

Temática: tecnología.

Palabras clave: TIC, aplicaciones.

 Ganador 2022

Valoramos la cultura comunitaria desarrollando competencias comunicativas con el uso de las TIC en los estudiantes de la I.E. N°14123 La Arena – Piura

Código del proyecto: CNPIE2022-015150

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 14123

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
La Arena

Código modular:
1236678, 341610

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es valorar y promover la cultura comunitaria desarrollando competencias comunicativas con el uso de las TIC en los estudiantes de la institución educativa. Asimismo, busca desarrollar y fortalecer en las y los estudiantes el enfoque basado en competencias. El propósito de esta metodología es facilitar el aprendizaje de los contenidos de cada materia a través de situaciones prácticas y entornos experimentales, mediante el uso del lenguaje para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad y representar el mundo de forma real o imaginaria, priorizando las estrategias y actividades que promueven su actuación integral.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: cultura, TIC.

 Ganador 2022

Maestras en acción, educando desde los medios virtuales

Código del proyecto: CNPIE2022-015580

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1601

Región:
Piura

Provincia:
Talara

Distrito:
Pariñas

Código modular:
1746197

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es dar continuidad a la estrategia nacional "Aprendo en casa", realizando contenido audiovisual de calidad pedagógica y dinámica, que será compartido con las niñas, niños y sus madres y padres de familia, mediante la plataforma Facebook. De esta manera, se busca desarrollar competencias que favorezcan el lenguaje a través de los juegos verbales como: rimas, adivinanzas, cuentos que se transmiten en el programa que buscan estimular la creatividad, la imaginación, la comprensión de textos, la expresión oral en niños y niñas del nivel Inicial, entre otros, que se transmitirán en el programa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lenguaje, creatividad.

 Ganador 2022

Ayllu Meval para promover la lectura en una comunidad educativa

Código del proyecto: CNPIE2022-013045

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 14745

Región:
Piura

Provincia:
Paita

Distrito:
Paita

Código modular:
260687

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es promover el desarrollo de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna" y fomentar el hábito lector en las y los estudiantes de primaria, a través de la estrategia "Ayllu Meval" y la participación activa de toda la comunidad educativa.

Esta estrategia es activa, dinámica y colaborativa y forma el trinomio lector; donde el docente lector asume el rol de mediador de la lectura, las y los estudiantes lectores asumen su rol de lectores protagonistas y las familias lectoras asumen su rol de referentes lectores en casa compartiendo la lectura en voz alta con sus hijas, hijos y otros familiares.

Temática: pedagogía

Palabras clave: mediador, protagonista.

 Ganador 2022

Al sonido de mi cerámica Vicús: espacio de creación y difusión de instrumentos musicales en cerámica de la cultura Vicús

Código del proyecto: CNPIE2022-013252

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Agropecuaria 33 Amauta

Región:
Piura

Provincia:
Morropón

Distrito:
Chulucanas

Código modular:
356642

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la identidad cultural de las y los alumnos del VII ciclo, a través de la elaboración de cerámica sonora inspirada en la cultura Vicús y su respectivo uso alternativo en la creación de música folclórica. El proyecto integra las áreas de ciencias sociales, matemática, comunicación, desarrollo personal, ciudadanía y cívica, ciencia y tecnología, arte y cultura e inglés. A través de ellas, se busca describir y valorar la importancia del conocimiento de las manifestaciones culturales para el fortalecimiento cultural, incorporando las sabidurías y vivencias de los antepasados Vicús.

Temática: ambiente.

Palabras clave: cultura, folclórica.

 Ganador 2022

Parque ecológico del distrito La Brea, para gestionar aprendizajes ambientales con proyectos artísticos

Código del proyecto: CNPIE2022-013472

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1077

Región:
Piura

Provincia:
Talara

Distrito:
La Brea

Código modular:
1588409

Nivel:
Inicial

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo que las y los estudiantes muestren aprendizajes logrados en las competencias "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente creando proyectos desde los lenguajes artísticos" a través de las estrategias del enfoque ambiental: ecoeficiencia, como una metodología ágil, en la que el docente asume un papel de mediador, que acompaña y guía al estudiante en el logro de competencias. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de Inicial – Jardín, beneficiando a 52 estudiantes.

Temática: ambiente

Palabras clave: ecoeficiencia, ambiental.

 Ganador 2022

Ecoescuela 2.0, un espacio para el aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Código del proyecto: CNPIE2022-013624

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 15458

Región:

Piura

Provincia:

Huancabamba

Distrito:

Canchaque

Código modular:

616508

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto innovador es que las y los estudiantes del nivel primaria evidencian el nivel esperado respecto a las competencias del CNEB, a través de la metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP), mediados por las tecnologías de la información y la comunicación TIC.

La estrategia innovadora denominada Ecoescuela 2.0, es un espacio para el aprendizaje basado en proyectos (ABP) que propicia un entorno de trabajo cooperativo y colaborativo que reconduce los procesos tradicionales de enseñar y aprender del docente al estudiante, a un nuevo modelo en el que se reinventan y recrean ambos procesos.

Temática: ambiente.

Palabras clave: TIC, proyectos.

🏆 Ganador 2022

Me divierto promoviendo la lectura

Código del proyecto: CNPIE2022-013761

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 399 Manuelita Saenz

Región:
Piura

Provincia:
Paita

Distrito:
Paita

Código modular:
719583

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el hábito lector en las y los estudiantes con la participación de la familia a través de la implementación y ejecución de estrategias innovadoras que contribuyan a fortalecer las competencias en el área de Comunicación. El proyecto se realiza con una metodología activa que hace partícipe la comunicación e interconexión entre docentes, estudiantes, madres y padres de familia. El proyecto fortalece el hábito lector y el vínculo familiar. Se desarrolla en una zona urbana, en el nivel inicial – jardín y beneficia a 294 estudiantes.

Temática: pedagogía

Palabras clave: hábito, lector.

 Ganador 2022

Aplicando la metodología IFEP en los estudiantes del nivel secundario quienes practicarán la acuicultura, aprovechando sus residuos orgánicos en las áreas verdes e hidroponía en la I.E. Divino Maestro, Chatito – Arena – Piura

Código del proyecto: CNPIE2022-013853

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Divino Maestro

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

La Arena

Código modular:

341537, 938670

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la acuicultura de las tilapias, a través de la metodología IFEP (investiga, fundamenta, expresa y prototipa) aprovechando los residuos orgánicos en las áreas verdes e hidroponía para el desarrollo de las competencias del área de ciencia y tecnología, áreas afines, en las y los estudiantes del nivel secundario. Se ha considerado la metodología IFEP para desarrollar las competencias de indagación científica y tecnológica que tiene como intencionalidad formar ciudadanía capaz de cuestionarse, buscar información confiable, sistematizarla, analizarla y explicarla.

Temática: ambiente.

Palabras clave: hidroponía, orgánicos.

 Ganador 2022

Promovemos acciones para mejorar nuestra economía y cuidado de nuestra salud

Código del proyecto: CNPIE2022-013891

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
CEBA - Señor Cautivo

Región:
Piura

Provincia:
Paita

Distrito:
La Huaca

Código modular:
1207661

Nivel:
Básica Alternativa

Descripción:

La finalidad del proyecto innovador es contribuir a la formación de una ciudadanía responsable, capacitando a docentes y estudiantes en pastelería casera y ver la factibilidad para producir y comercializar productos elaborados a base de harina de plátano orgánico. Las familias son orientadas para implementar un negocio familiar para mejorar su calidad de vida, brindando capacidades de liderazgo y trabajo en equipo que les empodere.

El proyecto de aprendizaje busca que las y los estudiantes desarrollen competencias matemáticas y con ello desarrollen un pequeño proyecto de emprendimiento que mejore los ingresos económicos de sus familias, utilizando el plátano de descarte y realizando proceso de obtención de la harina de plátano orgánico.

Temática: emprendimiento – producción.

Palabras clave: Liderazgo, comercializar.

🏆 Ganador 2022

Escolares líderes de la divulgación científica que contribuyen al desarrollo de la conciencia ambiental – I.E. 14033 – Tunapé – La Unión”

Código del proyecto: CNPIE2022-013964

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 14033

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
La Unión

Código modular:
354886

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es generar en las y los estudiantes, competencias para comprender, analizar, interpretar y producir información científica para ser difundida y aplicada en su Institución Educativa. Es así que las y los estudiantes participan de actividades significativas como el cultivar en el biohuerto y elaborar abonos orgánicos (compost y humus) les motivará a realizar investigación científica donde harán uso de las tabletas, biblioteca y el ambiente de ciencia con que cuenta la institución educativa, permitiéndoles realizar el trabajo de campo. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel primaria.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biohuerto, orgánico.

 Ganador 2022

Emprendimiento gastronómico utilizando las nuevas tendencias tecnológicas por los estudiantes del 5to año de educación secundaria en la I.E. Manuel Scorza

Código del proyecto: CNPIE2022-014360

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Manuel Scorza

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
El Tallán

Código modular:
700872

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es que las y los estudiantes al culminar sus estudios de secundaria estén capacitados para desarrollar proyectos de emprendimiento económico relacionado al mundo gastronómico utilizando nuevas tendencias tecnológicas que le permita insertarse en el mundo laboral, a través de la combinación de diversas competencias y capacidades, dando énfasis en el área de educación para el trabajo. Consideramos que la metodología utilizada es activa porque son los mismos estudiantes que utilizan su creatividad para innovar diferentes comidas gastronómicas utilizando los recursos de su localidad con asesoría de su docente líder. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel secundaria, beneficiando a 80 estudiantes.

Temática: emprendimiento – producción.

Palabras clave: gastronómico, laboral.

 Ganador 2022

Estrategia RECUST y proyectos integrados para fortalecer la expresión oral usando el pasado, gestionando el presente y planificando un futuro sostenible

Código del proyecto: CNPIE2022-014422

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Daniel Alcides Carrión

Región:
Piura

Provincia:
Sechura

Distrito:
Cristo Nos Valga

Código modular:
1606680

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar las competencias de expresión oral, manejo de recursos tecnológicos y gestión de proyectos de emprendimiento, en estudiantes de 2° y 3° de secundaria, a través de la metodología RECUST y proyectos integrados en relación a las oportunidades que genera el Fenómeno de El Niño. La propuesta RECUST consiste en el arte de contar historias y relatos recuperados de fuentes orales y vivencias de la comunidad que generan aprendizajes y que ayudan a las y los estudiantes a desarrollar su dominio de la expresión oral, considerando a los sabios de la comunidad.

Temática: ambiente.

Palabras clave: tecnología, emprendimiento.

🏆 Ganador 2022

Escuela verde, planeta verde

Código del proyecto: CNPIE2022-014483

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 20028

Región:
Piura

Provincia:
Morropón

Distrito:
Yamango

Código modular:
848606

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que los estudiantes de nivel primaria, alcancen desempeños satisfactorios en la competencia "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente" del CNEB; mediante la metodología ECODO que consiste en la adaptación del método ABP, teniendo como eje transversal el enfoque ambiental en un contexto educativo rural para el desarrollo de competencias ambientales. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de primaria y beneficia a 14 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: espacio, ambiente.

 Ganador 2022

La aventura de leer, escribir y dramatizar en familia

Código del proyecto: CNPIE2022-014502

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 05 Rosa Amalia Castillo
Elias

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
Piura

Código modular:
259705

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias comunicativas como la expresión oral, lectura, escritura de diversos textos de las y los estudiantes aplicando la estrategia “La aventura de leer, escribir y dramatizar en familia”, la cual contribuye a promover la participación activa de la familia en la gestión de aprendizajes de las y los estudiantes.

Para el logro del objetivo, se realizan capacitaciones, talleres o reuniones con las madres y padres de familia para intercambiar opiniones respecto al proyecto. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de Inicial – Jardín, beneficiando a 160 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, escritura.

 Ganador 2022

Fomentamos el aprendizaje invertido con los biohuertos

Código del proyecto: CNPIE2022-014775

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 15205

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
Piura

Código modular:
341743

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto es una propuesta pedagógica que busca desarrollar la autonomía de las y los estudiantes del nivel primaria promoviendo la indagación mediante métodos científicos a partir del aprendizaje invertido. Por ello, se implementa un biohuerto escolar como un espacio de aprendizaje significativo para despertar su curiosidad y promover la indagación científica y las prácticas ambientales. El biohuerto escolar se convierte en un espacio vivo para la indagación donde apoyados en la estrategia clases invertidas y los materiales que distribuye el Minedu hipotetizan, observan, experimentan, registran información y argumentan el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autonomía, indagación.

 Ganador 2022

Mejorando nuestro aprendizaje con la mini estación meteorológica “Yachay” y revista ambiental “Jatun” dirigido a los estudiantes del nivel primaria y secundaria de la I.E. 15193 Gigantes del Cenepa – Callejones

Código del proyecto: CNPIE2022-014699

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nº 15193 Gigantes del Cenepa

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Tambo Grande

Código modular:

809152

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto innovador tiene como objetivo que las y los estudiantes nivel primaria y secundaria muestren interés por aprender, haciendo uso de la mini estación meteorológica “YACHAY” que les permite fortalecer su curiosidad y habilidades científicas. A través de la revista ambiental virtual “JATUN” como recurso educativo muy útil donde las y los estudiantes son protagonistas de su desarrollo con el apoyo del docente, que refuerza su curiosidad en la formación de una conciencia ambiental.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ministración, revista.

🏆 Ganador 2022

Lo leo, lo expreso y lo escribo

Código del proyecto: CNPIE2022-014775

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 14353

Región:
Piura

Provincia:
Ayabaca

Distrito:
Frías

Código modular:
351510

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo promover de manera integral el desarrollo y fortalecimiento de las tres competencias comunicativas: expresión oral, escrita y lectura mediante tres estrategias: "emisora local" que promoverá la expresión oral, "el morral viajero" que promoverá la lectura y "adopta mi mascota" que promoverá la expresión escrita. En todas las estrategias se rescatan las narraciones de la comunidad, situaciones que forman parte de la cultura propia de la comunidad. La implementación de estas estrategias permite generar condiciones para el desarrollo de una trayectoria lectora de las y los estudiantes de la institución educativa, ya sea que lean por sí mismos o a través de la mediación del adulto; con la intención de alcanzar la autonomía del lector, a través de diversas experiencias de lectura, tanto en espacios físicos como virtuales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: escritura, lectura.

 Ganador 2022

Mejoramos los cultivos que se producen en mi comunidad para incrementar la economía de nuestras familias, Rodeopampa 2022

Código del proyecto: CNPIE2022-015114

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Nuestra Señora del Carmen

Región:

Piura

Provincia:

Huancabamba

Distrito:

Huarmaca

Código modular:

674440

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los diferentes cultivos que se producen en la comunidad carmelina para incrementar su economía familiar y fomentar una alimentación saludable. El proyecto está orientado a fortalecer la relación escuela – comunidad y de esa manera consolidar el logro de los aprendizajes desde un enfoque de indagación y alfabetización científica y tecnológica, sustentado en la construcción activa del conocimiento a partir de la curiosidad, la observación y el cuestionamiento que realizan las y los estudiantes al interactuar con el mundo. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria y beneficia a 132 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: escuela, comunidad.

 Ganador 2022

Siembro una planta y adorno mi escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-015279

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1481

Región:
Piura

Provincia:
Paita

Distrito:
Paita

Código modular:
1714211, 1781962

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la lectura y escritura a través de actividades que permitan el logro de los objetivos y al mismo tiempo fortalecer los valores para la buena convivencia en el entorno que los rodea sembrando plantas y realizando el cuidado del ambiente de la escuela con la participación de especialistas encargados de la conservación del ambiente.

Como estrategia, las y los estudiantes, docentes, madres y padres de familia siembran y cuidan el ambiente de la escuela y donde viven a través de las actividades que realicen durante la aplicación del proyecto al cuidar las plantas, mantener limpio y agradable el ambiente, aplicando los conocimientos básicos del grado.

Temática: ambiente.

Palabras clave: convivencia, ambiente.

🏆 Ganador 2022

Aplicativo móvil “Yura”, para inspirar y elaborar textos creativos

Código del proyecto: CNPIE2022-013043

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
Complejo la Alborada

Región:
Piura

Provincia:
Piura

Distrito:
Piura

Código modular:
673772

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que las y los estudiantes del nivel primario, alcancen un alto nivel de logro de aprendizajes en las competencias del CNEB “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” y “Se desenvuelve en entornos virtuales, generados por las TIC”, a través del aplicativo móvil “Yura”. Este aplicativo usa una metodología activa que impulsa la creatividad, además de mejorar la comunicación con su entorno próximo y lejano, aportando con su creatividad y producciones escritas. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: TIC, aplicativo.

 Ganador 2022

Uso de recursos digitales Liverworksheets y Book Creador para retroalimentar, crear y difundir aprendizajes en matemática

Código del proyecto: CNPIE2022-013453

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Atahualpa

Región:

Piura

Provincia:

Piura

Distrito:

Tambo Grande

Código modular:

635755

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo facilitar el uso de los recursos tecnológicos interactivos que permitan la retroalimentación, interacción, adaptación y divulgación efectiva de los aprendizajes matemáticos. Este proyecto de innovación está orientado al desarrollo de recursos digitales para el aprendizaje, como Liverworksheets; en tal sentido, se pretende crear recursos amigables donde el contenido matemático esté direccionado a verificar lo que las y los estudiantes están aprendiendo en cada experiencia de aprendizaje y de esa manera poder retroalimentar sus errores.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: retroalimentación, recursos.

 Ganador 2022

Gestionando los aprendizajes a partir de la investigación interdisciplinar en un contexto digital

Código del proyecto: CNPIE2022-014064

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

María Inmaculada

Región:

Piura

Provincia:

Huancabamba

Distrito:

Huancabamba

Código modular:

356816

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes a partir de la investigación interdisciplinar en un contexto digital, a través de la integración de áreas y el uso de las tecnologías como el Internet, pizarras interactivas digitales, laptops, tabletas, proyector multimedia, televisores y accesorios, lo que determina el modelo proyectista científico y tecnológico, que contribuya a movilizar de manera integradora a toda la comunidad educativa, aplicando múltiples estrategias para el trabajo y desarrollo de competencias. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: internet, multimedia.

🏆 Ganador 2022

Aula invertida, andamiaje y didáctica para viajar a través del horizonte matemático en secundaria priorizando las zonas rurales

Código del proyecto: CNPIE2022-014151

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 14402 Pedro Paulet
Mostajo

Región:

Piura

Provincia:

Ayabaca

Distrito:

Sapillica

Código modular:

1760776

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es crear un repositorio digital multimedia y un aula invertida digital dirigida al área de matemática que sinérgicamente promueven el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio". El aula invertida es una metodología que proporciona al estudiante el material pedagógico con el que pueda gestionar su aprendizaje, permitiéndole adecuar tanto sus horarios como la cantidad de tiempo que dedicará a gestionar su aprendizaje. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria, beneficiando a 36 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aula invertida, aprendizaje.

🏆 Ganador 2022

Compartimos nuestros logros creando contenidos digitales en EDUCA SM

Código del proyecto: CNPIE2022-014372

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
San Martín

Región:
Piura

Provincia:
Secura

Distrito:
Secura

Código modular:
627026, 350207, 356196

Nivel:
Inicial, Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer la competencia "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma" a fin de mejorar sus niveles de logro en todas las áreas curriculares, a partir de experiencias significativas contextualizadas, rescatando su identidad cultural y promoviendo la búsqueda del bien común. Este proyecto innovador consiste en la creación y uso del aplicativo móvil y plataforma web EDUCA SM y la creación de contenidos digitales de aprendizaje.

Se han considerado dos componentes: tecnológico (plataforma web y aplicativo móvil) y pedagógico (análisis y reflexión de documentos y evidencias de fichas informativas de las familias, actas de evaluación 2021, currículo nacional, otros).

Temática: pedagogía.

Palabras clave: tecnológico, pedagógico.

 Ganador 2022

Mejoramiento del nivel de logro de los aprendizajes en las competencias del área de matemáticas en los estudiantes del VII ciclo de la I.E. Luis Alberto Sánchez Sánchez, mediante las sesiones de aprendizajes híbridas teniendo como herramientas DE

Código del proyecto: CNPIE2022-014586

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Luis Alberto Sanchez Sanchez

Región:

Piura

Provincia:

Huancabamba

Distrito:

Canchaque

Código modular:

719120

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo de proyecto es mejorar el nivel de logro de los aprendizajes en las competencias del área de matemáticas en las y los estudiantes de 3ro, 4to y 5to año de secundaria, mediante las sesiones de aprendizajes híbridas, teniendo como herramientas de apoyo Google Classroom, Google Drive y WhatsApp. El proyecto usa el modelo de aula invertida que consiste en presentar al estudiantado lo que se enseña en ella a través de video o material antes de cada clase, para de esta manera se llegue a la clase presencial con conocimientos previos. El proyecto se desarrolla en la zona rural y en el nivel de secundaria, beneficiando a 42 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aula invertida, híbridas.

🏆 Ganador 2022

La mona Tita hace uso del saber tecnológico al realizar el recorrido por lo aprendido para desarrollar la competencia comunicativa

Código del proyecto: CNPIE2022-014677

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 14752 Gilberto Jacinto
Palacios Talledo

Región:

Piura

Provincia:

Paíta

Distrito:

Colan

Código modular:

1419902, 354134

Nivel:

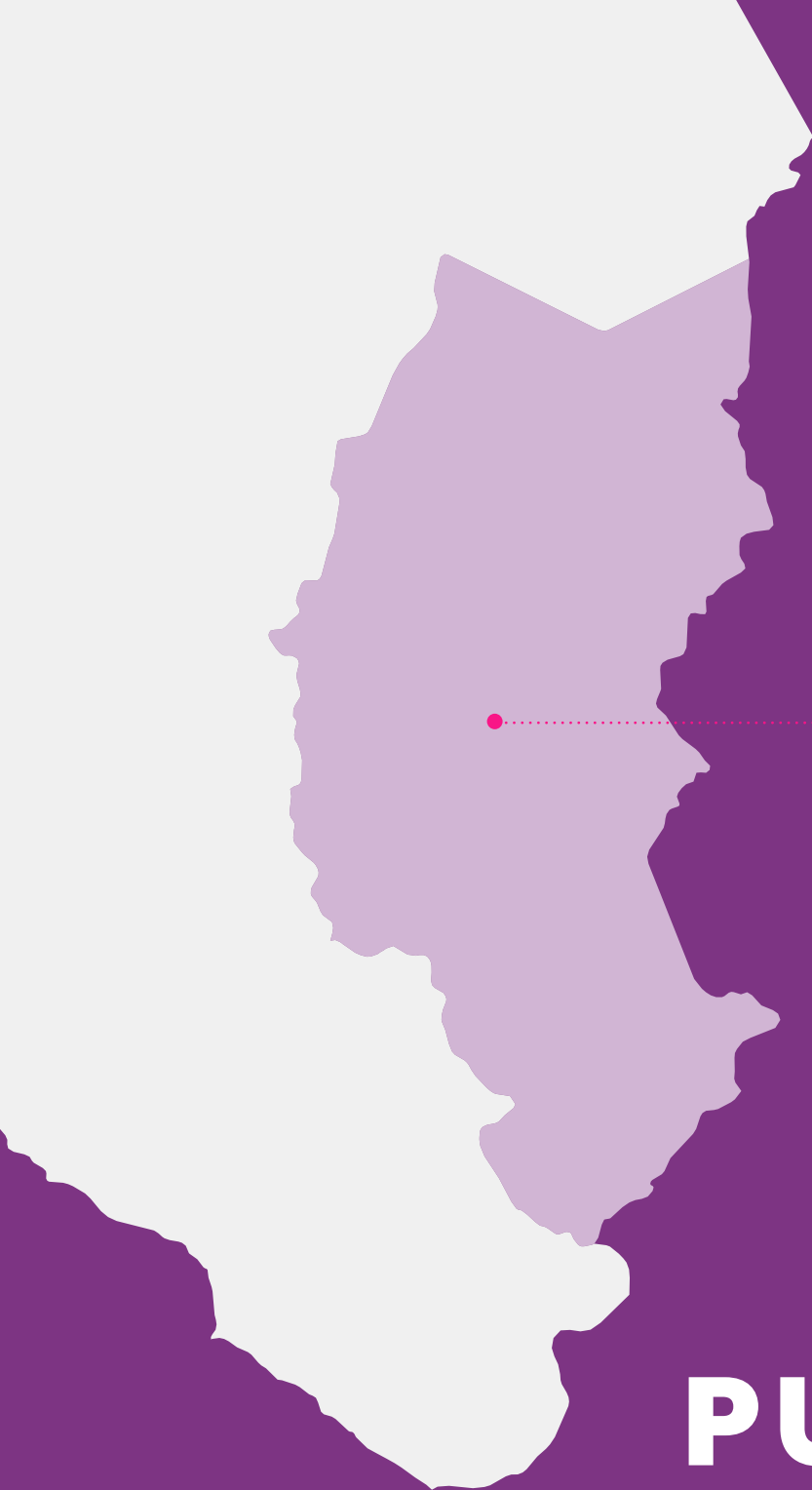
Inicial, Primaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene como objetivo implementar el uso de las herramientas tecnológicas disfrutando, recordando y reforzando lo aprendido con el acompañamiento de “La mona Tita” mediante la elaboración de organizadores gráficos (mapa conceptual, mapa mental y cuadro comparativo), como aliados estratégicos para desarrollar, fortalecer y mejorar la competencia comunicativa (comprensión, producción y expresión de textos orales y escritos) en estudiantes del nivel inicial y primaria, que se desarrollan en zona urbana.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: herramientas, organizadores.



PUNO

73 proyectos

 Ganador 2022

Gestiono mi motricidad en la nueva escuela a través de pausas activas con danzas originarias de la región Puno, como soporte socioemocional

Código del proyecto: CNPIE2022-013454

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 71004

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Juli

Código modular:

243881

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer en las y los estudiantes la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", a través de las pausas activas con danzas originarias de la región Puno, como soporte socioemocional de manera presencial y virtual para desarrollar la competencia antes mencionada que impacta a la competencia "Gestiona los aprendizajes de manera autónoma y se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria y beneficia a 211 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: TIC, danzas.

 Ganador 2022

Mi aula del futuro con Classroom, gestionando mis aprendizajes de manera autónoma a través de fichas digitales

Código del proyecto: CNPIE2022-013517

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

Telesforo Catacora

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Juli

Código modular:

240200

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer la competencia "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma" orientada a mejorar el logro de aprendizajes de las diferentes áreas curriculares de las y los estudiantes, promoviendo la metodología de trabajo del aula invertida mediante la implementación de la estrategia "Mi aula del futuro con Classroom" a través de la elaboración de fichas digitales, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico, indagación y trabajo colaborativo de las y los estudiantes, promoviendo la competencia "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aula invertida, creatividad.

🏆 Ganador 2022

Revista escolar física virtual: "Glorioso 890"

Código del proyecto: CNPIE2022-014344

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70173

Región:
Puno

Provincia:
Chucuito

Distrito:
Juli

Código modular:
231795

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es mejorar los niveles de aprendizaje a través de la estrategia de la creación de una revista escolar impresa y virtual, con la finalidad de desarrollar las competencias comunicativas. Esta estrategia permite a las y los estudiantes interactuar en forma presencial y/o virtual en el proceso de la redacción de sus textos escritos, socializando diferentes tipos de estrategias de escritura.

Este proyecto impacta en las competencias "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", "Construye su identidad", "Lee diversos tipos de textos" y toma como soporte la competencia, "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC".

Temática: pedagogía.

Palabras clave: revista, escolar.

 Ganador 2022

Google classroom como recurso de intercambio de experiencias de aprendizajes, para alcanzar el nivel de logro de aprendizaje previsto

Código del proyecto: CNPIE2022-014658

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 72290 Brigadier Pumacahua

Región:

Puno

Provincia:

Huancane

Distrito:

Huancane

Código modular:

228841

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es alcanzar el nivel de logro de aprendizaje esperado en todas las áreas curriculares, aplicando como recurso la plataforma Classroom, para intercambiar las experiencias de aprendizaje y las tareas auténticas ya sea sincrónico y/o asincrónico. El proyecto desarrolla experiencias de aprendizaje híbrido y aula invertida, brindando atención semipresencial, considerando actividades de aprendizaje presencial, empleando diferentes metodologías tales como: el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, métodos de casos, entre otros. Así mismo se desarrollarán tareas auténticas mediante Google Classroom (sincrónica y asincrónica).

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Classroom, híbrido.

 Ganador 2022

El uso del padlet para un mundo ecológico

Código del proyecto: CNPIE2022-014960

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70025 Independencia Nacional

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Puno

Código modular:
230359

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los aprendizajes de la competencia "Explica el mundo físico basándose en los conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y Universo, mediante el uso del Padlet para un mundo ecológico en las y los estudiantes. Esta representación del mundo permite evaluar situaciones donde la aplicación de la ciencia y la tecnología se encuentran en debate, para construir argumentos que lo llevan a participar, deliberar y tomar decisiones en asuntos personales y de la comunidad educativa, mejorando su calidad de vida, así como conservar el ambiente, y toma como soporte a la competencia "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC".

Temática: ambiente.

Palabras clave: Padlet, TIC.

 Ganador 2022

MAS PAN – mis aprendizajes significativos con productos y alimentos nutritivos a través de loncheras saludables

Código del proyecto: CNPIE2022-013183

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Llaulli

Región:

Puno

Provincia:

Moho

Distrito:

Moho

Código modular:

1358316

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es potenciar el consumo de alimentos saludables de la zona valorando su identidad, para mantener una vida saludable. A través de las loncheras nutritivas, se evita el agotamiento, cansancio y desconcentración de las y los estudiantes en horas de clases.

El proyecto busca desarrollar que las y los estudiantes indaguen e investiguen sobre los valores nutricionales de los productos de su localidad, planifiquen y preparar loncheras saludables con dietas balanceadas, potenciando el consumo de alimentos de la zona, de tal forma que puedan llevar una vida saludable, involucrando a sus familias en una feria escolar de loncheras saludables para presentar todo lo aprendido del proyecto de innovación, para valorar el respeto a la identidad cultural de las diversas formas de vivencias, costumbres, idiomas y alimentación.

Temática: salud.

Palabras clave: Saludable, nutricionales.

 Ganador 2022

Somos la nueva escuela, un lugar armonioso para fortalecer los saberes ancestrales de mi comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013186

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70267

Región:

Puno

Provincia:

Yunguyo

Distrito:

Yunguyo

Código modular:

221440

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer la construcción de la identidad personal de los estudiantes, a través de la elaboración del “portafolio de saberes ancestrales” con la participación activa de estudiantes, madres y padres de familia, director, docentes, sabias y sabios de la comunidad, teniendo en cuenta los testimonios de los sabios de la comunidad y reflexionando de manera conjunta. Se espera que toda la comunidad educativa ponga en valor la diversidad cultural del país, a través del conocimiento, la valoración y la puesta en práctica de diversos saberes tradicionales que han sobrevivido a lo largo de nuestra historia, con la finalidad de formar ciudadanos interculturales que reconozcan y valoren la diversidad cultural de la comunidad.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: comunidad, sabios.

 Ganador 2022

Ruraspa Kuisqa Uyachakunata Chaskisunchik

Código del proyecto: CNPIE2022-013440

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70489

Región:
Puno

Provincia:
Melgar

Distrito:
Orurillo

Código modular:
242628

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto innovador es desarrollar la creatividad autónoma en las y los estudiantes a través del taller "Ruraspa Kuisqa Uyachakunata Chaskisunchik" utilizando materiales, recursos e insumos reciclados de su comunidad, para luego transmitirlos en su lengua materna (quechua), a través de exposiciones, ferias y en una plataforma virtual.

Este proyecto atiende a todos los estudiantes desmotivados para la elaboración de materiales y/o productos educativos creativos, para que de esa manera logren aprendizajes significativos. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de primaria y beneficia a 58 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: lengua materna, plataforma.

 Ganador 2022

“Jakawijatpacha Wila Masijampi Yatiqta” Aprendo con mi familia desde mis vivencias

Código del proyecto: CNPIE2022-013522

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70182

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Pomata

Código modular:

231886

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la convivencia escolar con encuentros familiares en espacios naturales y turísticos a través de la estrategia: “Suma uñtawinakana wila masisampi yatiqañani”. Con este proyecto, se fortalecerá el vínculo de madres y padres de familia con sus hijas e hijos, contribuyendo de esta manera al desarrollo de la competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, interactuando a través de sus habilidades sociomotrices y explicando el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, tierra y universo. Participa toda la comunidad educativa.

Temática: salud.

Palabras clave: Convive, democráticamente.

 Ganador 2022

Leyendo y contando ando en la escuela y en familia

Código del proyecto: CNPIE2022-013526

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70802

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Puno

Código modular:
1025766

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar el hábito por la lectura veloz y comprensiva de manera amigable y lúdica en estudiantes, involucrando a las familias y a la comunidad para desarrollar la competencia "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna", impulsando fortalecer la memoria y equilibrio entre la velocidad lectora y la comprensión lectora con las actividades de lectura en lengua materna y castellano como segunda lengua, registrando la cantidad de palabras leídas por minuto a diario, también genera espacios para la convivencia armónica lo cual motiva a los estudiantes a ser lectores, a su vez gestionar sus aprendizajes, de manera autónoma. De esa manera, mejora los niveles de aprendizaje de la competencia priorizada.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: memoria, lúdica.

 Ganador 2022

La hora de las señas y señaleros

Código del proyecto: CNPIE2022-013604

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 72313

Región:

Puno

Provincia:

Huancane

Distrito:

Inchupalla

Código modular:

229070

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la construcción de la identidad personal de las y los estudiantes, a través de la lectura de la "hora de señas y señaleros", y promover el desarrollo de las competencias de las áreas de comunicación, personal social, matemática, ciencia y tecnología. La realización del proyecto fomenta el logro de varias competencias, y en especial la autonomía en el aprendizaje y el pensamiento crítico, creativo y reflexivo en los y las estudiantes quienes asumen un rol protagónico en su aprendizaje "Construye su identidad" y el logro de sus competencias en las diversas áreas y en especial el de la autonomía ya que debe indagar, buscar información para luego poder compartirlas en la radio.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: identidad, autonomía.

🏆 Ganador 2022

Educando el corazón de los niños con amor de la familia y sabios de la comunidad en jornadas y encuentros felices

Código del proyecto: CNPIE2022-013671

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 72376

Región:

Puno

Provincia:

Moho

Distrito:

Tilali

Código modular:

386292

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es educar con alta autoestima el corazón de las niñas y niños y contribuir a su desarrollo socioemocional con el amor de las familias y sabios de la comunidad, a través de jornadas, encuentros, campamentos y pasantías para la mejora de los aprendizajes en la competencia "Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común".

Temática: salud.

Palabras clave: autoestima, socioemocional.

 Ganador 2022

Kusikuspa pukllarisunchis munasqanchista yachaqanaschispak pukllay raymi ayllunchispi

Código del proyecto: CNPIE2022-013720

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1529

Región:

Puno

Provincia:

Melgar

Distrito:

Nuñoa

Código modular:

1563972

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la competencia “Construye su identidad”, a través del KUSIKUSPA PUKLLARISUNCHI MUNASQANCHISTA YACHAQANASCHISPAY PUKLLAY RAYMI AYLLUNCHISPI para desarrollar habilidades sociales en las niñas y niños. Para ello, se desarrollan diversas acciones y se elabora un listado de preguntas para dialogar con las familias y conocer los juegos tradicionales de preferencia en su familia, institución y comunidad, elaborando materiales en equipo para la feria. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de Inicial – Jardín.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: juegos, tradicionales.

 Ganador 2022

Los productos de mi biohuerto son sustento y herramienta pedagógica

Código del proyecto: CNPIE2022-013779

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70437

Región:

Puno

Provincia:

Lampa

Distrito:

Palca

Código modular:

245415

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar en la comunidad educativa, el cultivo y consumo de alimentos naturales orgánicos que beneficien la salud integral, para mejorar la calidad educativa de las y los estudiantes en la comunidad educativa.

Para ello, se utiliza el biohuerto como estrategia pedagógica donde se sembrarán hortalizas y frutas que servirán de alimento a las y los estudiantes. De esta manera queremos contribuir a la erradicación de la desnutrición, para que nuestros estudiantes respondan mucho mejor a sus aprendizajes. El proyecto se desarrolla en una zona rural, del nivel de primaria y beneficia a 34 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: Biohuerto, orgánico.

🏆 Ganador 2022

En las alturas de Ocuwiri desarrollo mis emociones cuidando animales

Código del proyecto: CNPIE2022-013986

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ocuwiri

Región:

Puno

Provincia:

Lampa

Distrito:

Ocuwiri

Código modular:

578740

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar las competencias emocionales en las y los estudiantes a través de la estrategia pedagógica de crianza de animales de su preferencia, de acuerdo a las condiciones de adaptación al medio, disponibilidad de alimentación y espacio físico para su desplazamiento.

Las y los estudiantes eligen a sus animales preferidos para criar de acuerdo a sus posibilidades, condiciones, facilidades, disponibilidad de alimentación, espacio donde el animal pueda desplazarse cómodamente. De esta manera esperamos que aprendan a desarrollar la cultura del negocio y ahorro. Este proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de secundaria.

Temática: salud.

Palabras clave: crianza, negocio.

 Ganador 2022

Mi laboratorio digital: aylluy huanacopampa miskitakiykunamanta

Código del proyecto: CNPIE2022-014165

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70825

Región:

Puno

Provincia:

Melgar

Distrito:

Nuñoa

Código modular:

508630

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la competencia “Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua” en las y los estudiantes a través de la estrategia “Mi laboratorio digital: aylluy huanacopampa miskitakiykunamanta” para que las niñas y niños fortalezcan sus habilidades comunicativas en castellano como segunda lengua.

Con el proyecto, se busca que los estudiantes consoliden su autoestima, su identidad y expresen sus necesidades, interés y puedan autorregular sus emociones con seguridad en diferentes situaciones y/o contextos. Este proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autoestima, identidad.

🏆 Ganador 2022

Institucionalizando una organización de aprendizaje dialógico, con esencia de bienestar y diseños funcionales

Código del proyecto: CNPIE2022-014238

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Leoncio Prado

Región:

Puno

Provincia:

Huancane

Distrito:

Taraco

Código modular:

634345

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es crear una organización de aprendizaje dialógico que intensifica las interacciones entre escuela, familia y entorno para superar desigualdades, encontrar sentido a la actividad educativa y mejorar la convivencia en la institución educativa. Este objetivo es viable porque está articulado al problema planteado, al desarrollo de aprendizajes y cierre de brechas. Con este proyecto se promueve encuentros de formación pedagógica dialógica. Este proyecto se desarrolla en una zona rural y en el nivel de secundaria, beneficiando a 126 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: escuela, familia.

🏆 Ganador 2022

Escucha mi voz y conoce mi cultura: la radio como recurso de inter aprendizaje y socialización de saberes

Código del proyecto: CNPIE2022-014342

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70683

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Pomata

Código modular:

227645

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el desarrollo de las competencias comunicativas en las y los estudiantes, mediante la implementación del "Portafolio viajero", que albergará sus creaciones como: de guiones radiales, producción de textos sobre costumbres de la comunidad, grabación de podcast, en los entornos virtuales generados por las TIC. De esta manera, esperamos que nuestros estudiantes gestionen sus aprendizajes de manera autónoma, participen y se desenvuelven con creatividad e imaginación, generando nuevas formas de aprender y recibir conocimientos con postura crítica y reflexiva.

Temática: cultura - arte.

Palabras clave: creatividad, imaginación.

 Ganador 2022

La iconografía andina y los trabajos comunitarios desarrollan la creatividad y autonomía

Código del proyecto: CNPIE2022-014487

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Ticani Cariquita

Región:

Puno

Provincia:

Huancane

Distrito:

Rosaspata

Código modular:

754879

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto de innovación tiene el objetivo de mejorar los niveles de logro de aprendizaje de las y los estudiantes, de manera creativa, autónoma, comunitaria desde la interculturalidad y nuestra lengua materna para el logro de las competencias. La propuesta tiene como objetivo proponer prácticas pedagógicas innovadoras, hacia un nuevo modelo de escuela rural para el desarrollo de la creatividad y la autonomía en las y los estudiantes, el fortalecimiento de la comunidad educativa y el liderazgo comunal, empezando con un liderazgo autónomo del director, docentes, estudiantes y demás actores educativos. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: interculturalidad, rural.

 Ganador 2022

Tayta mamapis yachaqaykusunchiq

Código del proyecto: CNPIE2022-014571

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Muni

Región:

Puno

Provincia:

Huancane

Distrito:

Pusi

Código modular:

1154418

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo de proyecto es fortalecer en el manejo de las TIC, en técnicas de soporte emocional y orientación psicológica a las madres y padres de familia, a fin de fortalecer su seguridad y confianza al momento de orientar y de comunicarse con sus hijos e hijas, en temas no solo del ámbito académico sino también a nivel del desarrollo integral del estudiante. De esta manera buscamos contribuir al desarrollo de un gran aliado para la institución educativa en la formación de los adolescentes.

Temática: salud.

Palabras clave: TIC, emocional.

 Ganador 2022

Rescatemos la reproducción artesanal de gallinas originarias para el consumo de huevos nutritivos

Código del proyecto: CNPIE2022-014638

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70284

Región:

Puno

Provincia:

Yunguyo

Distrito:

Ollaraya

Código modular:

1681410, 221614

Nivel:

Inicial, Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar la indagación científica para construir conocimientos a través de la reproducción artesanal de gallinas originarias que producirán huevos nutritivos para el consumo y revaloración del conocimiento local, por los niños y niñas. El proyecto potencia la indagación a través de método científico sobre la crianza de gallinas originarias mediante la reproducción artesanal de las gallinas que producirán huevos con gran valor nutricional para el consumo humano. Asimismo, involucra a los miembros de la comunidad quienes aportan con sus saberes locales para orientar mejor el proyecto integrador.

Temática: emprendimiento, producción.

Palabras clave: artesanal, nutricional.

🏆 Ganador 2022

Bibliotelancha flotante para leer en familia y la escuela, en los estudiantes de la IEP 70037 de la isla de Amantani – Puno – 2022

Código del proyecto: CNPIE2022-014654

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70037 Virgen de las Mercedes

Región:

Puno

Provincia:

Puno

Distrito:

Amantani

Código modular:

230474

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar la comprensión de lectura, a fin de que estos lleguen a niveles altos de comprensión; logrando que la lectura sea un placer y una necesidad, a través de la implementación de la Bibliotelancha flotante para leer en familia y la escuela. La estrategia consiste en implementar una lancha que funciona como biblioteca flotante; la cual se desplaza por las aguas del Lago Titicaca para visitar casa en casa, utilizando como medio de transporte la lancha, que lleva consigo textos que despierten el interés, hagan de la lectura un placer, así como una necesidad. Para ello, se implementan cuentos, leyendas, mitos y obras literarias de autoras y autores peruanos y extranjeros. Los textos variarán en su espesor de acuerdo a la edad de las niñas y niños, más cortos en los primeros grados y más amplios para los sextos grados.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: biblioteca, flotante.

 Ganador 2022

Aprende de la vida y emprende para vivirla

Código del proyecto: CNPIE2022-014713

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70095

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Plateria

Código modular:
231027

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el logro de aprendizaje desarrollando vivencialmente la capacidad de emprendimiento en las y los estudiantes y su entorno familiar mediante la implementación de la estrategia "Aprende de la vida y emprende para vivirla" para desarrollar la competencia "Gestiona responsablemente los recursos económicos" que impactan en la competencia "Gestiona los aprendizajes de manera autónoma y se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC", creando conciencia colectiva sobre la generación de recursos económicos sostenibles en el marco del pensamiento crítico reflexivo vivenciado en las experiencias de aprendizaje.

Temática: emprendimiento, producción.

Palabras clave: TIC, emprendimiento.

 Ganador 2022

Para crecer, muchos cuentos debes de leer

Código del proyecto: CNPIE2022-014755

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 1490 Ojamani Alto Alianza

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Desaguadero

Código modular:

1710854

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar el acceso a los libros y al hábito de la lectura en niñas y niños de nivel inicial de una forma dinámica y progresiva. La estrategia es crear un espacio de lectura para niños con libros acorde a sus necesidades y así se pueda fortalecer su confianza para leer y motivar su progreso lector a través de un árbol de lectura. Las madres y padres de familia también intervienen en el proceso de lectura con sus hijos orientando el proceso por la recreación y curiosidad, y no como asignación escolar. El proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel inicial – jardín.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectura, necesidades.

 Ganador 2022

Mi casilla de historietas favoritas

Código del proyecto: CNPIE2022-015019

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70718

Región:

Puno

Provincia:

Puno

Distrito:

Puno

Código modular:

804294

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es desarrollar las competencias del área de comunicación a nivel oral y escrito, a partir del desarrollo de la competencia "Crea proyectos artísticos del área de arte y cultura"; implementado la estrategia "Mi casilla de historietas favoritas" como una herramienta digital e impresa. Proporcionar al estudiante una experiencia que aporte un disfrute artístico que le permite adentrarse en el mundo de la expresión de sus sentimientos y pensamientos, a través de la práctica del dibujo, expresión escrita y uso de herramientas tecnológicas (CANVA y PICZON) para la creación de historietas. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria, beneficiando a 111 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: digital, impresa.

🏆 Ganador 2022

Volvámonos más cercanos en mi comunidad educativa con las vacunas socioemocionales y psicomotrices

Código del proyecto: CNPIE2022-015213

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 904

Región:

Puno

Provincia:

Lampa

Distrito:

Nicasio

Código modular:

1573831

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es reducir y amortiguar el impacto emocional producido por la crisis del COVID 19, facilitando la incorporación al entorno escolar mediante las actividades socioemocionales (vacunas emocionales) que fomentan y fortalecen la conciencia emocional, autorregulación, la autoestima y cohesión grupal en las niñas y niños, así como en las madres y padres de familia.

El proyecto está orientado a evitar como eliminar o minimizar los efectos negativos que la situación de la pandemia y confinamiento han provocado en la comunidad educativa. Este proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel inicial – jardín.

Temática: salud.

Palabras clave: Covid 19, socioemocionales.

🏆 Ganador 2022

Comer es una necesidad, cocinar es un arte, y yo soy un chef de mis aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-015358

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 207 José Antonio Encinas

Región:

Puno

Provincia:

Puno

Distrito:

Puno

Código modular:

229674

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es generar aprendizajes en los niños y niñas de la edad de 3, 4 y 5 años de edad en todas las áreas de desarrollo, priorizando la competencia "Resuelve problemas de cantidad", que corresponde al área mediante la implementación de un laboratorio, de un ambiente de cocina de tamaño real, con todo el equipamiento, utensilios necesarios y seguros.

Asimismo, adecuar las siete aulas con el sector de juego denominado "La cocina" implementándose con mobiliario, equipamiento de materiales y recursos para la práctica del juego simbólico, contribuyendo de este modo al desarrollo de las competencias. Impactando en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: laboratorio, cocina.

 Ganador 2022

Fortalecemos nuestra identidad cultural a través de museos comunales

Código del proyecto: CNPIE2022-015368

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70664

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Juli

Código modular:

530683

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” a través de la aplicación de la estrategia “Museo comunal” en las niñas y niños. La estrategia del museo es un ambiente propicio para generar valores tales como: cooperación, integración, inclusión, respeto a la diversidad, creatividad en donde se promueve la indagación e instrucción de la comunidad y sirve como herramienta de aprendizaje didáctico e interactivo que permite la inclusión de una población bilingüe quienes han sufrido la exclusión de autoridades locales, regionales y gubernamentales.

Temática: cultura - arte.

Palabras clave: salud, comunidad.

🏆 Ganador 2022

Expresamos nuestras competencias comunicativas a través del periodismo escolar

Código del proyecto: CNPIE2022-013127

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Umuchi

Región:

Puno

Provincia:

Moho

Distrito:

Moho

Código modular:

522011

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo fortalecer las competencias comunicativas que conllevan a mejorar los desempeños de comprensión lectora y producción de textos escritos con coherencia y cohesión. El proyecto busca, además, promover que los estudiantes interactúen estratégicamente con distintos interlocutores donde intercambien los roles de hablante y oyente, de forma alternada y con un dinamismo pertinente y relevante para lograr su propósito comunicativo. Para lograrlo se implementa la estrategia: el periodismo escolar para desarrollar la competencia oral y escrita, entre ellos: el debate, la entrevista, la tertulia, su exposición oral.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: comprensión, producción.

🏆 Ganador 2022

Resolvemos problemas de cantidad con la estrategia LCMMDR utilizando el cerebrito multiuso matemático

Código del proyecto: CNPIE2022-013159

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 71007 Mariano Zevallos Gonzales

Región:

Puno

Provincia:

El Collao

Distrito:

Ilave

Código modular:

243915

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las habilidades matemáticas en la competencia "Resuelve problemas de cantidad" de las y los estudiantes, a través de la aplicación de la estrategia LCMMDR (lee, comprende, manipula, dibuja y resuelve) utilizando el cerebrito multiuso matemático con diferentes actividades, talleres, sesiones guiadas, socialización de estrategias con el compromiso del personal docente para la aplicación en los diferentes grados, con la finalidad de reducir la brecha de los resultados en el área de matemática.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: habilidades matemáticas.

🏆 Ganador 2022

La educación desde el arte originario para mejorar las competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-013176

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 72352

Región:
Puno

Provincia:
Moho

Distrito:
Moho

Código modular:
229468

Nivel:
Primaria

Descripción:

El proyecto tiene por objetivo mejorar el logro de las competencias comunicativas como son: "Se comunica oralmente", "Lee diversos tipos de textos" y "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", en las y los estudiantes del nivel primario, a través del uso del arte originario y el aprendizaje contextualizado. Este proyecto tiene el propósito de mejorar las competencias comunicativas, aplicando las cuatro estrategias como: el canto, la música, el teatro y la pintura, a fin de desarrollar con énfasis las competencias comunicativas.

Temática: Cultura – arte.

Palabras clave: Canto, música

🏆 Ganador 2022

Plataforma digital “Muxsa Yatiqaña”: repostería andina familiar, un espacio vivencial para escribir juntos en la casa y la escuela

Código del proyecto: CNPIE2022-013187

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70223

Región:
Puno

Provincia:
Chucuito

Distrito:
Zepita

Código modular:
1261122

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de aprendizaje en la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, a través de la implementación de la plataforma digital “Muxsa Yatiqaña” (repostería andina familiar), un espacio vivencial para escribir juntos en la casa y la escuela; con la finalidad de motivar y fortalecer el proceso de escritura de textos, fomentando la valoración y el consumo los alimentos andinos de su comunidad, en las y los estudiantes del IV ciclo. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de primaria y beneficia a 33 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: plataforma, alimentos.

 Ganador 2022

Proyecto cíclico en espiral Yanapay para resolución de problemas del ciclo agrofestivo comunal

Código del proyecto: CNPIE2022-013190

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Sina

Región:

Puno

Provincia:

San Antonio de Putina

Distrito:

Sina

Código modular:

1026400

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es desarrollar el proyecto cíclico en espiral Yanapay para la resolución de problemas teniendo en cuenta el ciclo agrofestivo comunal. El proyecto Yanapay está dirigido a estudiantes de sexto y séptimo ciclo y está orientado a resolver los problemas o proponer mejoras que son producto de la movilización de las diferentes competencias. Cuenta con la participación de los sabios comunales. Se utilizarán medios digitales para la difusión del mismo, como: WhatsApp, Facebook y Google Classroom y Google Meet.

Temática: ambiente.

Palabras clave: comunal, digitales.

 Ganador 2022

El Tik Tok, para expresar mis producciones de la revista escolar el arroyito del saber

Código del proyecto: CNPIE2022-013306

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70380

Región:
Puno

Provincia:
El Collao

Distrito:
Pilcuyo

Código modular:
306126

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer el desarrollo de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna" en las niñas y niños del nivel primaria, a través de la estrategia "Mis actuaciones AOUR" que consiste en que las y los estudiantes compartan y comuniquen diferentes tipologías de textos en la revista "El arroyito del saber", considerando las capacidades de la competencia "Escribe diversos tipos de textos". Estas producciones parten de narraciones del contexto familiar, para luego grabar videos con la herramienta Edpuzzle de su producción y compartirlo a través de Tik tok en otras redes sociales.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: narraciones, videos.

🏆 Ganador 2022

Utachañani waly yatiq'aña uta

Código del proyecto: CNPIE2022-013341

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Llaquepa

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Pomata

Código modular:

1029495

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es impulsar el desarrollo de los proyectos económicos de las y los estudiantes del VI y VII ciclo, a través de la implementación de ecotecnias. Esta estrategia integrada por subproyectos de aprendizaje se inicia cuando las y los estudiantes, en pos de combinar capacidades, proceden con la indagación del inagotable tema de la contaminación medio ambiental, acciones ecológicas y la crisis económica. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de secundaria y beneficia a 107 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: contaminación, ecotecnias.

 Ganador 2022

Construyendo la identidad vallejana de manera creativa para un ambiente saludable

Código del proyecto: CNPIE2022-013345

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

César Vallejo

Región:

Puno

Provincia:

San Román

Distrito:

Juliaca

Código modular:

746115

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es construir la identidad vallejana en los estudiantes del VI y VII ciclo de educación secundaria para la mejora de sus logros de aprendizaje, desarrollando competencias mediante la metodología STEAM+H, en forma creativa en un ambiente saludable.

La metodología STEAM+H permite integrar las áreas curriculares a partir de una labor de carácter interdisciplinario involucrando el método de indagación y temas transversales orientados a la identidad vallejana y cultura ecológica para un ambiente saludable. El proyecto se desarrolla en la zona urbana, en el nivel de secundaria y beneficia a 678 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: STEAM, interdisciplinario.

🏆 Ganador 2022

Desarrollamos la indagación con nuestro biohuerto escolar y familiar

Código del proyecto: CNPIE2022-013362

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Túpac Amaru II

Región:

Puno

Provincia:

El Collao

Distrito:

Conduriri

Código modular:

579045

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer el nivel de logro de la competencia “Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos” en las y los estudiantes, a través de preguntas investigables (identificación de variables) en nuestro biohuerto escolar y familiar, logrando que construyan sus conocimientos con procedimientos propios. Para lograr este objetivo se trabaja en forma coordinada con docentes, estudiantes, madres, padres de familia y comunidad en general y para ello se realizarán capacitaciones que incluyen a todos los actores del proyecto. Este proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria y beneficia a 85 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biohuerto, conocimientos.

 Ganador 2022

Museo escolar “Quilcapuncu”, para construir interpretaciones históricas en una Munay Yachaywasi

Código del proyecto: CNPIE2022-013378

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Industrial de Quilcapuncu

Región:
Puno

Provincia:
San Antonio de Putina

Distrito:
Quilcapuncu

Código modular:
618017

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es que los estudiantes del nivel secundaria, muestren aprendizajes logrados en la competencia “Construye interpretaciones históricas”, a través la estrategia metodológica del museo escolar “Quilcapuncu”. Se ha considerado esta propuesta debido a la experiencia adquirida a lo largo de los años de trabajo en el ámbito pedagógico y en los que se ha podido observar de forma directa y participativa, en la que el docente asume un papel de mediador, que acompaña y guía al estudiante en el logro de competencias, capacidades y desempeños.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: museo, escolar.

🏆 Ganador 2022

La Smart Office y los estándares de lectura promoviendo las habilidades comunicativas activas

Código del proyecto: CNPIE2022-013597

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 72389

Región:

Puno

Provincia:

Moho

Distrito:

Moho

Código modular:

386425

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es mejorar el nivel de logro de las competencias “Se comunica oralmente en lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”, mediante el uso del recurso tecnológico y pedagógico como Smart Office y los estándares de lectura. El proyecto está orientado a promover las cuatro habilidades comunicativas activas: leer, escribir, hablar y escuchar. Para el logro de este objetivo se utilizará las TIC, recursos digitales y el aplicativo Smart office como editor de textos orales y escritos. Para la comprensión de textos se utilizan los estándares de lectura e instrumentos de medición que garantizará la comprensión de textos de los estudiantes de los diferentes niveles y ciclos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Smart Office, estándares.

🏆 Ganador 2022

Mejorando el desarrollo de competencias matemáticas utilizando el método Polya y M-learning

Código del proyecto: CNPIE2022-013782

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Politécnico Regional los Andes

Región:

Puno

Provincia:

San Román

Distrito:

Juliaca

Código modular:

239863

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el desarrollo de competencias matemáticas en las y los estudiantes utilizando el método Polya y M-learning. La metodología utilizada será la aplicación del método George Polya con la ayuda de M-learning, el método en mención se encuentra integrado en la propuesta curricular nacional vigente permitiendo desarrollar competencias y capacidades propuestas para los grados que intervienen. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: M-learning, matemáticas.

🏆 Ganador 2022

Narraciones orales en Aimara y Godoquik como estrategia para lograr aprendizajes significativos

Código del proyecto: CNPIE2022-013803

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Técnico Agropecuario
Sivicani

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Juli

Código modular:

762021

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, mediante la estrategia de las narraciones orales en el idioma aimara, evidenciando sus aprendizajes significativos de las diferentes áreas curriculares, utilizando GODOQUIK. El proyecto desarrolla la competencia de la oralidad en lengua materna y para ello requiere que las y los estudiantes interactúen de forma dinámica para expresar y comprender ideas, puntos de vista y emociones, poniendo en práctica sus roles de oyente hablante para alcanzar sus intenciones y propósito comunicativo.

Temática: ambiente.

Palabras clave: aimara, interactúen.

 Ganador 2022

Comunicadores escolares en la era digital

Código del proyecto: CNPIE2022-013844

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Santa Mónica

Región:

Puno

Provincia:

San Román

Distrito:

Juliaca

Código modular:

1645191

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es fortalecer la expresión oral de las y los estudiantes a través de las actividades estratégicas programadas en el Club de Periodismo Escolar, haciendo uso de plataformas digitales de prensa y también de las demás competencias básicas del área de comunicación que propone el Currículo Nacional, como son: "Lee adecuadamente textos escritos" y "Redactar diferentes textos en su lengua de origen". El proyecto surgió como una idea innovadora para la mejora del desarrollo de las competencias comunicativas de los periodistas escolares usando plataformas digitales de prensa y para ayudar a tomar decisiones para reajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje durante todo el año.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: periodismo, escolar.

 Ganador 2022

Yachaqasqayta maqueta nisqata ruwaspa willarusaykis, maquetizando aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013899

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70534

Región:

Puno

Provincia:

Melgar

Distrito:

Nuñoa

Código modular:

243071

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en las y los estudiantes, a través de la estrategia metodológica “Yachaqasqayta maqueta nisqata ruwaspa willarusaykis, maquetizando aprendizajes”. Esta es una estrategia didáctica que utiliza las maquetas para el fortalecimiento de las competencias comunicativas, a través del análisis, síntesis e interpretación de información obtenidas de diferentes fuentes, utilizando adecuadamente conectores y el uso de vocabulario pertinente para comunicar ideas y conclusiones en su lengua materna (quechua).

Temática: pedagogía.

Palabras clave: maquetas, lengua materna.

 Ganador 2022

Mi cluster de mini emprendedores, mirando hacia el futuro

Código del proyecto: CNPIE2022-013903

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Olaya Balandra

Región:

Puno

Provincia:

Puno

Distrito:

Capachica

Código modular:

1023365

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la cultura emprendedora en los estudiantes y sus familias mediante la implementación de “Mi clúster de mini emprendedores” para desarrollar la competencia “Gestionar proyectos de emprendimiento económico o social”, que impacta a la competencia “Gestiona los aprendizajes de manera autónoma y se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”. Esta propuesta promueve el emprendimiento en las y los estudiantes junto a sus familias, y en este retorno a la presencialidad prioriza el desarrollo de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”.

Temática: emprendimiento, producción.

Palabras clave: TIC, presencialidad.

🏆 Ganador 2022

Escuela cariñosa, promoviendo la crianza del agua y clima, para una gestión responsable del espacio y ambiente

Código del proyecto: CNPIE2022-014032

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 72659

Región:

Puno

Provincia:

Melgar

Distrito:

Ayaviri

Código modular:

693333

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es gestionar responsablemente el cuidado del ambiente, a través de señas y secretos ancestrales de la crianza del agua y clima, para fortalecer y valorar el respeto hacia ella, en los integrantes de la institución educativa. El proyecto revierte la pérdida del respeto y cuidado del agua y clima, en los habitantes de la localidad de Ayaviri, principalmente en los actores educativos de la institución educativa, a través de la implementación adecuada de diversas estrategias y actividades articuladas. Esta estrategia innovadora, se basa en el enfoque ambiental e intercultural que nos permite ver con mayor precisión el diálogo entre culturas y esta mirada da elementos para recrear e innovar en la educación.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ambiental, intercultural.

 Ganador 2022

Proyecto Pakay, una estrategia que fortalece los aprendizajes matemáticos a través del cuidado del medio ambiente

Código del proyecto: CNPIE2022-014033

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 324 Divino Niño Jesús

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Puno

Código modular:
1023316

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es implementar la estrategia PAKAY que fortalece los aprendizajes matemáticos a través del cuidado del medio ambiente, con la implementación de un laboratorio de experimentación en donde las niñas y niños puedan segregar residuos, y distinguir características perceptuales de los objetos para agruparlos y ordenarlos estableciendo criterios y usando cuantificadores para hacer comparaciones en pesos y cantidades. Esta propuesta promueve el desarrollo de las habilidades matemáticas para la resolución de problemas, priorizando la competencia "Resuelve problemas de cantidad".

Temática: ambiente.

Palabras clave: laboratorio, residuos.

 Ganador 2022

Las radiovivencias de mi localidad a través de la producción radiofónica

Código del proyecto: CNPIE2022-014310

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70478 Nuestra Señora de Fátima

Región:
Puno

Provincia:
Melgar

Distrito:
Santa Rosa

Código modular:
242511

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto innovador es fomentar y promover a través del proyecto radiovivencia, la oralidad con seguridad y confianza, con la plataforma de Facebook y radio aliada online. Para este proyecto se desarrollan seis estrategias, la primera estrategia denominada "Nos planificamos por actividades", la segunda "Gestionamos", la tercera "Implementamos", la cuarta "Evaluamos", la quinta "Reflexionamos" y la sexta "Socializamos". El proyecto se desarrolla en una zona urbana, de nivel primaria y beneficia a 212 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Facebook, radio.

 Ganador 2022

Fortalecemos nuestros aprendizajes revalorando los saberes ancestrales con el negocio de hierbas medicinales filtrantes y empaquetadas

Código del proyecto: CNPIE2022-014348

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Olaya

Región:

Puno

Provincia:

El Collao

Distrito:

Pilcuyo

Código modular:

522391

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es fortalecer las competencias “Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos” sobre el uso de hierbas medicinales, y “gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” mediante la elaboración de infusiones filtrantes y paquetes de hierbas medicinales que permitan la revaloración de los conocimientos ancestrales y que contribuyen a la economía familiar y conservación del medio ambiente. De esta manera contribuiremos a enfrentar la pérdida de los saberes ancestrales en la población y los bajos ingresos económicos en las familias. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de secundaria.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ancestrales, familia.

🏆 Ganador 2022

Cantando y jugando aprendemos a matematizar

Código del proyecto: CNPIE2022-014352

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 1265 Alfonso Ugarte

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Capachica

Código modular:
1621457

Nivel:
Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es mejorar y fortalecer los niveles de aprendizaje en la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización a través de la estrategia "Cantando y jugando aprendemos a matematizar" que parte de juegos, actividades lúdicas tradicionales que se dan en diversos contextos y tienen como aliados a los elementos de la naturaleza. De esta manera cada niño o niña pueda enriquecer su lenguaje matemático y pueda movilizar activamente las capacidades de la competencia. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel Inicial – Jardín.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lúdicas, tradicionales.

🏆 Ganador 2022

Museo sobre la historia de Yanamayo rescatando el bambú

Código del proyecto: CNPIE2022-014368

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Juan Velasco Alvarado

Región:

Puno

Provincia:

Sandia

Distrito:

San Juan del Oro

Código modular:

618181

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objeto del presente proyecto es diseñar una propuesta pedagógica que promueva el conocimiento de la historia de su localidad y revaloración del uso ancestral y diferentes usos y utilidad del bambú en las actividades cotidianas de las y los estudiantes. Esto se desarrolla gestionando recursos y logística para diseñar, estructurar e implementar el prototipo sobre el museo de historia de Yanamayo y la elaboración y diseño de objetos artesanales con materiales del bambú. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de secundaria y beneficiando a 97 estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: Revaloración, bambú.

 Ganador 2022

Aprendiendo con los saberes comunitarios ancestrales de las chullpas de Sillustani

Código del proyecto: CNPIE2022-014473

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 45 Emilio Romero Padilla

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Puno

Código modular:
239814

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover la indagación, investigación y la creatividad para mejorar los niveles de aprendizaje a partir de las observaciones de chullpas de Sillustani y de esta manera las y los estudiantes aprendan de forma vivencial realizando mediciones, observaciones e investigaciones acerca de las construcciones de esas chullpas que hoy está abierta al turismo. Además, las y los estudiantes aprenden a pensar, reflexionar y a no seguir aprendiendo de memoria.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: creatividad, chullpas.

 Ganador 2022

Sembrando vitaminas cosechamos aprendizajes desde el biohuerto escolar, escribiendo textos para el mundo a través del fanpage

Código del proyecto: CNPIE2022-014637

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70033 Señor de Huanca

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Huata

Código modular:
230433

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", mediante la estrategia "Sembrando vitaminas cosechamos aprendizajes desde el biohuerto escolar, escribiendo textos para el mundo a través del fanpage". El proyecto permite que las y los estudiantes desarrollen la competencia "Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna", aprovechando el biohuerto como un espacio didáctico que genera situaciones de aprendizaje vivenciales para el desarrollo de diversas competencias.

Temática: ambiente.

Palabras clave: Biohuerto, lengua materna.

 Ganador 2022

Promovemos el uso de los juegos tradicionales digitalizados, para mejorar los aprendizajes de los estudiantes de la IEP Nro 70316 SCJ

Código del proyecto: CNPIE2022-014704

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70316 Sagrado Corazón de Jesús

Región:

Puno

Provincia:

El Collao

Distrito:

Ilave

Código modular:

270629

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el uso de los juegos tradicionales digitalizados para mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes, a través de la incorporación de aplicativos de los juegos tradicionales que tienen mucho valor pedagógico en la enseñanza de valores que contribuyen en la mejora de los aprendizajes y permite favorecer la atención de la niña y el niño, convertir las experiencias pasivas en activas y placenteras, eliminar los sentimientos negativos, fomentar la risoterapia que es fundamental para el manejo del estrés, promover la cohesión grupal y el sentimiento de pertenencia a un grupo. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria y beneficia a 447 estudiantes.

Temática: salud.

Palabras clave: juegos, risoterapia

 Ganador 2022

Aprendemos a gestionar responsablemente el espacio y el ambiente en el aula Lago Titicaca

Código del proyecto: CNPIE2022-014744

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jacantaya

Región:

Puno

Provincia:

Moho

Distrito:

Puno

Código modular:

228056

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el nivel de logro de la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente” del área de Ciencias sociales en articulación con las competencias de las áreas básicas (matemática, comunicación, DPCC, ciencia y tecnología) de los estudiantes del ciclo VI y VII establecidos en el CNEB a través del trabajo interdisciplinario con aprendizaje basado en proyecto (ABP) cuya médula es la investigación acción e incorporando las competencias transversales “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” (tabletas) y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de secundaria, beneficiando a 44 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ABP, interdisciplinario.

🏆 Ganador 2022

Atívate con esbi: mi comunidad y colegio escenarios pedagógicos para promover el emprendimiento social indagativo

Código del proyecto: CNPIE2022-014920

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Huapaca San Miguel

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Pomata

Código modular:

701391

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el hábito investigativo en la comunidad educativa y desarrollar la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social que impacte a la competencia gestiona los aprendizajes de manera autónoma y se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC"; mediante la aplicación de metodologías activas en la App denominada "ACTIVATE CON ESBI" instalada en las tabletas de Minedu y en diferentes medios digitales permitiendo en las y los estudiantes tener acceso a formatos y formularios, guías de apoyo y orientación en tiempo real por parte del docente. El proyecto se desarrolla en la zona rural, en el nivel de secundaria, beneficiando a 176 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autónoma, digitales.

🏆 Ganador 2022

Somos defensores e intérpretes de la lengua aimara “Aymara aru sayxatirinakapxtanwa ukhamaraki qhananchirinakapxtanwa”

Código del proyecto: CNPIE2022-014946

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Simón Bolívar

Región:

Puno

Provincia:

Puno

Distrito:

Acora

Código modular:

660282

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El propósito del proyecto es desarrollar competencias comunicativas como el componente fundamental que impulse el aprendizaje de las y los estudiantes, mediante la estrategia “Somos defensores e intérpretes de la lengua Aimara”, que consiste en poner en práctica la transferencia lingüística del castellano al aimara a partir de la reflexión de diversas situaciones significativas del contexto para fortalecer y revalorar la identidad cultural y lingüística, y así contribuir en el desarrollo socioemocional de la comunidad, dentro de la nueva escuela o retorno a la presencialidad. Este proyecto se desarrolla en la zona rural de secundaria, en el nivel de secundaria.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: lingüística, identidad.

 Ganador 2022

Laboratorio para desarrollar la expresión y comprensión oral

Código del proyecto: CNPIE2022-015052

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70121

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Chucuito

Código modular:
231282

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar la expresión y comprensión oral, mediante la aplicación de la estrategia: "Laboratorio para desarrollar la expresión y comprensión oral", que consiste en que las y los estudiantes, luego de la presentación y observación de un video relacionado a la actividad de aprendizaje del día, de manera autónoma y colaborativa, se desenvuelva en los sectores denominados laboratorios de comunicación y otros, haciendo uso de la diversidad de material existente para desarrollar la competencia de la oralidad. Este proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: laboratorios, oralidad.

🏆 Ganador 2022

Implementación del jardín botánico de plantas medicinales y estudio etnofarmacológico para el desarrollo de habilidades científicas

Código del proyecto: CNPIE2022-015076

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jorge Basadre Grohmann

Región:

Puno

Provincia:

Sandia

Distrito:

Alto Inambari

Código modular:

618090

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El presente proyecto de innovación educativa tiene como finalidad promover la investigación científica y mejorar el logro de los aprendizajes en las y los estudiantes utilizando la metodología STEAM+H como estrategia metodológica para el logro del propósito planteado debido a que permite movilizar las disciplinas (ciencia, tecnología, arte y diseño, matemáticas y humanidades). Este proyecto se desarrolla en la zona rural en el nivel de secundaria, beneficia a 192 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: STEAM, disciplinas.

 Ganador 2022

Implementación de las tertulias literarias como estrategia para fortalecer nuestras competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-015219

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Daniel Alcides Carrión

Región:

Puno

Provincia:

Sandia

Distrito:

Phara

Código modular:

1261205

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el hábito lector mediante las tertulias literarias para el fortalecimiento de la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” en las y los estudiantes. Implementar bibliotecas físicas y virtuales para realizar tertulias literarias, fomentando el hábito lector para el fortalecimiento de las competencias comunicativas. La Tertulia Literaria como estrategia que se propone, consiste en llevar adelante una práctica de lectura dialógica donde se realice una conversación o un encuentro de ideas analizadoras alrededor de la literatura, en el cual los participantes leen y debaten de forma colectiva obras seleccionadas por ellos mismos y por lo tanto serán de su interés.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: bibliotecas, tertulias.

🏆 Ganador 2022

Aplicación de pausas activas para regular emociones y mejorar la comprensión lectora en estudiantes y personal de la I.E Emilio Romero Padilla de Chucuito – 2022

Código del proyecto: CNPIE2022-015367

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Emilio Romero Padilla

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Chucuito

Código modular:
240358

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de comprensión lectora, con la finalidad de llegar a un nivel satisfactorio, mejorando principalmente su estado emocional, bajando los niveles de estrés escolar a través de la implementación del proyecto, que consiste en aplicar un plan de pausas activas durante la jornada escolar orientada a regular las emociones, bajar los niveles de estrés escolar de los estudiantes y el estrés laboral del personal de la institución.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: emociones, estrés.

 Ganador 2022

Relatamos, comprendemos y escribimos tradiciones y costumbres en el portafolio viajero del templo del saber cuna del pensamiento Aimara

Código del proyecto: CNPIE2022-015398

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70203

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Juli

Código modular:

220814

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes de IV ciclo del nivel primaria utilizando estrategias innovadoras a través del uso del "Portafolio Viajero" en el área de comunicación, para el desarrollo de las competencias y capacidades y alcanzar el nivel de logro esperado para el IV ciclo de EBR.

El proyecto tiene como finalidad generar un cambio significativo en cada uno de los que participa en el proceso de enseñanza aprendizaje, empezando por el maestro, los niños y las niñas, continuando con las madres y padres de familia y la comunidad educativa. El uso del "Portafolio viajero" fortalece el proceso de enseñanza- aprendizaje despertando el interés y la atención de las y los estudiantes, generando actitudes de participación activa y un clima en el que se fomenta la cooperación entre las y los estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: portafolio, viajero.

🏆 Ganador 2022

Bibliotecas físicas y virtuales para promover el hábito de lectura en la familia, escuela y comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013100

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70185

Región:
Puno

Provincia:
Chucuito

Distrito:
Pomata

Código modular:
231910

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es promover el hábito lector en las familias y la escuela, mediante la implementación de "Bibliotecas físicas y virtuales"; para desarrollar la competencia "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna", que impacta a la competencia "Gestiona los aprendizajes de manera autónoma" y toma como soporte la competencia "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC". Estas bibliotecas virtuales enviadas a través del WhatsApp e instaladas en las tabletas de las estudiantes denominadas "Lectorcitos" brindan acceso a las lecturas que lo motivan a leer y seleccionar la lectura de su preferencia.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: bibliotecas, TIC.

 Ganador 2022

Paso a pasito logramos la alfabetización digital para desarrollar competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-013426

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 71005

Región:

Puno

Provincia:

Chucuito

Distrito:

Desaguadero

Código modular:

243899

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna” y “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”. Mediante la implementación de nuestro proyecto “Paso a pasito logramos la alfabetización digital en las competencias comunicativas” se presentan videos educativos elaborados en el software Microsoft Power Point en las tardes culturales, redes sociales de la Institución, videoteca virtual, Blog y el Padlet con la participación proactiva de las niñas y niños.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: videos, redes.

🏆 Ganador 2022

Ecomatemático, App móvil para fortalecer la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de educación primaria

Código del proyecto: CNPIE2022-013492

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70685

Región:
Puno

Provincia:
El Collao

Distrito:
Pilcuyo

Código modular:
516146

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el desarrollo de las competencias del área de matemática a partir de situaciones significativas relacionadas con el medio ambiente, a través del App móvil Ecomatemático que ofrece a los estudiantes un entorno virtual y les permite seguir un plan de resolución de problemas matemáticos semanal, adecuado para su grado o ciclo y lograr una autonomía digital en las y los estudiantes del nivel primaria.

El proyecto se desarrolla bajo el enfoque ambiental, con base en los principios científicos de la resolución de problemas matemáticos y el pensamiento reflexivo sobre los problemas ambientales, todo ello enmarcado en el contexto actual de emergencia sanitaria. El proyecto se desarrolla en una zona rural y en el nivel primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autonomía, ambiental.

 Ganador 2022

Aprendemos mejor con el uso de las HVC 2.0

Código del proyecto: CNPIE2022-013747

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
Ezequiel Urviola y Rivero

Región:
Puno

Provincia:
Azangaro

Distrito:
Muñani

Código modular:
1024017

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es permitir a los actores educativos realizar un trabajo activo, significativo, cooperativo y creativo mediante el uso de las HVC 2.0. A través del uso de estrategias que parten de los intereses y necesidades de las y los estudiantes, tomando en cuenta el valor de los entornos virtuales, lo cual conlleva a mejorar el nivel de logro de las competencias, logrando que los estudiantes del VII ciclo aprendan usando las herramientas digitales con un dominio adecuado y mostrando la capacidad de gestionar sus propios aprendizajes. Participan madres, padres de familia y demás miembros de la comunidad educativa para la mejora del aprendizaje de las y los estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: HVC 2.0, estrategias.

🏆 Ganador 2022

Cuando comprendo lo que leo, descubro un mundo nuevo

Código del proyecto: CNPIE2022-013895

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70635 Horacio Zeballos
Gamez

Región:
Puno

Provincia:
Chucuito

Distrito:
Desaguadero

Código modular:
515445

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el desarrollo de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos a través de la implementación del proyecto" aplicando la App de lecturas interactivas y el concurso de comprensión lectora, que permite integrar metodologías activas y estrategias como la gamificación, el parafraseo, uso de las TIC, gestionando la autonomía de sus aprendizajes en las y los estudiantes. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria, beneficiando a 492 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: gamificación, TIC.

🏆 Ganador 2022

La cinta cronológica para reconstruir nuestra historia a través del aplicativo Tik tok

Código del proyecto: CNPIE2022-014007

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
María Asunción Galindo

Región:
Puno

Provincia:
Chucuito

Distrito:
Juli

Código modular:
240275

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el desarrollo de la competencia "Construye Interpretaciones Históricas" mediante la implementación de la estrategia cinta cronológica para reconstruir nuestra historia a través del aplicativo Tik Tok, que impacta significativamente en la competencia "Gestiona los aprendizajes de manera autónoma y se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC".

Este proyecto permite a las y los estudiantes, identificar aspectos hechos, acontecimientos importantes de la historia mediante el uso de la estrategia cinta cronológica, como una forma de registro individual de los diversos acontecimientos de la historia del pasado, presente y futuro usando el aplicativo Tik Tok. Con el uso de este aplicativo, se contribuye a que las y los estudiantes gestionen su aprendizaje de manera autónoma.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aprendizaje, autónomo.

 Ganador 2022

Código online Mariateguino para el uso adecuado de entornos virtuales y la mejora de aprendizaje de los estudiantes

Código del proyecto: CNPIE2022-014869

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

José Carlos Mariategui

Región:

Puno

Provincia:

El Collao

Distrito:

Ilave

Código modular:

240218

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es fortalecer el uso adecuado de entornos virtuales para mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes a través de la implementación del Código OnLine Mariateguino, como propuesta para ofrecer un espacio virtual generado para promover en el estudiante el uso adecuado de las tecnologías a través de la creación, edición y publicación de vídeos en la aplicación Tik Tok, espacio que se gana luego de la gestión de Google Workspace for Education, el cual es un sistema de Google que proporciona herramientas para la educación. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria y beneficia a 1076 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Tik tok, Google.

 Ganador 2022

Uso del Google sites para virtualizar las actividades de auto aprendizaje en la plataforma classroom

Código del proyecto: CNPIE2022-015012

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:
CEBA - José Antonio Encinas

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Puno

Código modular:
1360148

Nivel:
Básica Alternativa

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de aprendizaje en las competencias del área de desarrollo personal y ciudadano y demás áreas curriculares, utilizando la herramienta Google Sites para virtualizar las actividades de autoaprendizaje en la plataforma Classroom de manera interactiva para contribuir al fortalecimiento los procesos autónomos de aprendizaje en la forma de educación a distancia virtual de los estudiantes del CEBA JAE - 2022. Virtualizar las actividades de autoaprendizaje en Google Sites como estrategia interactiva y enlazar en el Classroom para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes en la forma de atención a distancia virtual.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Google Sites, classroom.

 Ganador 2022

Uso del aplicativo “soy aymara moheño” para el aprendizaje de nuestra lengua materna desde los diversos contextos

Código del proyecto: CNPIE2022-015336

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

Jacha Paru

Región:

Puno

Provincia:

Moho

Distrito:

Moho

Código modular:

618082

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el nivel de logro en las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” del CNEB, a partir de aplicativo digital “Soy aymara moheño”, insertadas internamente en las tabletas de las y los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jacha Paru, de la provincia de Moho. El aplicativo que utiliza el proyecto consiste en la traducción de la lengua aymara al castellano y viceversa, cumpliendo funciones de traducir una palabra hasta llegar a una oración básicamente. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aplicativo, aymara.

🏆 Ganador 2022

Bitácoras físicas y virtuales para valorar nuestras costumbres ancestrales en lengua materna

Código del proyecto: CNPIE2022-013950

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 70165

Región:

Puno

Provincia:

Puno

Distrito:

Chucuito

Código modular:

231720

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto innovador es promover y aplicar acciones para fortalecer, situaciones cotidianas de uso de la lengua aimara en las familias y la escuela, para que las familias valoren su lengua materna aimara como vínculo de comunicación, en espacios para que los estudiantes se enriquezcan con la sabiduría de los sabios de la comunidad, mediante la implementación de la estrategia "Bitácoras físicas y virtuales para valorar nuestras costumbres ancestrales en lengua materna" donde las y los estudiantes registran este proceso en su "Bitácora personal" de manera física y virtual para desarrollar la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna", que impacta en la competencia construye su identidad y se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: bitácora, costumbres.

 Ganador 2022

Kuska: sistema de evaluación y acompañamiento para la mejora de los aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-014903

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 70029 María Auxiliadora

Región:
Puno

Provincia:
Puno

Distrito:
Puno

Código modular:
230391

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto tiene como propósito fortalecer el proceso de acompañamiento y retroalimentación para valorar el logro alcanzado por la y el estudiante y orientarlo hacia el logro de aprendizajes esperados, haciendo uso de herramientas TIC, provocando un cambio y predisposición en las y los estudiantes a través de un sistema de evaluación que permita al docente realizar la evaluación formativa y la retroalimentación por reflexión, permitiendo la devolución oportuna de los avances y logros de las y los estudiantes. Por tanto, las madres y padres de familia visualizan en tiempo real aquellas sugerencias de mejora que proponía cada docente y lograr el apoyo en casa. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de primaria.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: evaluación, retroalimentación.

 Ganador 2022

Repositorios físicos y virtuales, con uso efectivo y funcional del app y cartel “Cuanto lee y escribe el niño de primaria”

Código del proyecto: CNPIE2022-015325

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 72260

Región:

Puno

Provincia:

Huancane

Distrito:

Pusi

Código modular:

228551

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover el hábito lector y la comunicación escrita dentro y fuera de la institución educativa, mediante la implementación del aplicativo virtual y carteles funcionales para desarrollar competencias comunicativas, mediante la implementación de un repositorio físico y virtual así como la creación de un cartel y una aplicación virtual para la tableta o PC, denominada “Cuanto lee y escribe el niño de primaria” que permite a las y los estudiantes evaluarse a través de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación utilizando el lectómetro y escritómetro que motiva y ayuda a mejorar sus hábitos de lectura y comunicación escrita de diversos textos.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: aplicativo, repositorio.



SAN MARTÍN

5 proyectos

 Ganador 2022

La casita de la cultura: laboratorio pedagógico para trabajar interculturalidad en el marco del buen vivir

Código del proyecto: CNPIE2022-013137

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 250

Región:

San Martín

Provincia:

Lamas

Distrito:

Lamas

Código modular:

274316

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación es que los estudiantes fortalezcan su identidad cultural y tengan niveles de logro destacado en la competencia “Convive y participa democráticamente en busca del bien común”, a través de la estrategia: “Casita de la Cultura” como un laboratorio pedagógico para trabajar la interculturalidad en el marco del buen vivir. Esta permite desarrollar situaciones de convivencia entre los niños, niñas y docentes, sin tener en cuenta raza, religión, idioma o lugar de procedencia y participar en forma voluntaria en las diferentes actividades que se plantea en el proyecto de innovación.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: interculturalidad, democráticamente.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo la gestión escolar a través del trabajo colaborativo

Código del proyecto: CNPIE2022-014617

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 528

Región:

San Martín

Provincia:

San Martín

Distrito:

Tarapoto

Código modular:

1124825

Nivel:

Inicial

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer la gestión escolar, generando estrategias de trabajo cooperativo y colaborativo en los actores educativos. La estrategia de trabajo colaborativo asegura la interacción adecuada, reflexión, análisis, concertación y vinculación entre todos los actores de la institución educativa en el marco de la gestión escolar. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel inicial – jardín y beneficia a 91 estudiantes.

Temática: pedagogía

Palabras clave: cooperativo, colaborativo.

🏆 Ganador 2022

Fortalecemos la autonomía y el desarrollo de competencias con la aplicación del método AIPEERTJITT

Código del proyecto: CNPIE2022-014490

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Juan Guerra

Región:

San Martín

Provincia:

San Martín

Distrito:

Juan Guerra

Código modular:

273706

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es aplicar el método AIPEERTJITT para fortalecer la autonomía, el desarrollo de competencias en las diferentes áreas y la mejora de los aprendizajes en las y los estudiantes. Este proyecto busca la aplicación del método AIPEERTJITT que implica la ejecución de un conjunto de pasos que ayuden en el desarrollo de actividades de aprendizaje, considerando factores propios de este nuevo escenario, tales como: servicio multimodal, aprovechamiento del tiempo presencial y la promoción del aprendizaje activo y colaborativo. AIPEERTJITT, nace de la combinación de estrategias pedagógicas, pensadas y seleccionadas para cumplir con el objetivo.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: autonomía, aprendizaje.

 Ganador 2022

Desarrollo de las competencias transversales: “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” y “gestiona su aprendizaje de manera autónoma” a través de la creación del entorno personal de aprendizaje (PLE)

Código del proyecto: CNPIE2022-015619

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 449

Región:

San Martín

Provincia:

Tocache

Distrito:

Shunte

Código modular:

302620

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo de este proyecto es desarrollar las competencias transversales “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” y “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” a través de la creación del Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) para alcanzar los niveles de desempeños esperados de cada competencia del Currículo Nacional de la Educación Básica. En ese sentido, las y los estudiantes logran desplegar las otras competencias que corresponden a su nivel educativo de manera satisfactoria, además se asegura el aprendizaje a lo largo de toda su vida, brindándole más oportunidades de desarrollo para lograr su proyecto de vida.

Temática: pedagogía

Palabras clave: TIC, desempeños.

 Ganador 2022

Plataforma KAHOOT en el aprendizaje del quechua en los estudiantes de la institución educativa N° 0764 de la comunidad nativa de Huaja

Código del proyecto: CNPIE2022-015215

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 764

Región:

San Martín

Provincia:

El Dorado

Distrito:

San José de Sisa

Código modular:

1590850

Nivel:

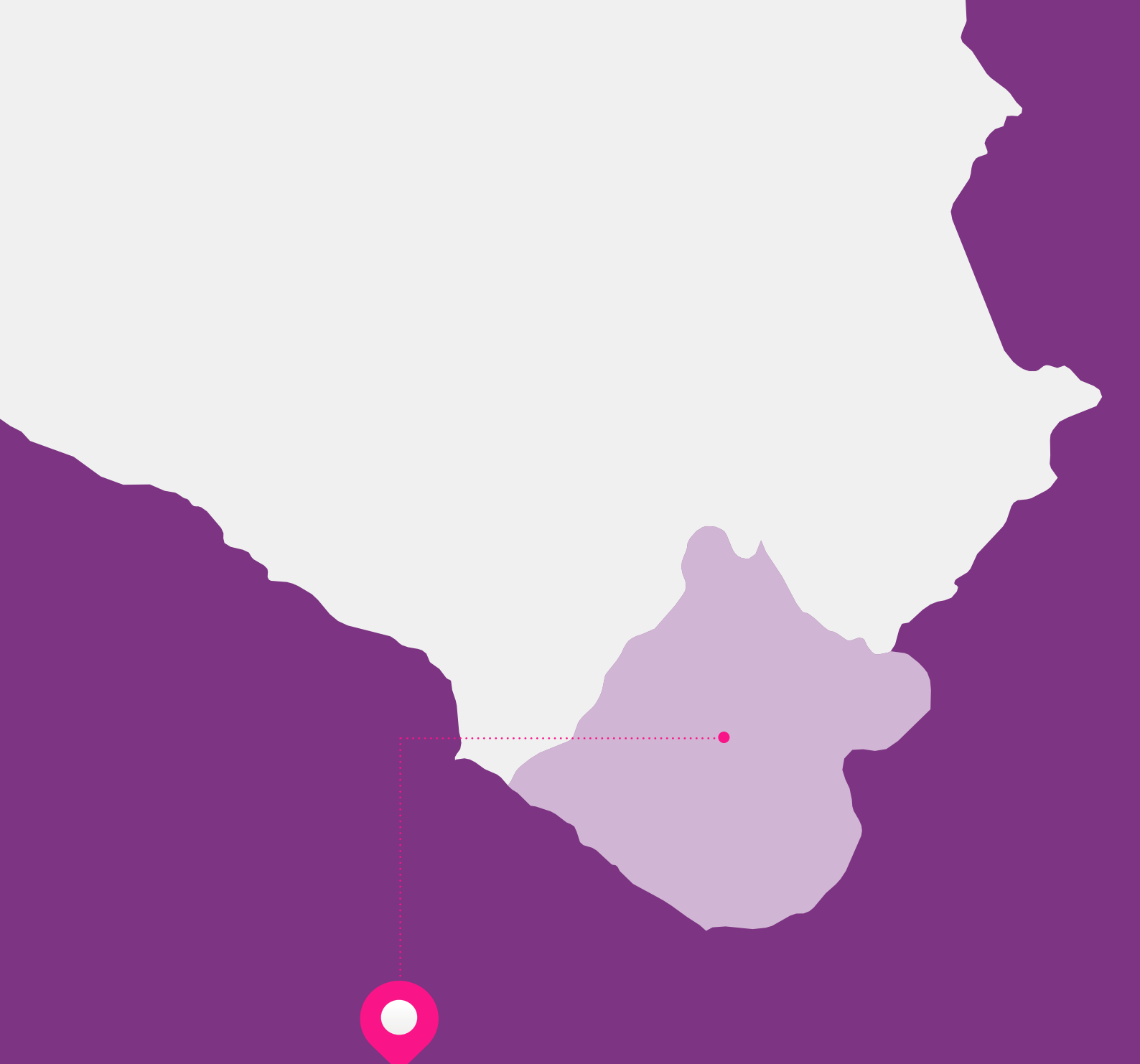
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el aprendizaje del idioma quechua en las y los estudiantes del nivel secundario, aplicando la plataforma Kahoot en las sesiones de aprendizaje en el área de comunicación segunda lengua. La estrategia metodológica que se emplea es la siguiente: el docente del área de comunicación segunda lengua quechua utiliza la plataforma en línea www.kahoot.com, donde diseña las actividades de manera lúdica y a manera de evaluación motivadora y competitiva lo resuelven ingresando a la plataforma www.kahoot.it, a través de sus tabletas.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: Quechua, kahoot.



TACNA

4 proyectos

🏆 Ganador 2022

Metodologías activas JICTIC para fortalecer competencias comunicativas

Código del proyecto: CNPIE2022-013103

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Francisco Antonio de Zela

Región:
Tacna

Provincia:
Tacna

Distrito:
Tacna

Código modular:
320804

Nivel:
Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que las y los estudiantes del nivel primario alcancen un nivel logrado de desempeño en las competencias comunicativas "Lee y comprende textos en su lengua materna" y "Escribe y produce con aprendizajes autónomos" a través de las metodologías activas JICTIC (Juega, Imagina y crea mediante recursos tecnológicos). Estas metodologías que fortalezcan las competencias comunicativas, son estrategias de aprendizaje que promueven procesos interactivos de enseñanza aprendizaje tomando como componente central el juego y la gamificación para desarrollar la imaginación y la creatividad. El proyecto se desarrolla con la participación de toda la comunidad educativa, en una zona urbana, en el nivel primaria y beneficia a 638 estudiantes.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: gamificación, creatividad.

🏆 Ganador 2022

Programa de formación técnica continua de estudiantes de secundaria: consolidamos y continuamos nuestra formación técnica

Código del proyecto: CNPIE2022-013346

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Manuel Flores Calvo

Región:

Tacna

Provincia:

Tacna

Distrito:

Pocollay

Código modular:

309898

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que las y los estudiantes presenten una adecuada formación técnica para su continuidad educativa e inserción a la actividad productiva. Para ello, se implementan convenios con los CETPROS e Institutos Superiores Tecnológicos de gestión pública en cuyos talleres, las y los estudiantes consolidan su formación técnica y aprendizaje autónomo, utilizando las TIC.

Este proyecto ha evidenciado el logro de competencias blandas y duras por parte de las y los estudiantes de 5to grado de educación secundaria, por lo que se decidió ampliar la experiencia a otros grados de estudios. Este proyecto se desarrolla en la zona urbana, nivel secundaria y beneficia a 224 estudiantes.

Temática: emprendimiento – producción.

Palabras clave: TIC, productiva.

🏆 Ganador 2022

Robótica MACH para una escuela nueva

Código del proyecto: CNPIE2022-013370

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 43004 Justo Arias Araguez

Región:

Tacna

Provincia:

Tacna

Distrito:

Pocollay

Código modular:

306910

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es lograr que las y los estudiantes muestren aprendizajes logrados en la construcción de prototipos robóticos de la competencia 28 del CNEB "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", a través de las estrategias metodológicas "Robótica Mach" que es un proyecto que promueve en la escuela la construcción de prototipos robóticos utilizando el kit de robótica WeDo Lego y la laptop XO, el cual permite construir y programar prototipos de diversa complejidad con motores y sensores usando la computadora XO y el software de programación iconográfica WeDo. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, nivel primaria, beneficiando a 174 estudiantes.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: robóticos, iconográfica.

🏆 Ganador 2022

Lienzo: método de esquemas para la resolución de textos

Código del proyecto: CCNPIE2022-014349

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 42238 Enrique Paillardelle

Región:
Tacna

Provincia:
Tacna

Distrito:
Coronel Gregorio Albarracín Lanchipa

Código modular:
876409

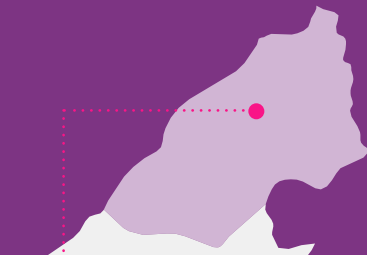
Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es elevar el nivel de comprensión lectora mediante el uso del nuevo Lienzo: "Método de Esquemas para la Resolución de textos y con el soporte tecnológico LMS E-learning LearnDash". Este proyecto emplea 2 componentes potentes para el logro del objetivo propuesto. Y es el uso de un nuevo método a nivel nacional patentado desde la región Tacna por uno de los integrantes de este equipo y que esté a su vez ha sido testeado durante 10 años para el proceso de validación. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 400 estudiantes.

Temática: pedagógico.

Palabras clave: comprensión lectora.



TUMBES

3 proyectos

 Ganador 2022

Cortometraje para la valoración y difusión de las costumbres de las familias migrantes de los estudiantes de la I.E. Antonio Raimondi para impulsar un desarrollo sostenible de la Villa Uña de Gato – Zarumilla

Código del proyecto: CNPIE2022-014180

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Antonio Raimondi

Región:

Tumbes

Provincia:

Zarumilla

Distrito:

Papayal

Código modular:

572651

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto de innovación educativa es promover el conocimiento y fortalecimiento de la identidad cultural y respeto de la diversidad de la herencia y la cultura de la población afrodescendiente y de su contribución al desarrollo de la sociedad. A través de este proyecto de innovación se les brinda a las y los estudiantes la oportunidad de compartir las creencias y costumbres de la comunidad afrodescendiente y de las familias migrantes que se encuentran instaladas dentro de la Villa Uña de Gato. Este proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 285 estudiantes.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: afrodescendientes, diversidad.

 Ganador 2022

Ambiente escolar ecológico para promover la conciencia ambiental

Código del proyecto: CNPIE2022-013477

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Técnico 7 de Enero

Región:

Tumbes

Provincia:

Tumbes

Distrito:

Corrales

Código modular:

561639, 327395

Nivel:

Primaria, Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fomentar la conciencia ambiental que permita mejorar los aprendizajes en las y los estudiantes del nivel secundario, mediante la implementación del ambiente escolar ecológico. El proyecto se orienta a responder a las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes de los cinco grados de educación secundaria con la ejecución de proyectos ambientales integrados centrado en la indagación como competencia central en el área de ciencia y tecnología. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria y beneficia a 1560 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ecológico, indagación.

🏆 Ganador 2022

Rimire una maravilla por conocer

Código del proyecto: CNPIE2022-014629

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Perú - Canadá

Región:

Tumbes

Provincia:

Tumbes

Distrito:

Papayal

Código modular:

1598416

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto educativo es fortalecer la identidad regional en nuestros educandos del nivel secundario desarrollando la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", en el área de comunicación. El proyecto surge como una alternativa de solución ante el problema de poca identidad regional que presentan los estudiantes de educación secundaria, atendiendo a una población de 385 estudiantes, 19 docentes y 200 madres y padres de familia.

Temática: cultura -arte.

Palabras clave: identidad, regional.



UCAYALI

12 proyectos

 Ganador 2022

Leyendo en comunidad

Código del proyecto: CNPIE2022-013585

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Fernando Carbajal

Región:

Ucayali

Provincia:

Padre Abad

Distrito:

Padre Abad

Código modular:

238717

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es implementar estrategias que promuevan el hábito lector con la finalidad de contribuir al desarrollo de capacidades y competencias de las diferentes áreas curriculares. El objetivo se logra mediante las estrategias de "El maestro canillita", donde el docente será el encargado de pregonar el menú lector; "La mochila viajera" que viajará con la familia con cuentos regionales, historietas, comics, etc.; "La estación lectora" ambiente acogedor donde los docentes, en su hora libre, tienen que leer los diferentes textos; "La biblioteca rodante" que adecua diez coches rodantes que visitan diferentes ambientes transportando diversos tipos de textos; "La carpeta lectora", el concurso "Los que más leen", entre otras estrategias.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: hábito, lector.

 Ganador 2022

Mejorando las competencias comunicativas de los estudiantes con la participación de nuestras autoridades locales en la I.E. Piloto Esperanza, Purús, Ucayali

Código del proyecto: CNPIE2022-014280

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

Piloto Esperanza

Región:

Ucayali

Provincia:

Purus

Distrito:

Purus

Código modular:

524934

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar las competencias comunicativas de las y los estudiantes con la participación de autoridades locales a través de talleres. Las y los alumnos se involucran activamente en los talleres que las autoridades locales realizan: leen, producen, comunican y comparten textos informativos, descriptivos, narrativos, instructivos y argumentativos en relación con los temas que se expondrán, inicialmente, entre compañeros de aula con acompañamiento de los docentes a cargo; y posteriormente, con los demás agentes de la institución educativa.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: talleres, docentes.

🏆 Ganador 2022

Fortaleciendo el aprendizaje a través del Aprendizaje Socio Emocional (SEL) en los estudiantes del CEBA agropecuario

Código del proyecto: CNPIE2022-014338

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

CEBA - Agropecuario

Región:

Ucayali

Provincia:

Coronel Portillo

Distrito:

Calleria

Código modular:

1729482, 612903

Nivel:

Básica alternativa

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el aprendizaje socioemocional en estudiantes del CEBA Agropecuario a través del SEL para regular sus emociones, enfrenten las dificultades y asuman retos de estudio y familiares. La propuesta innovadora busca mejorar los aprendizajes a través de la aplicación del aprendizaje socioemocional (SEL) en las y los estudiantes, involucrándose la institución y la comunidad. Para ello, se generan espacios de integración donde los estudiantes puedan expresar y controlar sus emociones, desarrollar la atención plena, tomar decisiones de manera asertiva y asumir retos personales, de estudio y laborales. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de básica alternativa – avanzado, beneficiando a 115 estudiantes.

Temática: salud.

Palabras clave: socioemocional, integración.

 Ganador 2022

La escuela del hogar

Código del proyecto: CNPIE2022-014812

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 64790

Región:

Ucayali

Provincia:

Coronel Portillo

Distrito:

Calleria

Código modular:

830612

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer las habilidades comunicativas de las y los estudiantes en el área de comunicación a través de procesos colectivos entre los distintos actores, que actúan en el interior de la escuela. El proyecto de innovación consiste en trabajar de manera organizada y participativa con los padres y madres de familia, a partir de la elaboración de materiales tangibles y apoderándose de las estrategias que utiliza la escuela, para mejorar las habilidades comunicativas en el área de comunicación. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel primaria, beneficiando a 11 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: colectivos, actores.

 Ganador 2022

Cuidando el ecosistema y la salud

Código del proyecto: CNPIE2022-013080

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
Agropecuario Miguel Grau

Región:
Ucayali

Provincia:
Coronel Portillo

Distrito:
Masisea

Código modular:
666719

Nivel:
Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es promover entre los miembros de la comunidad prácticas adecuadas de cuidado del ecosistema, con acciones que permitan aprovechar la diversidad natural y cultural del centro poblado de Santa Rosa de Masisea, a fin de alcanzar una vida activa y saludable entre todos. Estas prácticas tienen acciones como la conformación de comités, diagnóstico de problemas, socialización del mismo, desarrollo de un plan de trabajo, tienen recursos físicos tangibles, intangibles, técnicos, entre otros. El proyecto se desarrolla en una zona rural, en el nivel de secundaria, beneficiando a 75 estudiantes.

Temática: ambiente.

Palabras clave: ecosistema, diversidad.

 Ganador 2022

Revalorando la identidad regional a través de proyectos de investigación para fortalecer los aprendizajes

Código del proyecto: CNPIE2022-013185

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

Alfredo Vargas Guerra

Región:

Ucayali

Provincia:

Coronel Portillo

Distrito:

Yarinacocha

Código modular:

579110

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es revalorar la identidad regional a través de proyectos de investigación para fortalecer los aprendizajes de las y los estudiantes. El proyecto busca sensibilizar a la comunidad educativa sobre la identidad cultural regional a través de una encuesta para identificar las manifestaciones culturales de la región y elaborar proyectos de investigación a través de los clubes estudiantiles por áreas resaltando la identidad cultural regional. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 1 150 estudiantes.

Temática: cultura – arte.

Palabras clave: identidad, manifestaciones.

 Ganador 2022

Fortaleciendo las competencias laborales de los estudiantes de la institución educativa “El Arenal – Cemba” implementando el centro piloto de adiestramiento en panadería, pastelería y repostería con uso de harinas sucedáneas

Código del proyecto: CNPIE2022-013205

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

El Arenal

Región:

Ucayali

Provincia:

Coronel Portillo

Distrito:

Calleria

Código modular:

238667

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo principal es que las y los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “El Arenal – Cemba”, adquieran conocimientos en técnicas, métodos y procesos tecnológicos en panadería, pastelería y repostería con el uso de productos sucedáneos a la harina de trigo y de esta manera desarrollar habilidades y destrezas a nivel operativo, además de, potenciar sus capacidades innovadoras en la obtención de nuevos productos alimenticios. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 491 estudiantes.

Temática: emprendimiento – producción.

Palabras clave: pastelería, repostería.

🏆 Ganador 2022

La aventura de reciclar para aprender a crear

Código del proyecto: CNPIE2022-013303

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 65178

Región:

Ucayali

Provincia:

Coronel Portillo

Distrito:

Calleria

Código modular:

1684638, 1406206, 1757111

Nivel:

Inicial, Primaria y Secundaria.

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo mejorar los aprendizajes de las y los estudiantes en las áreas de comunicación, matemática y ciencias a través de la manipulación de diversos objetos de material reciclado. El proyecto promueve el uso de material reciclado como recurso didáctico para fortalecer las competencias en las áreas de comunicación, matemática y ciencias, y así generar aprendizajes significativos. Además, permite crear conciencia en las y los estudiantes sobre la preservación y cuidado del medio ambiente. La estrategia consiste en que a partir de un diagnóstico de los problemas que causa la basura del entorno natural y social, se recicla los residuos sólidos que pueden ser utilizados como material de estudio.

Temática: ambiente.

Palabras clave: preservación, reciclado.

 Ganador 2022

MOATIN TEE JAWEKIVO en la matemática

Código del proyecto: CNPIE2022-013563

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:
N° 481

Región:
Ucayali

Provincia:
Coronel Portillo

Distrito:
Calleria

Código modular:
1436344, 1121292

Nivel:
Inicial, Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es incrementar el nivel de logro satisfactorio en el área de matemática a través de juegos tradicionales a través de la incorporación de los juegos tradicionales como un recurso para el desarrollo de competencias matemáticas en las y los estudiantes. En los últimos años, estos juegos que se realizan en la escuela, el barrio o la comunidad se están perdiendo, debido a la influencia de los juegos virtuales y el uso inadecuado de las computadoras y celulares. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de Inicial – Jardín, beneficiando a 627 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: juegos, computadoras.

🏆 Ganador 2022

¡Ludogama! Oportunidad para mejorar el aprendizaje autónomo

Código del proyecto: CNPIE2022-013582

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

San Francisco de Asís

Región:

Ucayali

Provincia:

Atalaya

Distrito:

Raymondi

Código modular:

923128

Nivel:

Secundaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es mejorar el nivel del logro de aprendizaje de las y los estudiantes, a través de actividades lúdicas y tecnológicas, basadas en estrategias que involucran el STEAM+H. La estrategia conocida como "Ludogama" consiste en utilizar los elementos de la gamificación o ludificación que son netamente recreativos en el ámbito de la educación, es decir, las dinámicas de juego, las mecánicas de juego y los componentes de juego. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel de secundaria, beneficiando a 408 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: STEAM, gamificación.

 Ganador 2022

Doceventinos juntos por una educación ecoamigable, productiva e innovadora haciendo uso de medios digitales

Código del proyecto: CNPIE2022-013593

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 65003

Región:

Ucayali

Provincia:

Coronel Portillo

Distrito:

Calleria

Código modular:

272948

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es crear una educación eco amigable donde las y los estudiantes logren comprender y valorar el cuidado del medio ambiente, desde la creación de un biohuerto escolar hasta la producción de néctares y conductos de regadío, sin necesidad de electricidad, para así crear aprendizajes significativos.

Las y los estudiantes son creadores de sus propios conocimientos y el maestro los guía a través de actividades para desarrollar aprendizajes significativos, reales y concretos, que fomenten la creatividad, la innovación y el espíritu empresarial. Los niños y niñas darán a conocer la experiencia del trabajo realizado a través de texto y videos publicados en la página web institucional.

Temática: ambiente.

Palabras clave: biohuerto, creatividad.

🏆 Ganador 2022

Mi cajita sonora

Código del proyecto: CNPIE2022-014450

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

Ficha técnica:

Institución educativa:

N° 64094

Región:

Ucayali

Provincia:

Coronel Portillo

Distrito:

Yarinacocha

Código modular:

271973

Nivel:

Primaria

Descripción:

El objetivo del proyecto es fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en las y los estudiantes de primer y segundo grado de primaria a través de la estrategia que promueve el desarrollo de la conciencia fonológica y haciendo alusión a la boca, la encargada de emitir los sonidos que conforman las palabras, frases y oraciones a través de las cuales podemos comunicarnos de forma oral o escrita.

Lograr que el estudiante, a través de su "cajita sonora" reconozca y emita el sonido que corresponde a cada grafema del abecedario es un paso adelante en el aprendizaje de la lectoescritura. El proyecto se desarrolla en una zona urbana, en el nivel primaria, beneficiando a 101 estudiantes.

Temática: pedagogía.

Palabras clave: lectoescritura, sonora.



Calle Compostela 142, Santiago de Surco,
Lima, Perú
E-mail: fondep@fondep.gob.pe

www.fondep.gob.pe

[f](#) [t](#) [@](#) [v](#) [in](#) [d](#) /PERUFONDEP