

2021

149 PROYECTOS

para transformar la escuela

Compendio de Ganadores del 3º Concurso
Nacional de Proyectos de Innovación Educativa

EDICIÓN BICENTENARIO

WWW.FONDEP.GOB.PE



PERÚ

Ministerio
de Educación



Concurso Nacional
DE PROYECTOS DE
**INNOVACIÓN
EDUCATIVA**
-2021-



Gobierno del Perú



BICENTENARIO
DEL PERÚ
2021 - 2024

149 PROYECTOS PARA TRANSFORMAR LA ESCUELA

Compendio de Ganadores del 3° Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2021

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP)

Gerente ejecutivo

Nadja Juárez Abad

Este compendio del FONDEP ha sido elaborado y editado por:

Unidad de Identificación y Formulación

Ruth Escaráte, coordinadora

Sandra Lazarte Paredes

Antonio Arqque Pantigoso

Santiago Mansilla Nunura

Oficina de Comunicaciones

Edición y cuidado de estilo: Mónica Delgado Chumpitazi

Diseño y diagramación: Viviana Corro Iquira

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>

Setiembre, 2022

Compendio de Ganadores del 3° Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa

EDICIÓN BICENTENARIO

ACRÓNIMOS Y SIGLAS

EB	Educación Básica
EBA	Educación Básica Alternativa
EBE	Educación Básica Especial
EBR	Educación Básica Regular
BID	Banco Interamericano de Desarrollo
DRE	Dirección Regional de Educación
DREL	Dirección Regional de Lima Metropolitana
Fondep	Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana
GORE	Gobierno Regional
II.EE	Instituciones Educativas
LGE	Ley General de Educación
LRM	Ley de Reforma Magisterial
MBDD	Marco de Buen Desempeño Docente
MBDDI	Marco de Buen Desempeño Directivo
Minedu	Ministerio de Educación
OEI	Organización de Estados Interamericanos
PE	Proyecto Educativo financiado por el FONDEP
RED	Red de docentes innovadores de FONDEP
UGEL	Unidad de Gestión Educativa
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
UNICEF	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

ÍNDICE

Presentación	7
Proyectos que postularon a esta edición 2021	8
Infografía	10
Ficha de cada proyecto ganador por región	12
Lista de proyectos inscritos ganadores 2021	182

Presentación

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) reitera su saludo a los docentes y directivos de 294 escuelas del país, quienes resultaron ganadores en el 3° Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2021, edición Bicentenario, que se llevó a cabo entre setiembre y noviembre del año pasado.

El concurso tuvo como objetivo incentivar la realización de proyectos de innovación educativa, que representen prácticas efectivas que aporten soluciones originales al sistema educativo, frente a los desafíos que plantean los nuevos escenarios generados por la emergencia sanitaria, como la educación a distancia o semipresencial. Y desde este certamen nos planteamos dar continuidad a nuestra política de fortalecimiento de la promoción de la innovación y desarrollo educativo, así como seguir aportando a afianzar la labor docente desde sus compromisos y retos.

De las experiencias presentadas, 84 pertenecen a la categoría Implementados y 65 a la categoría Promisorios, ítem que estuvo dirigido únicamente a escuelas rurales. A nivel nacional, los educadores presentaron 1,015 proyectos desarrollados en un escenario de educación a distancia. Las temáticas de los proyectos presentados buscan promover la equidad, derechos humanos, democracia, ciudadanía digital y medioambiental, investigación, comunicación efectiva y expresión artística, interculturalidad, autonomía, la sana convivencia y la participación colectiva.

Los proyectos provienen de instituciones públicas y privadas de 20 regiones: Puno (23), Apurímac (17), Cusco (15), Áncash (14), Junín (12), Cajamarca (10), Lima Metropolitana (09), Pasco (07), Piura (07), Amazonas (07), Lambayeque (05), La Libertad (04), Callao (04), Huancavelica (03), Moquegua (03), Arequipa (03), Loreto (02), Huánuco (02), Tacna (01) y Madre de Dios (01).

El jurado calificador estuvo conformado por especialistas de 17 instituciones como: Ministerio de Educación, Revista Enacción, UNESCO, UNICEF, el Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado CREA, Instituto para la investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico (IDEP) de Colombia, la Red Nacional de Gestores por la Educación Edugestores, el Consejo Nacional de Educación, Future Lab y el Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Integraron también este jurado la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac (UNAMBA), Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM), Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), Universidad Peruana Cayetano Heredia (UPCH), la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, así como docentes y directores destacados de instituciones educativas.

El FONDEP reitera su compromiso de continuar trabajando por la promoción, inversión y reconocimiento de proyectos en las escuelas, en los ámbitos regionales y locales, ya que son un capital importante para seguir promoviendo una gestión educativa en articulación con las direcciones regionales de educación (DRE) y sus unidades de gestión educativa local (UGEL).

VIDEO PRESENTACIÓN



Proyectos
que **postularon**
en esta edición 2021



1015
proyectos
inscritos

1953 proyectos
registrados

	EN PROGRESO	ENVIADOS	TOTAL
PROMISORIOS	343	388	731
IMPLEMENTADOS	595	627	1222
TOTAL	938	1015	1953

Proyectos que se **inscribieron** en esta edición 2021

REGIÓN	PROMISORIOS			IMPLEMENTADOS			TOTAL
	EN PROGRESO	ENVIADOS	TOTAL	EN PROGRESO	ENVIADOS	TOTAL	
DRE AMAZONAS	16	41	57	15	25	40	97
DRE ÁNCASH	40	53	93	26	29	55	148
DRE APURÍMAC	22	21	43	41	36	77	120
DRE AREQUIPA	8	5	13	24	22	46	59
DRE AYACUCHO	12	11	23	7	5	12	35
DRE CAJAMARCA	45	36	81	19	22	41	122
DRE CALLAO	0	0	0	33	53	86	86
DRE CUSCO	30	26	56	55	42	97	153
DRE HUANCVELICA	9	7	16	5	7	12	28
DRE HUÁNUCO	17	18	35	8	6	14	49
DRE ICA	1	2	3	11	7	18	21
DRE JUNÍN	46	42	88	81	69	150	238
DRE LA LIBERTAD	9	6	15	8	13	21	36
DRE LAMBAYEQUE	5	8	13	12	16	28	41
DRE LIMA METROPOLITANA	0	0	0	111	102	213	213
DRE LIMA PROVINCIAS	3	6	9	13	11	24	33
DRE LORETO	2	3	5	2	10	12	17
DRE MADRE DE DIOS	1	2	3	5	3	8	11
DRE MOQUEGUA	4	2	6	9	6	15	21
DRE PASCO	19	29	48	17	29	46	94
DRE PIURA	12	13	25	34	37	71	96
DRE PUNO	36	38	74	37	50	87	161
DRE SAN MARTÍN	4	14	18	7	8	15	33
DRE TACNA	2	1	3	8	8	16	19
DRE TUMBES	0	1	1	5	7	12	13
TOTAL	343	388	731	595	627	1222	1953

Gracias

a la **COMUNIDAD EDUCATIVA**
por su compromiso por la innovación

GANADORES
del CNPIE 2021:



1015
PROYECTOS
INSCRITOS



POR CATEGORÍA

IMPLEMENTADOS **84**

PROMISORIOS **65**



Implementados*

En esta categoría se presentarán los proyectos de innovación educativa implementados durante la emergencia sanitaria, o aquellos que habiéndose iniciado antes de la pandemia han sido adaptados para responder a las demandas de la educación a distancia o semipresencial y vinculados al CNEB, que actualmente se encuentran vigentes y que cuenten con evidencias de avances y resultados. A esta categoría pueden postular las I.I.EE. de educación básica públicas o privadas del contexto urbano o rural.

Promisorios**

En esta categoría se presentarán proyectos de innovación educativa que propongan soluciones innovadoras para el retorno a la presencialidad, sustentando su potencial de efectividad a favor de los aprendizajes vinculados al CNEB. Pueden postular a esta categoría las I.I.EE. de educación básica públicas o privadas del contexto rural.

Concurso Nacional
DE PROYECTOS DE

**INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

-2021-

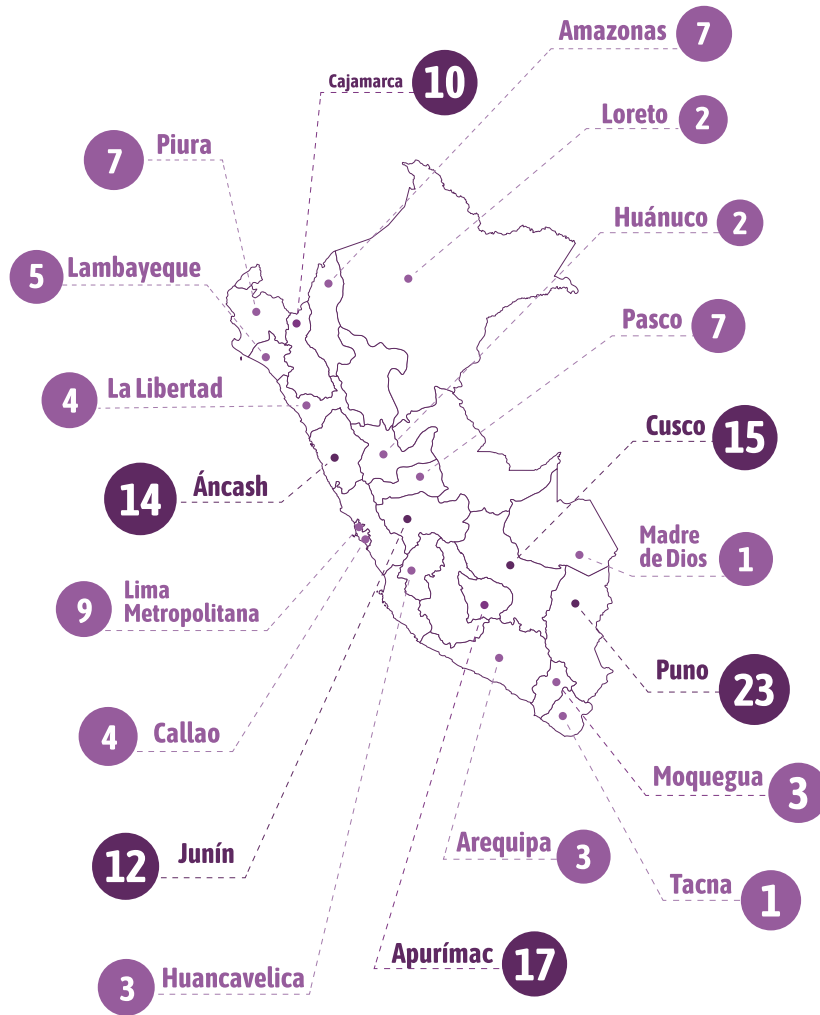
EDICIÓN
ESPECIAL
BICENTENARIO

POR ÁREA

Escuelas rurales 91

Escuelas urbanas 58

Estudiantes
BENEFICIADOS
32 558

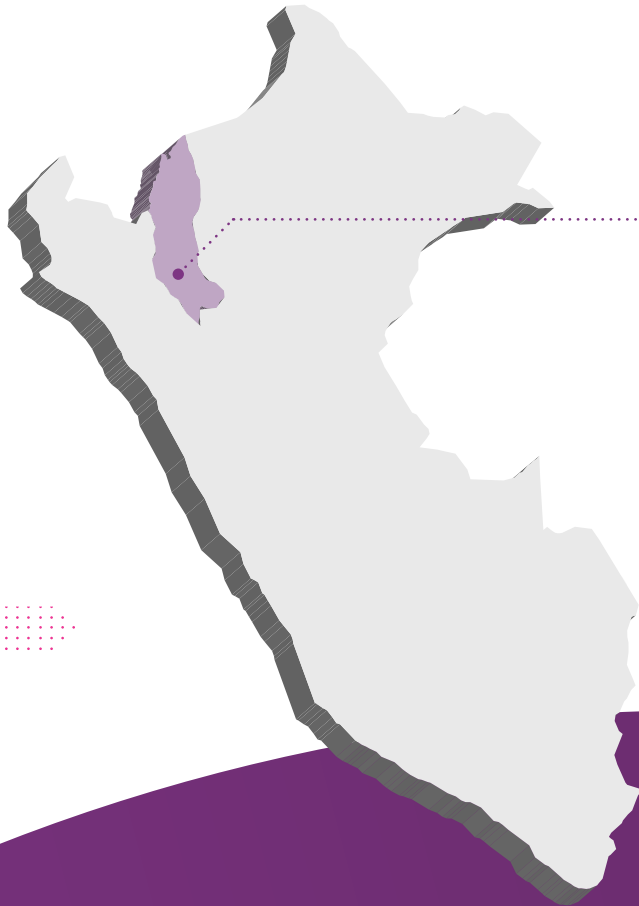


POR REGIÓN



Ficha de cada
proyecto ganador
por región





Amazonas

7 proyectos ganadores





NOMBRE DEL PROYECTO:

Escribimos y publicamos diferentes tipos de textos para difundir los recursos turísticos de mi localidad. ESTEXTUR (Escribimos Textos Turísticos)

CÓDIGO: CNPIE2021-010075

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Bagua

DISTRITO: Bagua

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Gilmer Horna Corrales

PROBLEMA

Los estudiantes provienen de familias que se dedican exclusivamente a actividades agrícolas siendo el producto bandera el cultivo de piñas. En esta labor participan padres, madres e hijos. Debido a esta situación se identificó que los estudiantes tienen dificultades en los procesos de aprendizaje, principalmente aquellos relacionados a la escritura.

PROPÓSITO

Fortalecer la competencia de escritura de textos con contenido turístico en los estudiantes del VI de la I.E. Gilmer Horna Corrales, a través de la estrategia ESTEXTUR (Escribimos Textos Turísticos)

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto de innovación educativa utiliza el ESTEXTUR como estrategia metodológica para el logro del propósito planteado: el desarrollo de las competencias comunicativas mediante la escritura de textos con contenido turístico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Es una metodología ágil, donde el docente asume un papel de mediador, que acompaña y guía al estudiante en el logro de sus competencias comunicativas. Al mismo tiempo el estudiante asume la responsabilidad de participar del proceso de enseñanza - aprendizaje, al poder decidir cómo quiere aprender, decisión que estará en función a sus intereses y necesidades.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El docente determina los propósitos de aprendizaje y plantea las temáticas que son puestas a consideración a los estudiantes, los mismos que pueden ser modificados según sus intereses. Una vez elegida la temática que será trabajada, se determina el periodo de tiempo para su desarrollo y se verifica el cumplimiento en una lista de cotejo de control de tareas. Para ello existe el ESTEXTUR LÍDER: un estudiante responsable del equipo. El docente monitorea las tareas, avances de los equipos y realiza retroalimentación oportuna, a su vez se apoya en el ESTEXTUR Líder para comunicarse con los estudiantes sin conectividad.

COMPETENCIA

Escribe diversos tipos de textos.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ESPERADOS

De acuerdo a estudios de estrategias similares al ESTEXTUR, el nivel de logro de la competencia es alto, el cual puede llegar a un 70%.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar la competencia comunicativa "Se comunica oralmente en su lengua materna y castellano como segunda lengua", en los estudiantes del primer y segundo grado nivel secundario a través de la investigación etnográfica.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Los estudiantes utilizan la investigación etnográfica como una estrategia metodológica para mejorar la competencia comunicativa "Se comunica oralmente en su lengua materna y castellano como segunda lengua" en la práctica diaria del trabajo investigativo. Mediante el papel de etnógrafo se descubren nuevas formas de buscar la información, lo cual permite ampliar sus conocimientos sobre su propia cultura y las diferentes formas de expresar lo que piensa y lo que va descubriendo mediante la investigación. A su vez fomenta y practica los valores culturales, desarrolla el pensamiento crítico, la creatividad y comunicación asertiva, fortaleciendo las competencias investigativas etnográficas del estudiante y docente.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Se ha seleccionado los saberes ancestrales de la cultura Awajun – Wampis, para desarrollar la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna". Para lograrla se establecieron técnicas de investigación etnográfica como observaciones, entrevistas formales e informales, grabaciones de audio y video con las tabletas digitales. El escenario o ámbito de investigación son las comunidades de origen del etnógrafo (estudiante). Para poder aplicar la estrategia se realizó la coordinación con el Apu de la comunidad para realizar la investigación. El etnógrafo se contacta con los sabios y sabias del lugar, para darles a conocer el objetivo de la investigación y hacerles partícipes de la misma. Una vez que se aprueba el acceso, el etnógrafo ya en el escenario de investigación selecciona el objeto de estudio, es decir, ¿dónde se puede generar aprendizaje para una buena escuela? Priorizando lo que se va a describir, teniendo en cuenta: actividades cotidianas, información escrita u oral, fotografías, etc., que ayuden a optimizar los resultados. Finalmente, se socializa la investigación mediante un audio o video.

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna y castellano como segunda lengua.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

NOMBRE DEL PROYECTO:

"UCHI AUGMATBAU AWAJUN PUJUT" (Niños que cuentan su historia)

CÓDIGO: CNPIE2021-010078

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Ibir - Imaza

DISTRITO: Imaza

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 20

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Fe Y Alegría 55 Valentín Salegui

PROBLEMA

Los estudiantes provienen de los territorios cercanos a los cinco ríos de la cuenca del Marañón. El 100% de los estudiantes es Awajun – Wampis. En la actualidad, frente al contexto que se vive producto de la pandemia, se encuentran en sus comunidades de origen, asisten a la I.E de manera semipresencial, y la primera semana de cada mes asisten para recibir sus fichas de autoaprendizaje y las orientaciones del desarrollo de las mismas, ya que no pueden realizar el trabajo remoto porque solo un 10% de estudiantes tiene acceso a internet o cuentan con un celular en casa. Durante el tiempo de desarrollo de las actividades de aprendizaje se identificó que los estudiantes del primer y segundo grado nivel secundario presentan dificultades en el nivel de desarrollo de la competencia comunicativa "Se comunica oralmente en su lengua materna y castellano como segunda lengua".

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes empiezan a tener una pronunciación adecuada empleando vocabulario variado, utilizan fuentes de información oral y escrita, haciendo uso de elementos verbales, no verbales y paraverbales, y evalúan y opinan sobre una narración.

Se ha logrado participación activa de la comunidad educativa y se está revalorando la cultura Awajún – Wampis.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

El eco huerto familiar para la convivencia y participación democrática

CÓDIGO: CNPIE2021-010109

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Utcubamba

DISTRITO: Utcubamba

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 13

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Jorge Basadre

PROBLEMA

Los estudiantes de la institución educativa provienen tanto de caseríos y centros poblados de zonas rurales, como de la capital distrital, zona urbana. Las actividades diarias de algunos estudiantes recaen en la producción de café y pan llevar, ganadería y comercio. Los resultados de los aprendizajes en los últimos años han sido bajos, presentando limitaciones en su convivencia y participación democrática apropiada en su entorno familiar y escolar, resultando en deficiencias en el desarrollo de su autonomía de los aprendizajes. Esto evidencia poco interés para el cumplimiento de sus responsabilidades educativas, mostrando desmotivación, intermitencia, desgano, mala gestión de tiempo, sin sueños y metas. Estas dificultades afectan la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común", que no permite lograr desarrollar capacidades en las diferentes áreas.

PROPÓSITO

Desarrollar la gestión de la convivencia y participación democrática en estudiantes en el VII ciclo del nivel secundaria de I.E. Jorge Basadre, a través del eco huerto familiar.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Estrategia interactiva que fortalece la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común del 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. Aquí el docente asume un rol de mediador, al acompañar y guiar al estudiante de manera virtual y a distancia, retroalimentando de manera constante en el logro de competencias. El estudiante por su parte asume la responsabilidad de su proceso de aprendizaje al poder decidir cómo quiere aprender en función a sus intereses y necesidades, para poder convivir y participar adecuadamente.

COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Para poder aplicar el eco huerto se realizaron acciones de Inducción sobre la estrategia a nivel de la comunidad educativa involucrando a la UGEL Utcubamba y a la CDIPE Amazonas. Se realizó la conformación del equipo de trabajo, asignación de docente mentor, estudiante eco y familias eco huerto. Para su ejecución se definieron los roles y responsabilidades. Asimismo, la retroalimentación con esta metodología permite al estudiante reflexionar estrategias o métodos en la resolución de problemas retadores, indagación, explicación, contenidos distintos para desarrollar, contextualización de experiencias de aprendizaje con situaciones significativas, combinación de capacidades y logro de competencias de las diferentes áreas que le convienen en su aprendizaje en función a sus estilos, intereses y necesidades de aprendizaje.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando desarrollar capacidades de las diferentes competencias de ciencias. Son capaces de gestionar sus aprendizajes a partir de sus propias necesidades e intereses, las evidencias recogidas a través de la observación directa y sistemática registradas en cuadernos de campo reflejan avances y debilidades de sus eco huertos, siendo así que los estudiantes de quinto grado vienen generando emprendimiento a través de la venta de sus productos (hortalizas y plantas medicinales) haciendo uso de los espacios libres y recursos de su entorno.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Aprendo y emprendo con mi finca de cacao

CÓDIGO: CNPIE2021-010556

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Utcubamba

DISTRITO: Cajauro

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 7

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Andrés Avelino Cáceres

PROBLEMA

Se identificó que el 90% de estudiantes tiene dificultades para desarrollar la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social", situación que se ha visto reflejada de manera más notoria con la presencia de la pandemia del COVID-19, que no solo afectó la economía de las familias sino también el factor socioemocional de nuestros estudiantes. También los resultados del área de Educación para el trabajo no consiguen desarrollar satisfactoriamente la competencia mencionada, puesto que el 75% de nuestros estudiantes se ubica en el nivel previo al inicio y proceso.

PROPÓSITO

Desarrollar la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del nivel secundaria, a través de la estrategia metodológica APREM.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto que presentamos utiliza la estrategia metodológica APREM para fortalecer la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social", y para alcanzar el propósito planteado, puesto que genera autonomía, creatividad e innovación, trabajo cooperativo, habilidades técnicas, liderazgo empresarial y evaluación de los resultados para la toma de decisiones en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Consideramos importante su aplicación en un contexto donde se preparan para el retorno a la presencialidad.

APREM es una estrategia innovadora que acompaña y guía al estudiante en el logro de la competencia señalada en el Currículo Nacional, puesto que asumen un rol protagónico en su proceso de aprendizaje.

COMPETENCIA

"Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto consiste en aplicar la estrategia metodológica APREM para elaborar experiencias de aprendizaje mediante la elaboración de productos derivados del cacao. Las actividades son realizadas en la finca de cacao, el cual se ha destinado para la generación de aprendizajes vivenciales elaborando productos. De esta manera, los estudiantes aplican su conocimiento teórico y elaboran productos con los derivados del cacao, algunos de los productos que pretendemos obtener son: Chocolate, Licor de cacao, néctar de cacao, panetón de cacao y elaboración de empaques de material artesanal y con elementos reciclados, evidenciando sus aprendizajes. Se sustenta el trabajo con los productos elaborados mediante la organización de expo-ferias virtuales, así los estudiantes evidenciarán sus aprendizajes, sustentando los procesos utilizados en la realización de sus productos. Estas ferias son compartidas mediante actividades, tales como creación de ideas creativas a través de la técnica Scamper, uso del modelo Canvas, elaboración de prototipos, logotipos, etiquetas, empaques de material artesanal y con elementos reciclados, video publicitario, blogs, canales de YouTube, sistemas contables, gestión de redes sociales para la promoción de sus productos convirtiéndose en el constructor de su propio aprendizaje.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ESPERADOS

Con la aplicación del proyecto se espera generar logros en el desarrollo de la competencia del área de EPT, estudiantes motivados realizando trabajo en equipo de manera colaborativa, organizada y responsable, y gestionando sus aprendizajes a partir de sus propios intereses.



NOMBRE DEL PROYECTO:

“Si lees, creces”

CÓDIGO: CNPIE2021-010858

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Utcubamba

DISTRITO: El Milagro

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 12

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

17786 Fernando Belaunde Terry

PROBLEMA

Según el diagnóstico situacional de la I.E., se observa una actitud pasiva frente al desarrollo educativo, así como un gran desinterés por la práctica de la lectura e investigación tras las nuevas tendencias educativas. Las evidencias demuestran que los estudiantes y docentes demuestran limitaciones para comprender, reflexionar y criticar textos. Frente a las evidencias mencionadas, hemos identificado que una de las dificultades en nuestros docentes y estudiantes radica en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”.

PROPÓSITO

Fortalecer la gestión de la lectura en diversos tipos de textos en lengua materna establecidos en estudiantes de la I.E. N° 17786 Fernando Belaúnde Terry, a través de la estrategia metodológica “LeinPA” (Plan lector integrado y participativo).

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto “Si lees, creces” es un proyecto con una metodología ágil, en el cual el equipo de docentes líderes asume un papel de mediador, conductor y monitor, a fin de lograr incentivar en la comunidad educativa la práctica de lectura por amor y pasión. Inicialmente, propiciando espacios donde se encuentre el gusto por leer lo que deseen. Luego, leer los textos propuestos en el plan lector para así mejorar las habilidades comunicativas, estimular la imaginación y ayudar al desarrollo de su pensamiento crítico, analítico y reflexivo. Por otro lado, se tendrá un sistema de monitoreo y evaluación virtual/presencial permanente, que permitirá recoger información oportuna sobre la ejecución de las actividades y su influencia en el logro de los objetivos y resultados.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

Para la aplicación de la estrategia metodológica APREM se conforman los equipos, se establecen y planifican actividades, se definen los instrumentos de evaluación y se establecen objetivos. Asimismo se conforma el equipo de trabajo, se definen los roles asumidos en la metodología: docente mediador, líderes educativos, equipo de trabajo y familias. Para realizar la evaluación el proyecto se tendrá un sistema de monitoreo y evaluación virtual/presencial permanente, que permitirá recoger información oportuna sobre la ejecución de las actividades y su influencia en el logro de los objetivos y resultados. Se ejecutan las tareas con la metodología “LeinPA”, aplicando sus cinco estrategias. Se permite al estudiante determinar cuáles son aquellas estrategias o métodos que más le convienen en su aprendizaje en función a sus estilos, ritmos, intereses y necesidades de aprendizaje.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes presentan avances y resultados evidenciando el incremento del interés por la lectura, se mejora el hábito lector durante la semana, se incrementa el tiempo de lectura, mejorando la comprensión lectora. Los estudiantes son más autónomos para cumplir con los retos y resúmenes.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Mi aprendizaje en todos lados

CÓDIGO: CNPIE2021-010912

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Rodríguez de Mendoza

DISTRITO: OMIA

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

18316

PROBLEMA

La poca generación de contenidos digitales que surge debido a la escasa relación de tecnología y aprendizaje en ámbitos rurales, más específicamente, en sectores alejados que no cuentan con señal de internet, radio y televisión.

PROPÓSITO

Aplicar como estrategia metodológica el uso de aplicaciones móviles que no requieren de conexión a internet, con el fin de ofrecer a los estudiantes de zonas rurales distantes la oportunidad de ser los gestores de su propio aprendizaje al generar contenido digital. Si bien este proyecto ha sido desarrollado y aplicado desde y para dos áreas (Ciencias sociales y Comunicación) puede ser extendido y masificarse perfectamente a todas las demás áreas de la educación secundaria. También contribuye con la mejora del aprendizaje de los estudiantes en el área de Comunicación, en las competencias "Se comunica oralmente en su lengua materna" y "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Los estudiantes pueden generar contenido digital en cualquier ámbito en que se encuentre: Dormitorio, el campo, la chacra, durante un viaje, etc., y vincular la tecnología con el aprendizaje en una zona rural donde no existe la conexión a internet ni señal de radio y televisión. Las aplicaciones móviles usadas en este proyecto son Mindomo: para mapas conceptuales, Mindly, para diseñar mapas circulares que giran y se expanden igual que un pequeño sistema planetario, Tarjetas, desde la cual el estudiante puede asociar términos con sus definiciones y posteriormente jugar a relacionar cada palabra con su concepto, diseñar pruebas sencillas, repasar la información guardada escuchándola, WPS Office, donde generan sus propios documentos de Word y sus diapositivas en Power Point, así como Meme generator, Sopa de letras, Quizzer, Diccionario español, Mind mapping 3D, Mis tareas, FilmoraGo, Youtube, Facebook, Kawai, Whatsapp, Vimeo, etc. Se especifica que tanto el teléfono como la tableta permiten la instalación de estas aplicaciones y que funcionan perfectamente sin conexión a internet.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Consiste en implementar el uso de los aplicativos móviles que no requieren de conectividad para las diversas áreas de acuerdo a sus propias necesidades, de manera que los estudiantes practican y dominan estas aplicaciones. Los docentes a cargo de implementar este proyecto tuvieron que usar y dominar ellos mismos las apps mencionadas para poder socializarlas y brindar posteriormente asesoría. A través de delegados de aula, se transfirieron las apps para descargar, y se mantuvo comunicación mediante llamadas. Se formaron grupos de WhatsApp.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en su lengua materna" y "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes

LOGROS ALCANZADOS

Los logros y avances han sido lentos y progresivos, generando los siguientes:

- a. Se ha demostrado que la brecha digital puede disminuirse incluso en zonas alejadas.
- b. Cambio de paradigma. Dejar de ver el celular y la tableta como simples interruptores y distractores.
- c. Producción y difusión de contenido digital por parte de los estudiantes
- d. Disminución de la contaminación y protección de la naturaleza. Surgió interés en aplicar el proyecto en todas las áreas del nivel secundario.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

“Pequeños científicos, el maravilloso mundo de la ciencia cotidiana: aprendiendo en el hogar”

CÓDIGO: CNPIE2021-011300

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Luya

DISTRITO: Lamud

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

201

PROBLEMA

En el año 2020 se agudizan las condiciones de aislamiento y educación a distancia o remoto, y constatamos que los niños y niñas presentaban dificultades en la competencia “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”, en el área de Ciencia y Tecnología. Durante las experiencias de aprendizaje, la mayoría no le daba importancia a la indagación, siendo inducidos en sus respuestas por los padres y madres de familia o tutores, limitando la generación de respuestas propias; sin interés en el aprendizaje basado en la solución de problemas. Consecuencia de ello, los niños no comunican hipótesis y tampoco la contrastan, y por ende las evidencias eran muy deficientes, como se mostraban en los portafolios. Por ello, la problemática priorizada para ser atendida es: Los niños y niñas presentan dificultades en la indagación mediante métodos científicos para construir sus conocimientos debido a diferentes factores y condiciones.

PROPÓSITO

Fortalecer la competencia “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”, en los niños, a través de la estrategia de aprendizaje “Pequeños científicos, el maravilloso mundo de la ciencia cotidiana: aprendiendo en el hogar”

ESTRATEGIA INNOVADORA

Se viene implementando la estrategia “Pequeños científicos, el maravilloso mundo de la ciencia cotidiana: aprendiendo en el hogar”, para desarrollar la indagación con actividades programadas en las nuevas experiencias de aprendizaje. Se utiliza el método científico, materiales y herramientas cotidianas, teniendo su espacio definido para desarrollar aprendizaje (fomentando autonomía dentro del hogar). Los niños y niñas desarrollan las actividades de aprendizaje a través de experimentos (juegos), que potencien la construcción de sus propias hipótesis, para luego contrastarlas y llegar a una conclusión, creando nuevos saberes o aprendizajes.

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

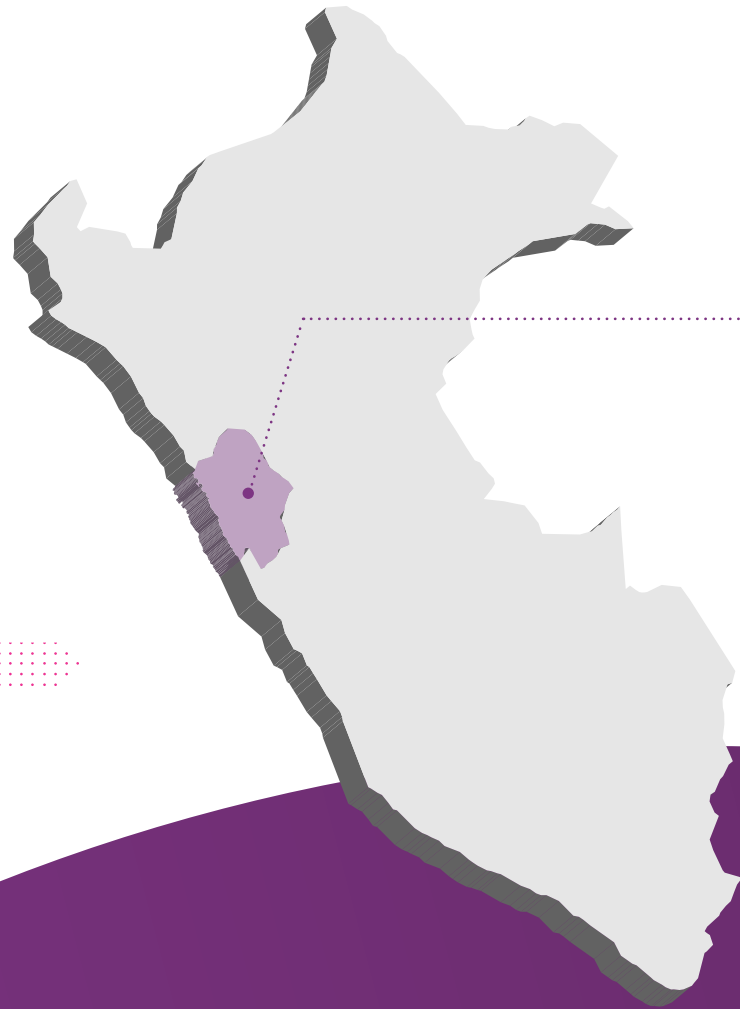
Para la implementación del proyecto se conformaron equipos de trabajo, estableciendo roles para los actores involucrados. Los docentes se denominan Docentes Científicos, los estudiantes como Pequeños científicos y los padres como Adultos Científicos. Para lograr el propósito de cada experiencia, se establecen criterios de evaluación y pasos para la ejecución del proyecto. Se realiza una retroalimentación de las sesiones de aprendizaje por descubrimiento, para lo cual se utilizan las evidencias de las actividades diarias que implica absolver preguntas. Una vez que culminan, elaboran un producto final de la experiencia de aprendizaje, para proceder a aplicar sus propias estrategias y procedimientos para la indagación mediante el método científico. Durante todo el proceso el docente los acompaña y retroalimenta mediante multimedios, llamadas directas, mensajes de textos, imágenes, reuniones personalizadas y audios de voz. Para demostrar lo que han aprendido realizan una presentación final mediante la grabación de videos orientados a los propósitos de aprendizajes y con la ayuda de su adulto favorito científico, la misma que es compartida a los grupos de WhatsApp, para que el docente pueda definir los aprendizajes en el área.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes se encuentran en un 27% del nivel satisfactorio y 34.2% en proceso, evidenciando un aumento en su autonomía. Durante el periodo de ejecución del proyecto se evidencian mejoras en la comunicación de sus hipótesis y la contrastación de ellas, teniendo un avance significativo en las evidencias en relación al año 2020.

Conoce más del proyecto:





Áncash

14 proyectos ganadores



NOMBRE DEL PROYECTO:

Un espacio en mi hogar para fomentar la lectura

CÓDIGO: CNPIE2021-010166

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Corongo

DISTRITO: Cusca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

1559 José Carlos Mariátegui

PROBLEMA

Los estudiantes presentan dificultades en los procesos de lectura debido a la escasa promoción del hábito lector ni a un plan lector organizado que permita el desarrollo de la comprensión lectora, incrementando la falta de estímulos desde el hogar extendiéndose a la escuela.

PROPÓSITO

Promover un espacio en el hogar de los estudiantes del nivel inicial para el fomento de la lectura, utilizando diferentes estrategias enfocadas a adquirir el gusto por leer.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Fomentar y promocionar la lectura en los niños del nivel inicial de toda la comunidad educativa, el cual se enfoca en el hogar como escenario principal, en donde los padres, madre de familia y sus hijos, llevarán a cabo una serie de estrategias y actividades dirigidas por las profesoras y orientadas a la mejora del hábito lector.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de texto.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar en los hogares un espacio para la lectura, siguiendo las orientaciones del docente del aula. El espacio asignado estará ambientado con papeles de colores y posters preparados por los docentes. Asimismo, a este lugar se accederá solo cuando sea el momento de leer, en un horario convenido y el tiempo rutinario. Los docentes programarán una fecha especial para la entrega voluntaria y recogida de estos materiales, en distintos puntos de la provincia y el departamento de Áncash, es decir, donde se encuentren. Dentro del proceso, se elabora un libro ancestral (recopilación de cuentos, mitos y leyendas de su comunidad) con la ayuda de las personas mayores de la comunidad (en general, mayores de 40 años, gente que conoce la historia de la comunidad). Los docentes, estudiantes, padres y madres de familia se abocan a la tarea de elaborar este tipo de textos. Esta actividad no solo fomentará la lectura en casa, sino que también podrá salvaguardar la memoria colectiva de la comunidad, puesto que muchos cuentos, mitos y leyendas solo son conocidos por personas muy mayores, generaciones que están muriendo y con ellos sus conocimientos ancestrales.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes lograrán desarrollar el hábito lector con apoyo de los padres y madres de familia, lo cual generará también mejoras de la comunicación entre los miembros del hogar. Con la aplicación del proyecto, la comunicación en casa mejorará ostensiblemente, redundando positivamente en las relaciones familiares.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

La revitalización del quechua mediante el desarrollo de la competencia “Construye su identidad”, correspondiente al área de Personal social y “Escribe diversos tipos de textos” en lengua materna correspondiente al área de comunicación, en todos los estudiantes del nivel primario, a través de la estrategia “Aplicativo Smart office y Canva Prezi al rescate de la identidad cultural, expresión oral y producción de textos en lengua materna el quechua”.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Aplicando la estrategia “Aplicativo Smart office y Canva Prezi” mediante pasos y soporte de la tecnología se promueve la producción de textos en lengua originaria quechua, siendo también herramientas que ayudan en la transición de clases virtuales a clases presenciales, de manera que, las y los estudiantes se vean motivados en rescatar su identidad cultural.

COMPETENCIA

“Construye su identidad” correspondiente al área de Personal social y “Escribe diversos tipos de textos” en lengua materna correspondiente al área de Comunicación.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar la estrategia mediante herramientas digitales que diseñan materiales visuales para que los estudiantes elaboren diferentes tipos de recursos virtuales para crear anuncios publicitarios, infografías, carteles, afiches, etc. Los productos son textos escritos en quechua usando los aplicativos y utilizando recursos ortográficos para separar expresiones, ideas y párrafos. Realizando estos productos los estudiantes construyen su identidad, ya que los temas son vinculados a los saberes de la zona, lo cual permitirá manejar un lenguaje variado.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Aplicativo Smart Office y Canva Prezi al rescate de la identidad cultural y producción de textos en lengua materna el quechua.

CÓDIGO: CNPIE2021-010303

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Corongo

DISTRITO: Cusca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

18316

PROBLEMA

Las evaluaciones aplicadas a los estudiantes permitieron identificar la existencia de dificultades en la escritura de la lengua materna, debido a que hoy en día el uso de las lenguas originarias en las zonas rurales se ven muy restringidas y en peligro de extinción, corriendo el riesgo de quedarnos sin la herencia cultural. Esto debido a que sólo algunas personas de la tercera edad hablan dichas lenguas, de modo parcial, con escasa frecuencia y de manera restringida para otros ámbitos comunicativos. Por ello, son lenguas que ya no son transmitidas a las siguientes generaciones infantiles siendo una problemática que se debe atender y lograr que los estudiantes aprendan la escritura de su lengua materna.

LOGROS ESPERADOS

Se espera lograr desarrollar y mejorar el nivel de producción de diversos tipos de textos en lengua originaria quechua, así como la identidad cultural a partir de la aplicación de la estrategia innovadora. Del mismo modo, este proyecto permitirá que los escolares participen en conversaciones, diálogos, interactuando por medio de audios y videos en quechua, crearán sus propios cuentos, canciones, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos, o textos cortos producidos por los propios estudiantes haciendo uso de la tecnología y del aplicativo Smart office y Canva Prezi.

Conoce más del proyecto:



**NOMBRE DEL PROYECTO:**

Radio Pumallucay como estrategia para mejorar la oralidad y escritura

CÓDIGO: CNPIE2021-010452

REGIÓN: Áncash**PROVINCIA:** Yungay**DISTRITO:** Yungay**EQUIPO RESPONSABLE:**Director: 1
Docentes: 6**INSTITUCIONES EDUCATIVAS:**

88027 Señor de Pumallucay

PROBLEMA

Se han identificado que los estudiantes presentan dificultades en el área de comunicación respecto a la expresión oral, lectura y escritura. Frente a esta problemática se suma que los estudiantes no han podido acceder a las clases virtuales y a la transmisión de Aprendo en Casa, lo cual agrava la problemática identificada.

PROPÓSITO

Mejorar la comunicación lingüística ya sea oral y escrita de los estudiantes mediante el enfoque comunicativo permitiendo que vivencien posibilidades diferentes del lenguaje como: narrar, solicitar, informar, exponer, entre otras para interactuar con otras personas. Es decir, que deben participar activamente en la vida social y cultural bien enmarcados en su contexto, lo cual se realizará mediante la radio escolar como herramienta pedagógica concreta al servicio de toda la comunidad educativa, que acompaña las trayectorias escolares de los estudiantes y apunta a la mejora en la calidad educativa.

ESTRATEGIA**INNOVADORA**

Se implementará la radio en toda la escuela dentro del horario escolar en una sesión de 45 minutos semanales por curso con la participación de niños y niñas una vez al mes en un programa de radio. Quien quiera, de forma voluntaria, podrá realizar otros programas de periodicidad semanal en grupos de entre dos y cuatro personas. Esto también permitirá realizar un trabajo en equipo y dar soluciones a las dificultades que se puedan presentar. La estrategia implica realizar diferentes producciones de texto oral y escrito.

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos y escribe diversos tipos de texto.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar Radio Pumallucay, realizando acciones previas de investigación generadas por los docentes conjuntamente con los estudiantes, sobre diversos medios de difusión comunicativa, y para conocer la estructura de los textos que se van a escribir. Se organiza la radio escolar creando diferentes tipos de programas, se distribuyen tareas entre los equipos de estudiantes de acuerdo a los roles asumidos como locutores, entrevistados, encargado de la música, guiones, grabación, entre otros.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes mejoran su expresión oral y escrita mediante el uso de la radio, desarrollando también su pensamiento crítico.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Desarrollar habilidades y capacidades blandas, es decir socioafectivas y socioemocionales, a través de las actividades artísticas y expresivas del lenguaje, que coadyuven a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo campañas, juegos, comedias, dramatizaciones, mimos, debates, mesas de concertación, concurso de canto, poesía, pintura, bailes tradicionales, bailes modernos, etc. Busca unir a la comunidad educativa, con la participación de docentes, padres, madres de familia y estudiantes, de manera que se mejore el buen trato para una convivencia pacífica.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar el desarrollo de competencias artísticas y comunicativas para que los estudiantes reconozcan su mundo emocional, lo analicen y mejoren su identidad y autonomía personal. El proyecto compromete a la comunidad educativa en un trabajo coordinado y reflexivo. El buen desarrollo de la estrategia permitirá que en el transcurso de su vida adulta les ayude a superar momentos de crisis emocional, donde le corresponda poner en práctica sus conocimientos curriculares y competencias socioemocionales.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Se realizan actividades de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes, se realizan acuerdos mediante una mesa de diálogo integrado por la comunidad educativa. Se realizan diversas actividades que permiten el desarrollo de habilidades artísticas y una buena convivencia, posteriormente se realizan concursos mediante los cuales los niños demuestran sus logros y trabajo en equipo.

NOMBRE DEL PROYECTO:

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

CÓDIGO: CNPIE2021-010744

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Asunción

DISTRITO: Acochaca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

86344 Javier Heraud Pérez

PROBLEMA

Durante el acompañamiento se ha identificado que muchos estudiantes viven en hogares donde se genera violencia. Después de aplicar una encuesta para conocer la práctica de valores para la sana convivencia e identificar la afectación en el desarrollo de aprendizajes, se detectó que la situación emocional en los hogares estaba afectando la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.

COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.
- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes lograrán identificar y regular su desarrollo emocional, así como expresar sus emociones y sentimientos.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Los fiambrecitos nutritivos ayudarán a mejorar los aprendizajes de los niños y niñas de la IE N° 88314 Progreso Tandar

CÓDIGO: CNPIE2021-010800

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Pallasca

DISTRITO: Conchucos

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

88314

PROBLEMA

Se identificó que los estudiantes del nivel inicial y primaria presentan un bajo nivel de aprendizaje en la competencia “Explica el mundo natural y artificial basándose en conocimientos sobre seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo”, debido al poco conocimiento sobre el valor nutritivo de los alimentos o productos que se producen en su comunidad, desencadenando en sus hogares que se desestime el valor nutritivo de los alimentos que siembran, lo que conlleva a venderlos o cambiarlos por productos procesados e industrializados como: arroz, fideos, azúcar, alimentos enlatados, entre otros.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia “Explica el mundo natural y artificial basándose en conocimientos sobre seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo”, mediante actividades que generen el conocimiento y empoderamiento del valor nutritivo de los alimentos o productos que se generan en su comunidad, diferenciando cómo los cambios de hábito alimenticio vienen produciendo desnutrición por la influencia comercial.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar las actividades complementarias sobre la preparación y consumo de los fiambrecitos con alimentos propios de su comunidad, que contribuirá en la mejora de su alimentación y de sus aprendizajes, siendo trabajadas en las áreas de Ciencia y Tecnología, Personal Social y Comunicación. Así los estudiantes lograrán identificar y empoderarse sobre el valor nutritivo de los alimentos.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar el proyecto a partir de la elaboración y desarrollo de las experiencias de aprendizaje, mediante la investigación sobre la alimentación saludable de productos nutritivos, elaborando diversos textos a partir de la experiencia sobre la preparación de los fiambrecitos nutritivos, los estudiantes exponen, publican y realizan una feria gastronómica virtual y presencial para demostrar el trabajo realizado.

COMPETENCIA

Explica el mundo natural y artificial basándose en conocimientos sobre seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

LOGROS ESPERADOS

Consideramos que este proyecto tiene un alto potencial de lograr el aprendizaje de los estudiantes respecto a la competencia, logrando mejorar en sus aprendizajes mediante la indagación sobre los alimentos nutritivos que se producen en su comunidad, reconociendo y valorando los nutrientes de los productos que consumen. Los estudiantes logran destacar y valorar la importancia de consumir alimentos nutritivos para mejorar su salud, explicando los efectos generados por los alimentos dañinos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar las competencias matemáticas desarrollando la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en los estudiantes abordando desde la etnomatemática (conocimientos matemáticos autóctonos) con las propias formas de aprender desde el enfoque problemático, con la implementación de estrategias en los procesos didácticos de resolución de problemas y la matematización de las situaciones cotidianas con el apoyo del recurso de la yupana.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementación del uso de la yupana como instrumento autóctono expresado en la etnomatemática.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar el uso de la yupana para desarrollar la competencia de resolución de problemas de cantidad. Mediante este recurso los estudiantes traducen expresiones numéricas, perfeccionando las técnicas operativas de la aritmética, argumentando la resolución de problemas usando lenguaje matemático.

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Yupana (calculadora inca) en las diversas formas de aprender la matemática para la resolución de problemas de cantidad

CÓDIGO: CNPIE2021-010845

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Mariscal Luzuriaga

DISTRITO: Casca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

84317 Feliciano Osorio Picón

PROBLEMA

Durante el proceso de enseñanza se ha evidenciado el bajo nivel de desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de los diferentes grados, presentando dificultades en los procesos de aprendizaje de las matemáticas.

LOGROS ESPERADOS

Se espera que los estudiantes den soluciones matemáticas haciendo uso de la yupana, logrando desarrollar el pensamiento matemático, comprendiendo y usando números en sus diversas representaciones.

Conoce más del proyecto:



**NOMBRE DEL PROYECTO:**

“Escribiendo reflexionamos sobre la equidad de la mujer y el hombre ¡No más prejuicios!”. Una estrategia innovadora para mejorar el ejercicio de la ciudadanía

CÓDIGO: CNPIE2021-010973

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Yungay

DISTRITO: Ranrahirca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

86641

PROBLEMA

Se identificó la existencia de algunos estudiantes que tienen prejuicios sobre el rol que tienen las mujeres y los varones, situación que lleva a crear un contexto de desequilibrio social.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia “Construye su identidad” para superar y erradicar los prejuicios de equidad de género, desarrollar los roles y responsabilidades en las diversas actividades entre varones y mujeres, para superar los prejuicios en los estudiantes y realizar un correcto ejercicio de la ciudadanía utilizando la escritura como reflexión.

ESTRATEGIA**INNOVADORA**

Utilizar la escritura como estrategia de expresión creativa para generar reflexión respecto a los prejuicios de equidad de género.

DESCRIPCIÓN DE LA**IMPLEMENTACIÓN**

Consiste en implementar una estrategia para desarrollar la competencia, construyendo su identidad mediante la escritura de reflexiones para asumir un comportamiento asertivo y equitativo por medio de pancartas, afiches e infografías. Los docentes tienen un rol orientador y de guía para el buen desarrollo de la estrategia.

COMPETENCIA

Construye su identidad.

DESAFÍOS**EDUCATIVOS**

- Desafío 1: Equidad y derechos humano.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes reconocen los prejuicios que se generan en la comunidad y logran moderar sus conductas aceptando los roles y responsabilidades entre varones y mujeres.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Desarrollar y fortalecer las competencias comunicativas mediante la interacción estratégica con distintos interlocutores, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementación de "La Radio en el cole, para desarrollar y fortalecer competencias comunicativas en los estudiantes del distrito de Tapacocha". A través del uso de las tabletas educativas y con la creación de podcast de contenido diverso, que son emitidas en la radio emisora del distrito (Radio San Pedro).

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación del proyecto se consideran tres pasos, los cuales requieren un proceso de acompañamiento y formación del docente desempeñando su rol de tutor y orientador del aprendizaje por medio de actividades que aportarán de manera dinámica y significativa al desarrollo personal de los estudiantes, así como sus capacidades comunicativas reconociendo sus debilidades y realizando las actividades de trabajo en equipo.

NOMBRE DEL PROYECTO:

La radio en el cole, uso de podcast para desarrollar y fortalecer competencias comunicativas en los estudiantes del distrito de Tapacocha

CÓDIGO: CNPIE2021-011346

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Recuay

DISTRITO: Tapacocha

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 2
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

• 86745 Santa Rosa de Alpacocha
• Virgen Del Rosario

PROBLEMA

Los estudiantes presentan dificultades en alcanzar los desempeños correspondientes a la competencia comunicativas.

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

LOGROS ESPERADOS

Se pretende lograr que los estudiantes mejoren su oralidad en la presentación de sus productos, y desarrollar actividades retadoras que permitirán que movilicen sus habilidades y destrezas.

Conoce más
del proyecto:



**NOMBRE DEL PROYECTO:**

La carretilla recicladora protectora ambiental

CÓDIGO: CNPIE2021-011360

REGIÓN: Áncash**PROVINCIA:** Sihuas**DISTRITO:** Acobamba**EQUIPO RESPONSABLE:**Director: 1
Docentes: 6**INSTITUCIONES EDUCATIVAS:**

84173

PROBLEMA

Durante el acompañamiento a distancia se identificó que existe poca conciencia ambiental en los estudiantes, teniendo como consecuencia la contaminación ambiental en casa, escuela y comunidad.

PROPÓSITO

Promover las prácticas significativas para el manejo de los residuos sólidos, mediante La carretilla recicladora protectora ambiental, como estrategia para el logro de la competencia "Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno", dando solución a los problemas ambientales de la zona y favoreciendo la reflexión, creatividad y autonomía en los aprendizajes.

ESTRATEGIA**INNOVADORA**

Implementación de la creación de la carretilla recicladora como método para rehusar el material reciclado y elaborar materiales creativos e innovadores.

DESCRIPCIÓN DE LA**IMPLEMENTACIÓN**

Implementar la carretilla recicladora para que a partir de ella los estudiantes propongan alternativas de solución tecnológica referido a las 3R. Los docentes tienen un papel importante, ya que son ellos quienes generan el diálogo y la motivación en los estudiantes para la construcción de propuestas de prototipos para la mejora ambiental.

COMPETENCIA

Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.

DESAFÍOS**EDUCATIVOS**

- Desafío 1: Equidad y derechos humano.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes fortalecen sus hábitos responsables con el medio ambiente y mejoran sus aprendizajes mediante el trabajo cooperativo y su autonomía.

Conoce más
del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la convivencia familiar, implementando la estrategia Divertilandia infantil con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel inicial.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementación de la estrategia metodológica Divertilandia infantil para desarrollar una mejora en la convivencia familiar y confianza en ellos mismos.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Consiste en implementar la estrategia metodológica Divertilandia, que permite el buen desarrollo infantil en las actividades de socialización, mediante recursos internos y externos que estimulan a los niños con una participación activa motivada por las docentes y trabajando de la mano con los padres y madres de familia, cuyos roles son fundamentales para implementar el proyecto.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Divertilandia infantil, una propuesta para mejorar la convivencia familiar

CÓDIGO: CNPIE2021-011545

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Sihuas

DISTRITO: Ragash

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

121 Heli Adelfo Peláez Castro

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia se identificó que los estudiantes mostraban dificultades en el desarrollo de la convivencia familiar.

COMPETENCIA

Convive y participa.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando avances significativos, desarrollando mejora en sus actitudes de convivencia desarrollando empatía, respetan las normas de convivencia, se muestran más seguros, responsables, con iniciativa y confianza en ellos mismos.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Ayllukunawan Ñawinchayta Qillqayta Shumak Yachaku

CÓDIGO: CNPIE2021-011616

REGIÓN: Amazonas

PROVINCIA: Huaraz

DISTRITO: Pariacoto

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

86133

PROBLEMA

Durante el acompañamiento a distancia se identificó que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de la expresión oral, hábito lector y comprensión lectora, lo cual requiere del compromiso de los padres y madres de familia y el acompañamiento permanente de las docentes.

PROPÓSITO

Fortalecer desde el ámbito familiar rural, intercultural y bilingüe la comunicación oral, producción textual, lectura fluida y la comprensión lectora a través del desarrollo de aprendizajes significativos. Estos permiten que el niño o niña del II y III ciclo interactúen desarrollando competencias comunicativas como la expresión oral, lectura y escritura para su formación integral y la construcción de sus aprendizajes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar el proyecto "Ayllukunawan Ñawinchayta Qillqayta shumak Yachaku", que en castellano quiere decir: "Junto a mi familia aprendo a leer y a escribir bonito", el cual plantea diversas actividades para motivar a la comunidad educativa para que cada uno de sus componentes se reconozca como un lector activo, con seguridad para expresar lo que piensa y siente, así como producir escritos empleando su imaginación y creatividad.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en su lengua materna"; "Lee diversos tipos de textos escritos" y "Escriben diversos tipos de textos".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar diversas actividades para que estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas, a partir de sesiones grabadas por las docentes, creación de canciones en quechua y castellano para el desarrollo de la oralidad y otras para la generación de textos escritos mediante el espacio Qillqayta yachaku que significa "Aprendo a escribir empleando el yachaku", que significa cartilla de letras y sílabas.

LOGROS ALCANZADOS

Estudiantes están logrando avances fortaleciendo su expresión oral, lectura fluida demostrando buena pronunciación y entonación de voz, comprensión lectora y producción de textos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de las competencias matemáticas, sobre todo en la resolución de problemas de cantidad, a partir de la realización de estrategias vivenciales para que estudiantes aprendan.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar el proyecto mediante la producción y consumo de panes a nivel de la institución educativa, donde los estudiantes tienen la oportunidad de vivenciar aspectos matemáticos como el cálculo sobre la cantidad del insumo a utilizar con el producto que se obtiene, lo cual ayudará a comprender los problemas matemáticos, como los problemas de cantidad. Se realizará mediante la planificación y diseño del prototipo para la panadería escolar.

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

Consiste en realizar acciones en una panadería escolar mediante la cual los estudiantes desarrollan las competencias matemáticas a partir de la experiencia directa, traducen expresiones matemáticas.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Laboratorio de panes para aprender a resolver problemas de cantidad

CÓDIGO: CNPIE2021-011747

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Mariscal Luzuriaga

DISTRITO: Lucma

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

José Antonio Encinas Franco

PROBLEMA

Durante el acompañamiento a distancia se identificó que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de aprendizaje en las competencias matemáticas.

COMPETENCIA

“Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes están logrando avances en la comprensión de temas matemáticos, así como también empieza a utilizar el lenguaje matemático, a partir de la experiencia vivencial que le está permitiendo el desarrollo de las habilidades matemáticas.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Somos guías turísticos: una nueva forma de enseñanza - aprendizaje

CÓDIGO: CNPIE2021-011842

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Ocros

DISTRITO: San Pedro

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

20513

PROBLEMA

Tenemos los resultados de la Evaluación Censal Estudiantil (ECE) del 2015 al 2019, que ubica al 60% de estudiantes de secundaria por debajo de los aprendizajes esperados en las áreas básicas. Así, el 25% de estudiantes se ubican debajo del nivel inicio en matemática, el 75% en el nivel inicio en lectura. Así, los índices de progreso disminuyen.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de competencias comunicativas, matemáticas y de ciencia y ambiente y ciencias sociales, mediante la estrategia del turismo vivencial en la localidad.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar estrategia turismo presencial en cada una de las áreas curriculares, realizando un trabajo simultáneo entre las áreas, y buscando el desarrollo de las competencias de cada una de acuerdo a la organización del proyecto.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar el proyecto en escenarios reales que permitan el buen desarrollo de las competencias comunicativas, matemáticas, científicas mediante la indagación y experimentación. En el caso de ciencias sociales, estudiantes aprenderán sobre las culturas de la zona y serán creativos en la adquisición del aprendizaje. Los sabios de la comunidad tienen un papel importante, ya que forman parte del equipo del proyecto para brindar aportes.

COMPETENCIA

En proyecto movilizará todas las áreas curriculares, sobre la base de la etnografía, es decir, desarrollaremos aprendizajes desde nuestro espacio socio-cultural, enmarcados en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB)

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.

LOGROS ESPERADOS

Estudiantes desarrollarán las competencias de las áreas curriculares de acuerdo a la organización de la estrategia turismo vivencial, lo que se reflejará en la participación a lo largo de su ejecución.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer el nivel de la competencia "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna" en los estudiantes a través de la estrategia Comprendemos nuestra comunidad mediante la creación de historietas usando el aplicativo Scratch, que se desarrollará en el tránsito de lo virtual a la fase de educación presencial.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar esta estrategia para lograr que los estudiantes puedan comprender distintos tipos de textos usados en diferentes áreas haciendo uso de las tecnologías.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Se implementará mediante la estrategia "Comprendemos nuestra comunidad mediante la creación de historietas usando el aplicativo Scratch", la comprensión de distintos tipos de textos usados en distintas áreas. Los estudiantes crearán historietas usando el aplicativo Scratch incluido en su tableta, luego de observar y escuchar de parte de sus familiares situaciones que ocurren en su contexto. Con ello, los estudiantes aprenden a localizar y seleccionar información explícita en textos informativos.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Comprendemos nuestra comunidad mediante la creación de historietas usando el aplicativo Scratch

CÓDIGO: CNPIE2021-012011

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: Corongo

DISTRITO: Cusca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Juan Velasco Alvarado

PROBLEMA

Los estudiantes demuestran poco interés en el estudio. Aparte de ello, se suma el poco apoyo que reciben de parte del padre de familia. Todo esto se ha reflejado en los resultados de los aprendizajes. Especialmente, en la competencia "Lee diversos tipos de textos" ya que el 70% de estudiantes evaluados de forma presencial no logran desarrollar las habilidades de inferir e interpretar textos complejos de formato múltiple. Asimismo, el 60% de estudiantes tienen dificultad en reflexionar sobre el contenido relacionarlo con su contexto. Los estudiantes manifiestan que no entienden los textos que les estamos brindando ya que tiene un vocabulario difícil, el texto es extenso y conocen el tema tratado. Esto acrecienta su frustración y su desganó al momento de empezar a realizar sus trabajos.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

LOGROS ESPERADOS

Estudiantes se encuentran motivados por la lectura, producen historietas con temas relacionados con su contexto y de acuerdo a sus necesidades. Pueden identificar el tema y la idea principal en sus creaciones, así como propiciar la identidad del alumnado. Se ha incrementado en los estudiantes las habilidades de análisis y de síntesis. Los padres y madres se encuentran motivados y son participantes activos del proyecto. Los docentes son productores de los recursos educativos multimedia.

Conoce más del proyecto:





Ápurímac

17 proyectos ganadores



PROPÓSITO

Promover el desarrollo de las competencias “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua” del CNEB, a través de la metodología colaborativa “AYNI” entorno al proyecto “Escritores arguedianos del Bicentenario”.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar la estrategia metodológica el AYNI para el lograr el propósito del proyecto.



DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar la estrategia metodológica “AYNI”, que se caracteriza por realizar trabajo colaborativo - cooperativo de toda la comunidad educativa para contribuir al desarrollo de las competencias de escritura en lengua materna y castellano como segunda lengua. Los docentes, padres y madres de familia asumen el trabajo colegiado para mediar, acompañar y guiar a los estudiantes en el logro de competencias priorizadas. El estudiante asume la responsabilidad de participar del proceso de enseñanza - aprendizaje.



COMPETENCIA

“Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”, y “Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Escritores arguedianos del Bicentenario

CÓDIGO: CNPIE2021-010007

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Andahuaylas

DISTRITO: Huancaray

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 12

Docentes: 22

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 55006-11
- 54497
- 54137
- 54209 Virgen De Las Mercedes
- 54176
- 54685
- 54642
- Huaraccopata
- 54609
- 54470
- 54242
- 54134

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia en las escuelas, se identificó que los estudiantes mostraban dificultades en la escritura en su lengua materna y en el castellano como segunda lengua.

LOGROS ALCANZADOS

Estudiantes están logrando avances significativos en cuanto al desarrollo de habilidades comunicativas, mediante la metodología AYNI. Junto a sus padres y madres recopilan las tradiciones, costumbres y creencias de su pueblo, haciendo uso de la escritura de texto.

Conoce más del proyecto:



CATEGORÍA:
Implementado



NOMBRE DEL PROYECTO:

Mi sorbo de lectura

CÓDIGO: CNPIE2021-010197

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Abancay

DISTRITO: Tambuco

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 7

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

05 Angelitos de la Guarda

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes presentan dificultades en los procesos de lectura de diversos tipos de texto.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”, a través del proyecto Mi sorbo de lectura.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar el proyecto a través del aplicativo virtual Google Meet o Zoom, siguiendo todo el proceso didáctico y pedagógico del enfoque comunicativo.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar el proyecto Mi Sorbo de lectura como estrategia para fortalecer el hábito lector de los estudiantes junto a sus familias. El docente, mediante el uso de recursos tecnológicos, prepara materiales como guiones, videos, textos, canciones y otros que generan el logro de la competencia, estableciendo conjuntamente con los padres y madres los horarios en casa para desarrollar la lectura.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando avances significativos en la lectura identificando las características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en ilustraciones, imágenes o íconos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia “Construye su identidad”, mediante el proyecto Nuestro museo familiar, escolar y comunitario para que estudiantes reconozcan y, valoren su cultura y mejoren sus aprendizajes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar el proyecto Nuestro museo familiar, escolar y comunitario para desarrollar y fortalecer la identidad cultural y pertinencia del estudiante.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar el proyecto Nuestro museo familiar, escolar y comunitario, desarrollando acciones entre docentes, estudiantes, familia y líderes comunitarios, por medio de la recolección de objetos culturales los cuales son clasificados, estudiados para realizar investigación que los lleva a generar una ficha técnica para implementar el museo. De esta manera, los estudiantes conocen y se involucran en la cultura de su comunidad y familia para formar su identidad.

COMPETENCIA

Construye su identidad.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales

NOMBRE DEL PROYECTO:

Nuestro museo familiar, escolar y comunitario

CÓDIGO: CNPIE2021-010268

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Abancay

DISTRITO: Tamburco

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 5
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 54036 Señor de la Exaltación
- 54461
- 54008 Divino Maestro
- 54069
- 33120

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento, se identificó que los estudiantes presentan dificultades en la construcción de su identidad cultural, lo cual está repercutiendo en los procesos de aprendizaje y formación integral.

LOGROS ALCANZADOS

Estudiantes están logrando rescatar y restaurar el valor histórico de su cultura, lo que ha permitido que se identifiquen como parte de ella. Asimismo, están fortaleciendo el uso de su lengua materna dentro de sus prácticas ancestrales.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

La caja Mackinder: una estrategia para la resolución de problemas aditivos y multiplicativos

CÓDIGO: CNPIE2021-010413

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Andahuaylas

DISTRITO: Andahuaylas

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

54116

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes presentan dificultades en la realización de operaciones básicas matemáticas como adición, sustracción, multiplicación y división, lo cual evidencia que las estrategias que se aplican para la resolución de problemas matemáticos son mecánicas y memorísticas.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la resolución de problemas aditivos y multiplicativos como parte de la competencia “Resuelve problemas de cantidad, capacidades y estándares” de los estudiantes, a través de la estrategia la caja Mackinder, de la virtualidad a la presencialidad.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar Mackinder como una construcción y reconstrucción de los conocimientos durante la resolución de problemas. Esto implica relacionar, organizar ideas y conceptos matemáticos, que aumentan su grado de complejidad progresivamente.

COMPETENCIA

Construye la noción de cantidad.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando avances significativos, desarrollando autonomía en la resolución de problemas matemáticos logrando resolver problemas de cantidad utilizando material concreto.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de hábitos lectores para fortalecer el nivel de logro de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, mediante la generación de escenarios de aprendizaje en la estrategia integrada FECTEC – Fuerabamba.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar la estrategia metodológica FECTEC, cuya propuesta aplica cuatro componentes innovadores, Beereaders, café literario, lectura comunal y cine literario.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar una estrategia de acompañamiento entre docentes y estudiantes, que contribuye en el desarrollo de la lectura utilizando cuatro componentes motivadores que hacen que los estudiantes encuentren el gusto y la importancia de leer y comprender.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Fectec - Fuerabamba, una estrategia para aprender en comunidad

CÓDIGO: CNPIE2021-010438

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Cotabambas

DISTRITO: Challhuahuacho

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

50651 FUERABAMBA

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos escritos.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que una de las mayores dificultades en los estudiantes radica en las competencias comunicativas, específicamente en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, establecidos en el CNEB.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando avances significativos en el desarrollo de las habilidades de lectura, demostrando comprensión y generando hábitos lectores.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

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

CÓDIGO: CNPIE2021-010507

REGIÓN: Áncash

PROVINCIA: • Chincheros
• Andahuaylas

DISTRITO: • Ranracancha
• Turpo

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 2
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

• 54478
• 54173

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que una de las mayores dificultades que presentan los estudiantes radica en las competencias comunicativas, específicamente en la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna".

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de hábitos lectores para fortalecer el nivel de logro de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna", través de la institucionalización del uso de la biblioteca escolar en físico y virtual.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar el uso de la biblioteca escolar en físico y virtual para desarrollar la fluidez y comprensión lectora creando placer por la lectura.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar una biblioteca física y virtual creada entre docentes y estudiantes, la cual contará con un sistema de registro virtual y presencial para identificar la frecuencia de lectura. Asimismo se realizan Quiz para identificar el nivel de comprensión que van desarrollando los estudiantes.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos en su lengua materna", y "Escribe diversos tipos de textos".



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes lograrán avances significativos en el desarrollo de hábitos lectores, que les permitirán desarrollar competencias comunicativas de lectura y escritura.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna” y “Escribe diversos tipos de texto”, mediante la estrategia Recorriendo las rutas rurales turísticas de Pampachiri, revaloramos el quechua y diseñamos propuestas para su promoción y conservación.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar esta estrategia para desarrollar en equipo y de manera integrada las competencias comunicativas y las demás áreas.



DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Organizar visitas guiadas en forma periódica durante el año hacia los lugares turísticos de la localidad, llevando consigo una serie de instrumentos que permitan re-coger datos o información diagnóstica en formato textual, imágenes, audios, vídeos o audiovisuales. A partir de estos insumos, las y los estudiantes podrán construir en su lengua materna infografías, folletos, revistas, reportajes, ensayos, cuentos, proyectos de mejoramiento, propuestas de promoción y conservación de rutas y zonas de importancia sociocultural, utilizando las tabletas como medio de acopio de trabajo y recojo de información. Los productos finales serán organizados, almacenados y publicados sistemáticamente en el Servidor Escuela, ya implementado en la institución. Este servidor estará conectado a través de una página web y hacia las redes sociales.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Recorriendo las rutas rurales turísticas de Pampachiri revaloramos el quechua y diseñamos propuestas para su promoción y conservación

CÓDIGO: CNPIE2021-010513

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Andahuaylas

DISTRITO: Pampachiri

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 11

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

José Manuel Ocampo

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes presentaban dificultades para comunicarse oralmente y escribir en su lengua materna, lo que dificulta su desenvolvimiento para expresar diversas situaciones de aprendizaje en su contexto.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en su lengua materna” (quechua Ayacucho Chanka y “Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna”).

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes revaloran su cultura y mejoran sus competencias comunicativas. Asimismo, el uso de narrativa de cuentos es un medio motivador para mejorar las competencias priorizadas, influyendo positivamente en la expresión oral de los estudiantes.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Familia aurorina, lectoras de corazón

CÓDIGO: CNPIE2021-010676

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Abancay

DISTRITO: Abancay

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 7

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

55002 Aurora Inés Tejada

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes presentan dificultades para desarrollar capacidades de la competencia "Lee diversos tipos de texto en su lengua materna", con limitaciones para realizar de forma social las lecturas de forma crítica y autónoma, según el contexto socio cultural en el que se encuentra.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de las capacidades en la competencia "Lee diversos tipos de texto en lengua materna", a través de la experiencia "Familia aurorina, lectoras de corazón".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar la experiencia "Familia aurorina, lectoras de corazón" para acercar a los estudiantes hacia la lectura, recurriendo al uso de la tecnología de la información y comunicación para entornos virtuales e interacción familiar.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de texto en lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar la experiencia en el círculo familiar, asignando y organizando un espacio para la biblioteca familiar para compartir momentos de lectura, acompañado del Tinkuy virtual, un encuentro de interacción de lectura, y las carreras lectoras aurorinas, espacios competitivos para promover el desarrollo de la lectura.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes han logrado mejoras en el desarrollo de la competencia, fortaleciendo los hábitos lectores en sus familias, interpretan de manera autónoma el significado de palabras desconocidas y expresiones sin acudir a diccionarios y pone en práctica el nuevo vocabulario en su vida familiar.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de las competencias “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Se comunica oralmente en su lengua materna”, mediante el proyecto Reporteros mágicos del saber para lograr mejoras en la comprensión lectora.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar el proyecto Reporteros mágicos del saber para desarrollar la comprensión lectora a través de la técnica del parafraseo.

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

Implementar un programa radial a través del proyecto Reporteros mágicos del saber, en los niveles de inicial, primaria y secundaria, que contribuya en el desarrollo de las competencias comunicativas, aplicando la técnica del parafraseo de las lecturas leídas. Así como desplegar prácticas pedagógicas enfocadas al desarrollo de procesos didácticos, como la técnica del parafraseo y empoderamiento de otras estrategias por parte de los estudiantes, para facilitar la comprensión lectora y lograr mejores aprendizajes de los escolares.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Reporteros mágicos del saber

CÓDIGO: CNPIE2021-011052

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Abancay

DISTRITO: Mariscal Gamarra

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 12
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- Túpac Amaru II
- 54439 Señor Justo Juez
- 1088
- 54895 Niño Jesús
- 726 Cruzpata
- 184 Paccaypata
- 54436 Señor Exaltación
- 666 Virgen de Fátima
- 1086
- 54434 San Juan Bautista
- 54440 Leandro Gonzales Maruri
- 185 Virgen del Carmen

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes de la red educativa rural presentan dificultades en comprensión lectora.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes promueven hábitos de lectura familiar y escolar diaria, mejoran en el desarrollo de las competencias, logran comprensión lectora a nivel literal, inferencial y criterial y desarrollan la técnica del parafraseo en la formación y actividades diarias en las aulas y medios radiales, mediante programas de difusión literaria.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Crear, sentir y vivir el arte infantil en los tambos comunitarios de las instituciones educativas rurales de Pichirhua y Curahuasi

CÓDIGO: CNPIE2021-011060

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Abancay

DISTRITO: Pichirhua y Curahuasi

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 3
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 116 Sagrado Corazón de Jesús
- 107
- 1103

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que una de las mayores dificultades que presentan los estudiantes radica en las competencias comunicativas, específicamente en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de las competencias “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en los estudiantes del nivel inicial a través de la implementación del proyecto de innovación: “Crear, sentir y vivir el arte infantil en los tambos comunitarios, en espacios en aula, en las familias y la comunidad” donde los estudiantes crearán y expresarán a través de los diversos lenguajes del arte musical, plástico visual, danza, canto, dibujo, modelado y teatro.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar el proyecto mediante la promoción de diversos espacios aplicado variedad de materiales y recursos, usando diversos espacios dentro y fuera del aula. Se recurrirá al acompañamiento de los sabios para que compartan sus prácticas artístico culturales vigentes, lo que implica garantizar una transmisión intergeneracional en un marco del “Iskay Yachay” o Buen Vivir.

COMPETENCIA

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar el proyecto aplicando diversas estrategias pedagógicas para que los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades artísticas, promoviendo espacios de aprendizaje para desarrollar actividades en las que se promuevan los lenguajes musicales, plástico-visual, teatro, danza, canto, dibujo, modelado. Las docentes motivarán a los padres de familia y a los sabios de las comunidades para que a su vez se puedan rescatar lenguajes artísticos propios del contexto sociocultural, utilizando diversas técnicas usando recursos y materiales variados.

LOGROS ESPERADOS

Se lograrán espacios organizados en las aulas, en casa y en la comunidad para que los estudiantes puedan explorar y experimentar mediante los diversos lenguajes del arte. A su vez, se aplicarán procesos creativos, en los que diseñen sus proyectos individuales y colectivos en cuanto a artes plásticas, musicales, danza, teatro, entre otros. Asimismo, se incorporarán las prácticas y saberes artísticos culturales ancestrales y vigentes en las experiencias vivenciales previstas para los niños y niñas.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de las competencias se comunica oralmente en su lengua materna a través de la estrategia Juguemos a crear cuentos en familia.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar la estrategia Juguemos a crear cuentos en familia, para que los estudiantes creen cuentos utilizando los recursos de la bolsa viajera que recibe cada familia.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar la estrategia para que a partir de la creación de cuentos, con ayuda de la imaginación y diálogo, los estudiantes desarrollen su expresión oral y también establezcan lazos afectivos, así como también participar en conversaciones, diálogos o escuchan diversas narrativas incrementando su vocabulario.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Juguemos a crear cuentos en familia

CÓDIGO: CNPIE2021-011068

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Andahuaylas

DISTRITO: Talavera

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 9
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

• 313
• 347
• 260
• 959
• 277-12
• 08
• 302
• 277-14
• 995

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes del nivel inicial presentan dificultades en el desarrollo de la competencia relacionada con la oralidad en su lengua materna.

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes aplican diversas estrategias para la creación de cuentos y para la lectura del cuento en familia. Se fortalece el hábito lector y el manejo de estrategias pedagógicas para desarrollar la competencia priorizada.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

AYLLUNCHIKUNAWAN SUMAQTA KAWSASUN WASINCHIKTA CHUYANCHASPA UNQUYKUNATA QARKANANCHIKPAQ

CÓDIGO: CNPIE2021-011156

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Andahuaylas

DISTRITO: Andahuaylas

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 9
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 293
- 299
- 289
- 919
- 291
- 54633 La Floresta
- 77-43 Virgen de Candelaria
- 297
- 1136

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes del nivel inicial presentan deficientes hábitos de higiene y desorganización en el uso e implementación del espacio de aseo en su hogar.

PROPÓSITO

Promover hábitos de higiene saludables, implementando la estrategia Qali Qali Wiñasun en cada hogar, para fortalecer la competencia "Construye su identidad" que promueve el afianzamiento de la corporeidad y el cuidado de sí mismo. También la interacción y la incorporación de las reglas y hábitos de cuidado saludable en los niños y niñas de 3 a 5 años. Busca que el niño manifieste emociones y sentimientos como recursos expresivos que le permitan comunicar, gozar y relacionarse con los miembros de su familia y con su docente, lo cual fortalece su identidad.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar el proyecto mediante la promoción de diversos espacios aplicado variedad de materiales y recursos, usando diversos espacios dentro y fuera del aula. Se recurrirá al acompañamiento de los sabios para que compartan sus prácticas artístico culturales vigentes, lo que implica garantizar una transmisión intergeneracional en un marco del "Iskay Yachay" o Buen Vivir.

COMPETENCIA

Construye su identidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar la estrategia Qali Qali Wiñasun en cada hogar para que los estudiantes crezcan en un entorno saludable, con buenos hábitos de higiene y limpieza; protegidos ante los riesgos que genera las diferentes enfermedades como COVID-19 que afectan su salud física - emocional y que cuenten con un espacio organizado en su hogar para realizar sus rutinas de aseo, valorando y practicando sus saberes ancestrales para fortalecer su identidad cultural. Las acciones y técnicas adecuadas de aseo personal ayudan a afirmar la destreza motriz, el desarrollo y control de posturas corporales así como la coordinación de sus movimientos en la práctica de actividades físicas cotidianas.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ESPERADOS

Se identificó que el 70% de las familias en el 2020 implementó su sector de aseo de manera organizada y con todos los miembros de la familia; el 80% de los niños y sus respectivas familias adquiere hábitos de higiene personal y el 20% restante aún está en proceso. Hubo participación activa de las familias en un 90% en faenas de organización, limpieza de sus casas e implementación de sus sectores de aseo mediante concursos entre familias.

Conoce más
del proyecto:





PROPÓSITO

Promover la aplicación de procesos didácticos y estrategias para desarrollar las competencias comunicativas.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar el proyecto Leer nos hace libre mediante prácticas efectivas de estrategias vivenciales y creación de materiales para desarrollar las competencias comunicativas.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Implementar diversas estrategias que permitan que los estudiantes desarrollen las competencias comunicativas a través de maratones de lectura libre, elaboración de libros cartoneros creados por los estudiantes.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Leer nos hace libres: leyendo y creando cuentos me divierto en tiempos de pandemia

CÓDIGO: CNPIE2021-011270

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Andahuaylas

DISTRITO: Santa María de Chicmo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

54210 Nuestra Señora de Fátima

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes presentan dificultades en la lecto-escritura, producción de textos y comprensión lectora debido a las dificultades para acceder a la estrategia Aprendo en Casa.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos” y “Escribe diversos tipos de éxitos”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes incrementan su hábito lector, crean sus propios textos y mejoran los niveles de comprensión lectora.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Promoción y difusión de la lectura de textos bilingües (quechua y castellano) sobre conocimientos y prácticas andinas y locales a través de alto parlante de la comunidad de Santiago Belén Anta

CÓDIGO: CNPIE2021-011282

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Andahuaylas

DISTRITO: Turpo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

54171

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes no expresan sus ideas con claridad, presentan dificultad en leer con fluidez y comprender los textos debido a la falta de hábitos de lectura en casa, ya que los padres en medio de la pandemia, en la zona rural en la que se encuentran, continúan con sus actividades de cultivo y crianza de animales, obligados a no estar presentes en casa.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna", a través de la estrategia Promoción y difusión de la lectura de textos bilingües (quechua y castellano) sobre conocimientos y prácticas andinas y locales mediante el alto parlante de la comunidad de Santiago Belén Anta.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar la estrategia promoción y difusión de la lectura de textos bilingües (quechua y castellano) sobre conocimientos y prácticas andinas y locales mediante el alto parlante de la comunidad de Santiago Belén Anta.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Desarrollar acciones de investigación para identificar el conocimiento andino de la comunidad realizando entrevistas a los docentes, sabios, padres, madres de familia y hermanos, hermanas, para que a partir de ello produzcan diversos tipos de textos. Luego, serán difundidos por el alto parlante de la comunidad de manera que desarrollan no solo su oralidad sino la redacción y comprensión. A su vez, van fortaleciendo su identidad cultural y lingüística, desarrollan su autonomía para sus propios aprendizajes.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes lograrán avances significativos en cuanto a su oralidad, mejoraran su redacción y comprensión, con ello también serán más autónomos y estarían revalorando características de su comunidad.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Divertimatemáticas cotidianas

CÓDIGO: CNPIE2021-011481

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Abancay

DISTRITO: Huanipaca

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 5
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 07 Sagrada Familia del Niño Jesús
- 1106
- 213
- 04 Nuestra Señora de Guadalupe
- 731 Limanqui

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes del nivel inicial presentan dificultades en desarrollo de los aprendizajes para el logro de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, debido a la poca asistencia de los estudiantes a las sesiones virtuales, agudizando la situación, y debido a que las familias no comprenden el enfoque del nivel y desean mantener la enseñanza tradicional.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, mediante la aplicación del proyecto innovador “Divertimatemáticas cotidianas”, a través de estrategias lúdicas y vivenciales, promoviendo las interacciones afectivas, buen trato en familia para que los estudiantes se muestren motivados y con iniciativa al resolver problemas cotidianos que requieran hacer uso de capacidades matemáticas. Y que a su vez, manejen diversas estrategias para resolver situaciones formales y complejas de la vida cotidiana.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Aplicación del proyecto innovador “Divertimatemáticas cotidianas”, a través de estrategias lúdicas y vivenciales, promoviendo las interacciones afectivas, buen trato y positivas en familia.

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Lograr a través de la implementación de estrategias vivenciales y lúdicas, para aprovechar situaciones de la vida cotidiana de las familias, como salir de compras al mercado, preparar los alimentos, ordenar las prendas de vestir, ordenar los juguetes, pastoreo, la cosecha, siembra, poner la mesa, entre otras. Además, desde juegos tradicionales y en familia como juegos de mesa, entre otros, que permiten que los niños desarrollen la competencia. Padres y madres de familia asumen un rol de guías y acompañantes para que sus hijos desarrollen actividades de aprendizaje en situaciones retadoras, preparando espacios seguros, materiales y recursos. Los estudiantes interactúan con el entorno familiar, y utilizan diversos materiales concretos que les permite descubrir y comprender el mundo, ubicarse en él y representarlo, de manera que manipulan, observan y discriminar las características de los objetos de su entorno.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando avances en la competencia que se ha priorizado, demostrando gestión y autonomía de sus aprendizajes. Se ha logrado empezar a empoderar a los padres y madres de familia con el enfoque del nivel, favoreciendo a los aprendizajes.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Kamishibeando bioactividades ancestrales culturales de nuestra comunidad

CÓDIGO: CNPIE2021-011602

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Aymares

DISTRITO: Lucre

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Inca Garcilaso de la Vega

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes presentaban dificultades en la interacción con sus pares debilitando el desarrollo de las habilidades comunicativas en el logro de sus aprendizajes, poca valoración de la cultura lingüística de la comunidad, incluida las costumbres tradiciones, historias, narrativas literarias en lengua originaria, ocasionando que se disminuya la participación en las actividades durante las clases virtuales. Con ello se genera el problema en el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna (quechua)”

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, mediante la recolección y selección de textos orales de su comunidad.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Aplicar el proyecto para publicar las producciones del Kamishibeando bioactividades ancestrales culturales para el bienestar de nuestra comunidad, a través de la feria artística hogareña virtual a través del método STEAM.

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna (quechua).

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Aplicar el método STEAM por medio del cual se idea, se piensa el diseño, se traza y colorea el kamishibai andino, para diseñar el arte de hablar de sus personajes en lengua originaria. Es una forma de contar historias aplicando recursos textuales. Los estudiantes someten a consulta a sus docentes y familiares, para luego reflexionar y argumentar y revisar sus poemas, de manera que replantean su hipótesis o las refuerzan. Para luego interpretar, contrastar los resultados, indagar sobre algunos logros y dificultades, para luego comparar, de manera que buscan estrategias para mejorar sus producciones orales. Analizan las causas y consecuencias de los errores de sus producciones para revalorar el ecosistema de aprendizaje.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes lograrán exponer sus planes de trabajo para el desarrollo de sus textos narrativos orales en un planificador, narrarán y explicarán la versión oral en las bioactividades ancestrales culturales, empleando recursos y figuras literarias a través de videos grabados.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Me divierto y aprendo en familia jugando con la yupana

CÓDIGO: CNPIE2021-011913

REGIÓN: Apurímac

PROVINCIA: Aymares

DISTRITO: Cotaruse

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

54348 Humberto del Mar de la Torre

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se identificó que los estudiantes mostraban dificultades en las competencias matemáticas, presentando también dificultades en entender y plantear problemas reales, afectando la resolución de problemas.

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad", a través del uso y manejo de la yupana, desarrollando la autonomía de los estudiantes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar el uso de la yupana como herramienta ancestral de la cultura andina para el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad".

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

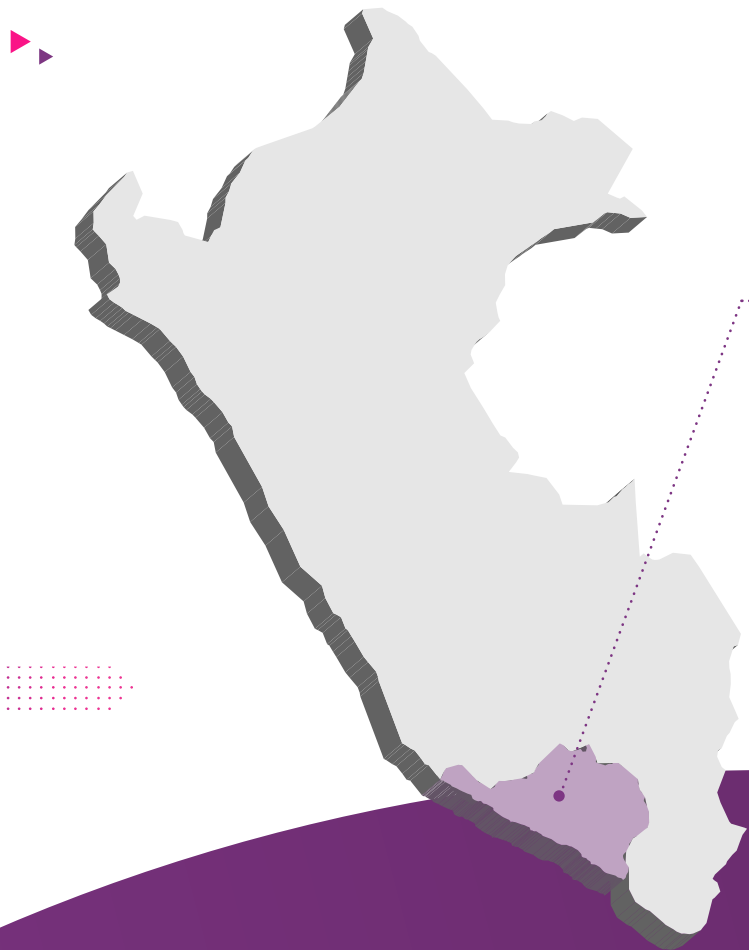
Se aplica la Yupana como herramienta ancestral para desarrollar capacidades matemáticas, razonando, desarrollando pensamiento analítico y creativo. Con ello, los estudiantes amplían su mente y se preparan para recibir sugerencias o críticas en mejora de sus aprendizajes. El uso de la yupana permite que los estudiantes vivencien, concreten realicen acciones pictóricas, gráficas y simbólicas, a partir de la creación de situaciones problemáticas vivenciales.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando movilizar sus capacidades de manera autónoma, logrando de esta manera desarrollar la competencia "Participan de manera activa en las sesiones de aprendizajes" y hacen uso correcto de las herramientas ancestrales.

Conoce más del proyecto:





Arequipa

3 proyectos ganadores



PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia: "Convive y participa democráticamente en los estudiantes de educación básica alternativa" mediante acciones de tutoría y recreación que se desarrolla en una comunidad profesional de aprendizaje.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Fortalecer las competencias de convivencia y participación democrática de los estudiantes de Educación Básica Alternativa del distrito de Alto Selva Alegre, mediante el fortalecimiento de los desempeños profesionales de los docentes en una comunidad de aprendizaje (RED).

COMPETENCIA

"Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común"

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto tiene diez años funcionando de manera sostenible y creativa. Las principales actividades implementadas en la RED han sido:

1. Jornadas de Tutoría. En las que se trabaja con diferentes dinámicas con la finalidad de fortalecer la competencia sobre convivencia democrática.
2. Recreación y deporte Inter-CEBA: Comprende un campeonato deportivo estudiantil anual.
3. Atención formativa al adulto mayor: Comprende la atención educativa principalmente en alfabetización para el adulto mayor.
4. Presentaciones de libros sobre EPJA. Comprende eventos literarios y musicales a raíz de las fechas más relevantes.
5. Eventos de formación docente en EBA.
6. Congresos y cursos de capacitación.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Mejorando la convivencia democrática de estudiantes de una red de CEBAS en Arequipa

CÓDIGO: CNPIE2021-010851

REGIÓN: Arequipa

PROVINCIA: Arequipa

DISTRITO: Alto Selva Alegre

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 3
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- CEBA - 40028 Guillermo Mercado Barroso
- CEBA - 40029 Ludwing van Beethoven
- CEBA - 40024 Manuel Gonzáles Prada

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

156 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan limitaciones en las acciones de tutoría que promueva una cultura de paz y convivencia en los CEBA del distrito. Además, se presentó como dificultad recurrente que la gran mayoría de estudiantes tienen poca identidad con la modalidad de EBA, débil autoestima y débil tolerancia a sus compañeros.

Según un estudio realizado por una ONG sobre Condiciones Sociales de los Estudiantes de EBA en la región, se evidenció que más del 60% de estudiantes tenía problemas en sus proyectos de vida, el 72% no conocía sus derechos y deberes como ciudadanos y el 65% mostraba dificultades en emitir sus propias opiniones y capacidad de argumentar sus convicciones como respetar a la diversidad de formas de pensar o sentir en una buena convivencia.

LOGROS ALCANZADOS

- Los estudiantes que se han integrado de manera democrática en diversas jornadas de tutoría.
- Los estudiantes han elaborado de manera plural las normas de convivencia de aula, de CEBA y lo utilizan en las actividades de la red.
- El proyecto logró una alianza con TAREA Asociación de Publicaciones Educativas, que publicó el libro "Manual de tutoría y orientación educativa para docentes de Educación Básica Alternativa".

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

La música como estrategia metodológica para el logro de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna

CÓDIGO: CNPIE2021-011264

REGIÓN: Arequipa

PROVINCIA: Arequipa

DISTRITO: Paucarpata

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 2
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- San Pedro y San Pablo
- Independencia B-1

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

156 estudiantes

PROBLEMA

En las I.E San Pedro y San Pablo – CIRCA y la I.E.I Independencia B-1 de la región Arequipa, se observó en las aulas de los niños y niñas del nivel inicial de 4 y 5 años respectivamente, una deficiente expresión oral para comunicar sus ideas, deseos, necesidades y emociones, así como también una deficiente pronunciación para su edad, lo que origina inseguridad y timidez en algunos de ellos. La mayoría de niños tiene dificultades en su expresión oral a la hora de manifestar sus necesidades, emociones, intereses y muchas veces se quedan callados.

PROPÓSITO

Optimizar la expresión oral de los niños a través de la música como estrategia metodológica para lograr el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” y puedan expresar o comunicar sus ideas deseos necesidades y emociones de manera óptima, espontanea, fluida y clara.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Esta propuesta presenta una secuencia con estrategias metodológicas propias, producto de la investigación y de las experiencias en el aula de las maestras.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

1. Se realizó reuniones de sensibilización y talleres con padres de familia, mediante WhatsApp, Google Meet y Zoom, para compartir diversas estrategias metodológicas.
2. Se desarrolló la propuesta a través de las siguientes estrategias: Desarrollo del oído musical, Vivenciando la música a través del cuerpo y Siguiendo el ritmo con cotidiafonos.
3. Se identificó el nivel de desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, se establecieron los criterios de evaluación a partir de los desempeños y estándar de aprendizaje de la competencia.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ALCANZADOS

Los niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial lograron avances significativos en cuanto a su expresión oral, comunicándose con claridad y seguridad.



PROPÓSITO

Mejorar el desempeño en la jornada escolar a través de un programa “Proactiva Rooseveltina”, que consiste en pausas activas.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Consta de una metodología dinámica, en la que él o la docente asume un papel de promotor y mediador que acompaña y guía a la estudiante en la mejora del desempeño escolar. Por otro lado, la estudiante asume la responsabilidad de participar del proceso de mejora de los aprendizajes al poder decidir cómo implementar en su jornada diaria hábitos de autocuidado saludable que estarán en función de sus intereses y necesidades.

COMPETENCIA

“Asume una vida saludable”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes.
- Bienestar emocional y convivencia sana.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

1. Conformación del equipo de trabajo en la I.E. responsable de seleccionar, elaborar y compartir el material audiovisual de las pausas activas.
2. Planificación de tareas, donde se determinan los propósitos del programa y se plantean las técnicas y herramientas a utilizar en las pausas activas.
3. Ejecución de las tareas. Se establece el orden de ejecución de las actividades de la semana, identificando las técnicas a utilizar.
4. Retroalimentación. En el momento síncrono, se comparte comentarios de cada estudiante respecto a cómo se ha percibido la realización de las pausas activas.

NOMBRE DEL PROYECTO:

“Proactiva roosevelina”: programa de estrategias para mejorar el desempeño escolar

CÓDIGO: CNPIE2021-010772

REGIÓN: Arequipa

PROVINCIA: Arequipa

DISTRITO: Tiabaya

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

40083 Franklin Roosevelt

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

266 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes tienen dificultades en el desempeño de la jornada escolar. El 70% de los padres y madres de familia no cuenta con trabajo estable, por lo que se dedican al trabajo diario de jornaleros y peones, por ello, no están presentes en las labores educativas de sus hijas. Los docentes tienen conocimiento limitado de técnicas de relajación y de motivación para que la estudiante se disponga al desarrollo de la actividad de aprendizaje.

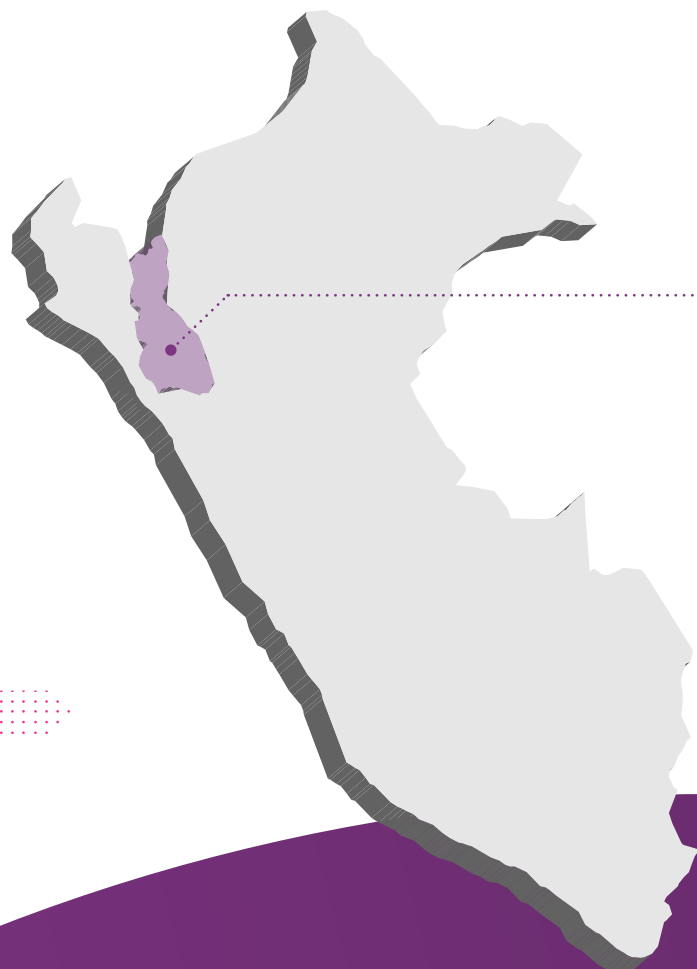
Las actividades extracurriculares por el protocolo de la emergencia sanitaria y tener que cumplir el aislamiento social, no permite que las estudiantes conozcan otras actividades que les permita contrarrestar el agotamiento físico y mental, y la inadecuada postura asumida por la jornada escolar diaria y las diversas actividades que realizan en casa.

LOGROS ALCANZADOS

Aumento del nivel de atención y concentración de las estudiantes al realizar sus actividades escolares. Más del 50% de las estudiantes manifiesta estar motivadas para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Y la mayoría de las estudiantes participan activamente en la elaboración de una propuesta de pausa activa y saludable.

Conoce más del proyecto:





Cajamarca

10 proyectos ganadores



PROPÓSITO

Promover la gestión autónoma de los aprendizajes, a través de la estrategia metodológica "Shamuykani WhatsApp".

ESTRATEGIA INNOVADORA

Se utiliza la red social "WhatsApp" como medio tecnológico por ser de alta demanda, bajo costo y fácil manejo. Permite el logro del propósito planteado; ya que empleando los grupos de WhatsApp, como aulas virtuales en tiempo real, facilita plantear experiencias adecuadas al contexto con situaciones retadoras y de alta demanda cognitiva a los estudiantes.

COMPETENCIA

"Gestiona su aprendizaje de manera autónoma".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

1. Establecimiento de los roles (equipo directivo, equipo docente, padres de familia y estudiantes).
2. Se inició un plan de sensibilización con los padres y estudiantes.
3. Planificación de experiencias y actividades de aprendizaje.
4. Implementación de las aulas virtuales en tiempo real: ejecución de actividades de aprendizaje.
5. Monitoreo y retroalimentación a estudiantes y docentes.
6. Evaluación, reflexión y difusión de la implementación de las aulas virtuales (Shamuykani WhatsApp).

NOMBRE DEL PROYECTO:

Shamuykani WhatsApp

CÓDIGO: CNPIE2021-010199

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Santa Cruz

DISTRITO: Catache

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 9

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

San Juan de Udimá

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

168 estudiantes

PROBLEMA

Entre 2016 y 2019, según la evaluación ECE del Minedu, los resultados de aprendizajes fueron desalentadores; ya que se ubicó a un 68% de estudiantes en el nivel de inicio, un 23% en el nivel de proceso y, mínimamente, un 9% con aprendizajes logrados. Convirtiéndose, mejorar, en un reto mayor para el año 2020, aún más con la llegada de la pandemia por la COVID-19. Durante la etapa del aislamiento social, los estudiantes evidenciaron mayores dificultades en el desarrollo de los retos propuestos, porque no comprendían y se confundían al elaborar sus evidencias de aprendizaje dentro de la educación a distancia. Esto sumado a la irresponsabilidad, poco interés y la falta de comunicación con sus profesores, trajo consigo un daño en el progreso de sus competencias.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes han obtenido logros en sus avances muy significativos, por lo que se sienten más motivados y con mayor interés en participar de la estrategia "Aprendo en Casa", porque son los protagonistas del desarrollo de sus aprendizajes y son más organizados, gestores de su propio aprendizaje y tiempo, asumiendo responsablemente sus metas planteadas.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

SIDIGA, una estrategia para gestionar la autonomía

CÓDIGO: CNPIE2021-010130

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Celendín

DISTRITO: Celendín

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 29

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

82392 Nuestra Señora de Fátima

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

1359 estudiantes

PROBLEMA

Algunos estudiantes toman decisiones por sí mismos, pero pocos participan activamente en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje en la educación virtual. Pocos demuestran organización en el desarrollo de sus actividades, muchos no cumplen con las tareas, son poco reflexivos y algunos estudiantes demuestran autorregulación en sus aprendizajes.

PROPÓSITO

Desarrollar la gestión de sus aprendizajes de manera autónoma, mediante la estrategia metodológica SIDIGA.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Esta estrategia es interactiva, dinámica, ágil, que incluye técnicas y procedimientos, aplicaciones y equipos de trabajo.

COMPETENCIA

"Gestiona su aprendizaje de manera autónoma".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación de la estrategia SIDIGA contempla los siguientes pasos:

- Establecimiento de condiciones institucionales para la aplicación de la estrategia.
- Diseño y planificación de experiencias y actividades de aprendizaje.
- Aplicando la estrategia
- Monitoreo y retroalimentación con la estrategia metodológica.
- Difusión y celebración de los resultados de la estrategia.

LOGROS ALCANZADOS

Se incrementan los resultados de los aprendizajes en el nivel satisfactorio en un 16% en las diferentes áreas curriculares. Las y los estudiantes, expresan que sus necesidades e intereses son tomadas en cuenta. Las y los estudiantes regulan y determinan metas cortas en el cumplimiento de sus actividades de aprendizaje. Las y los estudiantes demuestran habilidades comunicativas, desarrollo del pensamiento crítico, la búsqueda de información, la indagación y la investigación, haciendo uso de la autonomía.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Desarrollar en los estudiantes, la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento social y económico”; a través de la implementación de una micro empresa de elaboración de yogurt, con recursos propios de su comunidad, para que puedan generar su propia fuente de trabajo.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementación de una micro empresa sobre elaboración y venta de un yogurt desarrollar capacidades sobre crear propuestas de valor, trabajar colaborativamente para el logro de metas comunes, aplicar habilidades técnicas y evaluar los resultados del proyecto.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto se desarrollará básicamente en el área de Educación para el Trabajo y contempla las siguientes actividades:

- Promover el desarrollo de las capacidades de emprendimiento en nuestros estudiantes.
- Generar alternativas de solución creativas e innovadoras mediante un bien o servicio.
- Diseñar una estrategia que le permita poner en marcha una idea de negocio con objetivos y metas claras.
- Trabajar cooperativamente para lograr objetivos y metas.
- Aplicar habilidades técnicas como programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien.
- Analizar los posibles impactos en el ambiente y la sociedad, y formular estrategias que permitan la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.

COMPETENCIA

“Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Aprendemos a emprender con la elaboración de yogurt La Lecherita

CÓDIGO: CNPIE2021-010533

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Cajamarca

DISTRITO: Encañada

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Michiquillay

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

92 estudiantes

PROBLEMA

El 85% de estudiantes tiene dificultades para gestionar proyectos de emprendimiento.

LOGROS ESPERADOS

- Se espera que el 50% de los estudiantes potencie, fortalezca y aprenda a gestionar proyectos de emprendimiento.
- Los estudiantes desarrollaran la autonomía en la toma de decisiones sobre emprendimiento y otras capacidades.
- Los estudiantes fortalecerán su capacidad creativa, innovadora e investigativa para dar soluciones a los problemas de su entorno y de los suyos.
- Los docentes fortalecerán sus estrategias sobre gestión de proyectos de emprendimiento social y económico.

Conoce más
del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Unidos producimos nuestros libros

CÓDIGO: CNPIE2021-011599

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Jaén

DISTRITO: Jaén

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 16017

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

31 estudiantes

PROBLEMA

La mayoría de los niños y niñas muestran poco interés por comunicar de manera escrita sus sentimientos, emociones, necesidades e interés por transmitir sus costumbres, creencias e historias de su familia y comunidad.

PROPÓSITO

Fortalecer el nivel de logro de la competencia: escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, a través de la estrategia "escuchando mil y una historia de mi familia y comunidad escribo mis primeros libros"; incorporando el APP Smart Office de la tableta.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Utilización de diferentes estrategias para ampliar ideas, enfatizar o matizar significados en los textos que escriben los estudiantes, tomando conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido.

COMPETENCIA

"Escribe diversos tipos de textos en lengua materna"

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto busca de manera efectiva el nivel del desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, para lo cual se plantea realizar las siguientes actividades:

- Socialización y coordinaciones con los padres y madres de familia.
- Realizar fogatas con el sabio de mi comunidad.
- Generar momentos de inspiración y creatividad.
- Revivir creencias y costumbres con familia
- Invitar a diferentes padres y madres de familia para compartir sus conocimientos.
- Realización de la feria de mis libros.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ESPERADOS

Contribuir con el desarrollo de la producción de textos en los niños y niñas. Las docentes mejorarán sus desempeños en la producción de textos y en el uso de la tecnología al servicio de los aprendizajes de los niños y niñas. Así como considerar espacios integradores desde la institución educativa, el hogar y la comunidad de manera articulada para lograr un mismo fin.



PROPÓSITO

Brindar un servicio educativo adecuado al contexto cultural quechua, con mejora continua de los aprendizajes por medio de procesos de diversificación en el territorio, con retroalimentación reflexiva, que permita a estudiantes desarrollar las competencias curriculares del nivel de estudio de manera satisfactoria.



ESTRATEGIA

INNOVADORA

Desarrollar experiencias de aprendizaje en atención a la cultura de los estudiantes, acercando al docente al contexto cultural de las familias.

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

- Caracterización del contexto
- Socialización e integración de las experiencias de aprendizaje
- Compartir experiencias de aprendizaje
- Evaluarlos avances realizados



COMPETENCIA

"Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico- culturales".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Equidad y derechos humano.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Revivamos nuestra cultura quechua y mejoremos nuestros aprendizajes

CÓDIGO: CNPIE2021-011247

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Chota

DISTRITO: Miracosta

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 11
Docentes: 13

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

San Francisco de Asís

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

297 estudiantes

PROBLEMA

Se ha identificado que los docentes, directivos, estudiantes y sus familias se enfrentan a condiciones precarias para brindar y recibir el servicio educativo, la falta de conectividad en un 98,7 %, con servicio de telefonía deficiente, la señal de radioemisoras con interferencias en un 97%, servicios que dificultan recibir las actividades de la estrategia Aprendo en Casa y las propuestas de los docentes con regularidad.

LOGROS ESPERADOS

Comunicarse mejor en su lengua materna quechua. Mejorar sus experiencias de aprendizaje. Integración de los padres y madres de familia, sabios locales para que brinden apoyo a los estudiantes en un ambiente democrático, así como la sistematización de la experiencia.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

COVIDMATIC: una estrategia para mejorar el aprendizaje de matemáticas en los niños

CÓDIGO: CNPIE2021-010189

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Santa Cruz

DISTRITO: Pulan

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 10693

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

6 estudiantes

PROBLEMA

El 50% de los estudiantes tiene bajos niveles de logro en el área de matemáticas, específicamente en el planteamiento y resolución de problemas, razón por la que no logran desarrollar las competencias en el área mencionada que son básicas para adquirir otras competencias. Los estudiantes pertenecen a zona rural donde no se cuenta con acceso a la conectividad, no solo porque no ingresa bien la señal al celular, sino porque varias familias apenas cuentan con un celular básico o no cuentan con una computadora o tableta para poder conectarse.

PROPÓSITO

Fortalecer el nivel de logro de las competencias "Resuelve problemas de cantidad", "Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio" y "Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre", a través del proyecto innovador denominado: "COVIMATIC, una estrategia para promover los aprendizajes de matemáticas".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

"COVIMATIC" es una estrategia para promover los aprendizajes de matemáticas en los niños de educación primaria. Está basada en el enfoque de resolución de problemas y busca el logro de competencias matemáticas de los estudiantes dando mayor énfasis a tres competencias.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación los estudiantes aprovecharán las cifras reportadas diariamente por la sala situacional de la COVID-19, a través del MINSA, datos que lo escucharán a través de la radio local, provincial, nacional los mismos que servirán de insumos para plantear y resolver diversos problemas matemáticos.

COMPETENCIA

"Resuelve problemas de cantidad", "Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio" y "Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes

LOGROS ESPERADOS

El estudiante aprenderá la matemática de una manera creativa y lúdica teniendo en cuenta el contexto, así como las vivencias de su vida cotidiana. Se propiciará el desarrollo del pensamiento creativo, el cual contribuye al desarrollo autónomo de los estudiantes.

Conoce más del proyecto:



CATEGORÍA:
Implementado



NOMBRE DEL PROYECTO:

Revalorizamos la importancia del consumo de vituca (colocasia esculenta) para mejorar nuestra alimentación y salud, a través de la estrategia “Indagación científica para aprender y emprender”

CÓDIGO: CNPIE2021-010999

- REGIÓN:** Cajamarca
- PROVINCIA:** San Ignacio
- DISTRITO:** San José de Lourdes

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

16520 Ricardo Palma

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

425 estudiantes

PROBLEMA

La desnutrición crónica y anemia afecta el crecimiento y desarrollo cognitivo de los niños y niñas, las consecuencias de padecer estas enfermedades nutricionales se ven reflejadas durante su etapa escolar.

FONDO NACIONAL DE DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN PERUANA

PROPÓSITO

Revalorizar la importancia del consumo de la vituca (Colocasia Esculenta), para mejorar la alimentación y salud de la comunidad educativa, reduciendo los índices de desnutrición y problemas de anemia; además de promover el desarrollo de competencias científicas, tecnológicas, matemáticas, comunicación y de emprendimiento en las y los estudiantes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia “Indagación científica para aprender y emprender” permite revalorizar la importancia del consumo de la vituca, además de promover el desarrollo de competencias científicas, tecnológicas, matemáticas, comunicación y de emprendimiento en las y los estudiantes.

COMPETENCIA

“Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental
- Ciencia, investigación y pensamiento matemático

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La estrategia “Indagación científica para aprender y emprender”, cuenta con los siguientes pasos para su implementación:

- Análisis e interpretación de información recopilada en la evaluación diagnóstica y la caracterización de los estudiantes y sus familias de la comunidad educativa
- Uso de las herramientas tecnológicas para indagar y aprender sobre la vituca.
- Análisis y formulación de problemas de cantidad, con respecto a la cantidad de calorías y valor nutricional de la vituca
- Realización de una expo feria virtual de proyectos de emprendimiento donde se presente diversos productos preparados en base a vituca.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ALCANZADOS

- Desarrollo de manera óptima y significativa el pensamiento complejo, crítico y creativo.
- Óptimos y significativos logros en el desarrollo de las competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Los reporteritos culturales de mi comunidad: una estrategia innovadora para mejorar la expresión oral

CÓDIGO: CNPIE2021-011058

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: San Pablo

DISTRITO: San Luis

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 82267

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

26 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes al pertenecer en una zona rural presentan múltiples dificultades en la conectividad de sus hogares como la carencia de internet. Otros no cuentan con celulares adecuados, equipos tecnológicos necesarios y plataformas como el Zoom y Google Meet para el desarrollo de las actividades de Aprendo en Casa, siendo estas carencias los principales obstáculos para el normal desarrollo de sus aprendizajes, por lo que han mostrado dificultades para expresarse de forma oral con coherencia y cohesión.

PROPÓSITO

Mejorar el nivel de logro en la competencia de expresión oral, a través de la Estrategia "Reporteros Culturales de mi Comunidad".

ESTRATEGIA INNOVADORA

La propuesta consiste que los estudiantes expresen y comuniquen de forma oral sus reportajes creativos, en el interior de sus familias, en el aula y posteriormente en la comunidad.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación de estrategia innovadora para mejorar la expresión oral contempla los siguientes pasos:

- Presentación y organización de la propuesta con los padres de familia
- Informarse acerca de la cultura de nuestra comunidad en textos escritos y con los sabios de la comunidad.
- Implementar la estrategia de cómo mejorar la oralidad mediante los temas culturales seleccionados.
- Crear el primer reportaje sobre las pinturas rupestres de Túcaj y seguir elaborando sus reportajes de los temas seleccionados.
- Difusión de los reportajes mediante el canal de YouTube y Facebook de la institución.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ESPERADOS

- Mejorar de la expresión oral en diversos escenarios.
- Incrementar las conversaciones en familia con lenguaje sencillo y confianza recíproca.
- Participación e involucramiento de los padres de familia en la creación de los reportajes culturales con sus hijos.
- Comunicación y argumentación de ideas de manera clara utilizando la expresión oral.



PROPÓSITO

Desarrollar competencias transversales en los estudiantes del nivel secundario, a través de la gestión adecuada de los entornos virtuales generados por las TIC y gestión del aprendizaje autónomo.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia TAF (Tecnología y aprendizajes en familia) pretende a través del uso responsable y adecuado de las TIC, ser apoyo y soporte en el proceso educativo de los estudiantes, insertándolos cada vez más en una sociedad recíproca entre el desarrollo, la tecnología, el conocimiento, la información y la educación.

COMPETENCIA

“Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”, “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Autonomía en los aprendizajes.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación de la estrategia TAF contempla las siguientes actividades:

- Diagnóstico de causas.
- Reuniones de coordinación
- Organización del proyecto
- Jornada de sensibilización
- Presentación del proyecto
- Difusión del proyecto
- Implementación de actividades
- Retroalimentación a través de jornadas de reflexión
- Jornada de cierre

NOMBRE DEL PROYECTO:

TAF: Tecnología y aprendizajes en familia para desarrollar competencias transversales

CÓDIGO: CNPIE2021-011072

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Cutervo

DISTRITO: Socota

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 4
Docentes: 12

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

El Cumbe, José Martí, Juan Velasco Alvarado, San Lorenzo

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

644 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes tienen bajo índices de conectividad a los medios digitales, así como dificultad en la gestión de autónoma de sus aprendizajes relacionados con la habilidad de ir seleccionando información relevante para poder procesarla a través de los entornos virtuales. Hace falta fortalecer el vínculo de la escuela con la familia para que así se pueda planificar acciones coherentes de apoyo a los estudiantes.

LOGROS ALCANZADOS

- Estudiantes con ciudadanía digital
- Manejo del portafolio digital y uso de drive personal.
- Intercambio estudiantil sobre experiencia digital.
- Uso de Apps en las sesiones de aprendizaje.
- Docentes capacitados en entornos digitales.
- Se cuenta con espacios de reflexión docente.
- Mayor conciencia en los padres de familia sobre su nuevo rol frente a los aprendizajes de sus hijos.
- Mayor conexión de las ILEE. con las familias

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Jugando lograremos aprendizajes significativos en la áreas de matemática y comunicación

CÓDIGO: CNPIE2021-011837

REGIÓN: Cajamarca

PROVINCIA: Cutervo

DISTRITO: Socota

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 16989

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

8 estudiantes

PROBLEMA

Escasos recursos y estrategias innovadoras para la resolución de problemas matemáticos; comprensión y producción de textos para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.

PROPÓSITO

Promover el uso de estrategias lúdicas, permitiéndole al docente utilizarlos como recursos didácticos para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia trata de aplicar aprendizajes significativos en las áreas de matemática y comunicación; aplicando técnicas que le ayuda al estudiante a resolver todo tipo problemas y leer, comprender y producir textos.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna", "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Equidad y derechos humano.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Acceso y culminación del servicio educativo de los estudiantes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación del proyecto de innovación permite elegir el mejor momento y lugar para comunicarse, practicar la escucha activa, fomentar la empatía, la yupana, utilizar material concreto, enseñar a través de pegatinas, el tablero y la pista mágica, recursos que fortalecerán el proceso de enseñanza-aprendizaje.

LOGROS ALCANZADOS

- Mejoran los aprendizajes de los estudiantes del 2do al 6to grado en la resolución de Problemas tipo PAEV en Matemática y comprensión y producción de textos en Comunicación, a través del uso adecuado de estrategias innovadoras.
- Los estudiantes participan en el uso de los recursos aplicando estrategias lúdicas en las áreas de matemática y comunicación.
- Los estudiantes participan de las sesiones de aprendizaje con el uso de estrategias lúdicas.

Conoce más del proyecto:





Callao

4 proyectos ganadores



NOMBRE DEL PROYECTO:

Gestionando el aprendizaje colaborativo aplicándolo con herramientas tecnológicas, somos felices compartiéndolo con nuestra familia

CÓDIGO: CNPIE2021-010891

REGIÓN: Callao

PROVINCIA: Callao

DISTRITO: Callao

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

5037 Almirante Miguel Grau

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

33 estudiantes

PROBLEMA

El bajo rendimiento obtenido en la evaluación diagnóstica institucional del Minedu, la evaluación ECE de inicio y proceso en comprensión lectora se debe a la poca apertura a la enseñanza virtual por parte de los padres de familia como consecuencia de la falta de conectividad se presentaba como una grave problemática al no contar con el internet en casa, sumado a la falta de celulares de alta gama, los cuales no les permitía descargar aplicaciones útiles para la enseñanza – aprendizaje.

PROPÓSITO

Demostrar a través de la práctica pedagógica el desarrollo del aprendizaje colaborativo incorporando el uso de las TIC para mejorar los procesos cognitivos de los estudiantes en las áreas de Personal Social, Comunicación y Matemática, usando estrategias interactivas y colaborativas, siendo el eje principal la comunicación continua y la empatía con las familias.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Uso de material didáctico no estructurado contextualizados, tomando en cuenta los recursos de su entorno. La finalidad es darles un uso didáctico a todo lo que les rodea en casa.

COMPETENCIA

“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Coordinación con el comité de aula para crear un grupo de whatsapp con los padres de familia.
- Cumplir con el propósito de aprendizaje.
- Presentación de dos sesiones contextualizadas.
- Participación activa de los estudiantes narrando cuentos y leyendas utilizando títeres elaborados por ellos mismos con material reciclado
- Compromiso de las familias.
- Uso de las TIC.
- Retroalimentación sincrónica y simultánea.
- Soporte emocional.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Bienestar emocional y convivencia sana.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ALCANZADOS

Desarrollo de la competencia, al lograr fluidez y seguridad al expresar sus ideas, opiniones, inquietudes, haciendo uso de las habilidades comunicativas como lo es el hablar y el saber escuchar. Se evidencia un gran avance en el desarrollo de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, a través de la generación de un buen clima, respeto e interiorización de las normas de convivencia.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Diseñar una herramienta educativa, que permita organizar las experiencias de aprendizaje de una manera didáctica, para que el estudiante desarrolle y consolide sus aprendizajes de las diferentes áreas del CNEB; principalmente las áreas de personal social, comunicación y matemática. Se brinda la oportunidad de contar con un material que pueda manipular e incrementar sus habilidades básicas como es la atención, concentración, seguimiento de indicaciones; así como su lenguaje oral y gestual.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El cuadernóvil cuenta con imágenes en tarjeta móviles. Es una herramienta que permite romper las barreras de acompañamiento y reforzamiento de sus experiencias de aprendizaje en casa, brindando un material didáctico para que trabaje con los estudiantes de manera organizada, con mayor perduración en el tiempo, de fácil manipulación y alcance.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Conformación del equipo de trabajo
- Diseño de un cuaderno didáctico denominado "Con mi cuadernóvil aprendo mejor"
- Enseñanza a los padres de familia de cómo trabajar la aplicación del cuadernillo.
- Reflexión y retroalimentación

COMPETENCIA

"Gestiona su aprendizaje de manera autónoma".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes

NOMBRE DEL PROYECTO:

Con mi "cuadernóvil" aprendo mejor

CÓDIGO: CNPIE2021-010784

REGIÓN: Callao

PROVINCIA: Callao

DISTRITO: Carmen de La Legua Reynoso

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Virgen del Carmen

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

28 estudiantes

PROBLEMA

Según los resultados obtenidos de un diagnóstico para el Proyecto Educativo Regional (2009-2021), se pudo observar nuevamente que los estudiantes con discapacidad no tienen apoyo de los padres en sus hogares. Si bien los estudiantes tienen una persona que los apoya en casa y están motivados; se observó que una de las dificultades es el tiempo de las personas, el manejo de las conductas en casa, y las conductas inadecuadas de sus hijos. Asimismo, algunos se vieron perjudicados económicamente por la pandemia, por lo que no cuentan con conectividad permanente.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes lograron avances significativos en: despertar el interés por aprender, sentirse motivados a realizar las actividades de retroalimentación, mejorando sus habilidades básicas y procesos cognitivos como: atención, concentración, memoria, lenguaje, seguimiento de indicaciones.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Feliz aprendo, cuando estoy sano

CÓDIGO: CNPIE2021-011704

REGIÓN: Callao

PROVINCIA: Callao

DISTRITO: Ventanilla

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 159

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

190 estudiantes

PROBLEMA

Se evidencia en los estudiantes inadecuados hábitos alimenticios y limitada información sobre una educación de hábitos alimenticios saludables y que permiten afirmar la construcción de su identidad. También, docentes con limitado manejo de estrategias pedagógicas para la construcción de la identidad en los estudiantes, en un contexto de educación a distancia.

PROPÓSITO

Desarrollar la competencia “Construye su identidad”, para valorarse a sí mismo y autorregular sus emociones, que implica potenciar en reconocer sus características, cualidades, sus preferencias y gustos. También, reconocerse con sentido de pertenencia familiar y con los demás, así como también en conocer y tomar conciencia para regular sus emociones en situaciones cotidianas.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Utiliza la preparación de los menús cotidianos por las familias en casa como estrategia para el logro de la competencia “construye su identidad”.

La estrategia es relevante por la interacción activa entre la escuela y las familias, en ese el vínculo seguro e interacción, el protagonista y constructor de su propio aprendizaje.

COMPETENCIA

“Construye su identidad”

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

A partir de la propuesta relacionado con Los menús cotidianos preparados en casa, se desarrolla las siguientes acciones para el logro de la competencia:

- Organización docente e institucional
- Planificación anual y a corto plazo
- Ejecución de la experiencia de aprendizaje pedagógico
- Evaluación

LOGROS ALCANZADOS

Esta estrategia permitió el desarrollo personal del niño o niña, ayudando a afirmar la construcción de su identidad.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Incrementar las habilidades de nuestros estudiantes con discapacidad en actividades de la vida diaria a través del proyecto minichef, mejorando su autonomía y calidad de vida preparándose para un adecuado desenvolvimiento en la vida adulta.



ESTRATEGIA

INNOVADORA

Se basa en el desarrollo de las habilidades de la vida diaria de los estudiantes a través de una metodología activa que permita fortalecer su autonomía y desenvolvimiento en el ámbito familiar y social.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto contempla las siguientes actividades para el logro del propósito planteado:

- Conformación del equipo de trabajo en el CEBE
- Planificación de actividades
- Ejecución de las actividades
- Retroalimentación

NOMBRE DEL PROYECTO:

Preparación para la vida adulta: desarrollando habilidades de los estudiantes con discapacidad en el taller de minicheff en el contexto de la emergencia sanitaria

CÓDIGO: CNPIE2021-011508

REGIÓN: Callao

PROVINCIA: Callao

DISTRITO: Ventanilla

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 7

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Helen Keller

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

65 estudiantes

PROBLEMA

Limitada preparación y desarrollo de habilidades básicas para la vida adulta de los estudiantes con discapacidad, quienes al egresar del CEBE no pueden acceder a un centro de capacitación que los prepare en una opción laboral, ya que estos no están al alcance de las familias por la distancia y el costo que representan. El proyecto trata de que los estudiantes puedan participar en la preparación de platos sencillos de cocina y repostería.

COMPETENCIA

"Gestiona su aprendizaje de manera autónoma"



DESAFÍOS EDUCATIVOS

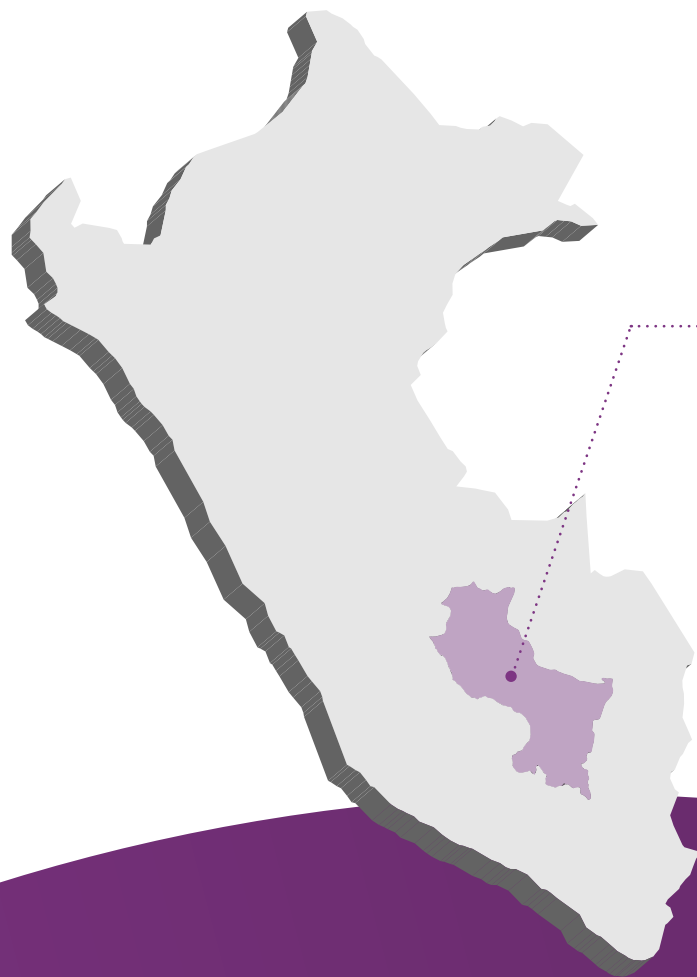
- Equidad y derechos humano
- Autonomía en los aprendizajes
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

LOGROS ALCANZADOS

- La mayoría de los estudiantes es capaz de participar de su propio proceso de aprendizaje en la preparación de alimentos.
- La mayoría de los estudiantes ha desarrollado hábitos de alimentación y autonomía al comer.
- La mayoría de madres de familia realiza las actividades junto a sus hijos, fortaleciendo el proceso de aprendizaje y socialización.
- La mayoría de familias ha acondicionado en sus hogares un espacio para el trabajo con sus hijos.

Conoce más del proyecto:





CUSCO

15 proyectos ganadores



PROPÓSITO

Brindar una educación que propicie el desarrollo de competencias con énfasis en el aprendizaje autónomo en los estudiantes de la red, a través del proyecto “Qantu - Aula abierta”, el cual cuenta con cuatro estrategias articuladas en la educación a distancia.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto moviliza cuatro estrategias que se articulan entre sí para el logro del propósito: Trabajo a través de la metodología del aprendizaje basado en proyectos; elaboración y uso de cuadernos de autoaprendizaje; apoyo con soporte tecnológico; y el rol del tutor personalizado.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Las actividades realizadas fueron:

- Selección del tema de interés
- Formulación del proyecto de aprendizaje, cartel de experiencias y programación de experiencias de aprendizaje.
- Elaboración de las fichas de actividades de autoaprendizaje.
- Revisión y edición del cuaderno de autoaprendizaje
- Impresión, multicopiado y encuadernado.
- Grabaciones de audio y emisión en el programa radial “aula abierta”.
- Socialización del proyecto, actividades y propósitos.
- Desarrollo de las actividades y acompañamiento docente

COMPETENCIA

“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes

NOMBRE DEL PROYECTO:

QANTU - Aula Abierta

CÓDIGO: CNPIE2021-010940

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Andahuaylillas

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 24
Docentes: 112

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- San Ignacio de Loyola Fe
- Alegría 44

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

2727 estudiantes

PROBLEMA

Los niños, niñas y adolescentes rurales y periurbanos de las 22 instituciones educativas de la red del Proyecto de Educación Rural Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas – Cusco, tienen dificultades para mejorar en el desarrollo de sus competencias. A esto, se suma que muchas de las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, no necesariamente contribuían al desarrollo de las competencias y más aún en situación remota, complicando el aprendizaje de los estudiantes.

LOGROS ALCANZADOS

Las experiencias de aprendizaje emitidas a través del programa radial Aula abierta, aparte de cumplir la función formadora, permite la interacción del estudiante con el docente locutor y los radio oyentes, donde el estudiante da a conocer las experiencias realizadas en el proyecto.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

La aventura de leer a kilómetros de distancia

CÓDIGO: CNPIE2021-011800

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Ccarhuayo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Señor de Tayancani

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

2727 estudiantes

PROBLEMA

Poco hábito lector y la falta de comprensión de textos escritos de los estudiantes es evidente, y se hace más notoria en la educación remota a causa de la pandemia de la COVID-19.

PROPÓSITO

Promover el hábito a la lectura para mejorar la competencia lectora de las y los estudiantes de la IE Señor de Tayancani.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

La propuesta de innovación busca contribuir a la mejora la comprensión de textos escritos mediante la promoción del hábito lector, ésta como una estrategia para mejorar de aprendizajes y dar continuidad y fortalecer el Plan Lector institucional para contribuir a la mejora de los aprendizajes.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”.

DESAFÍOS

EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Analizar el contexto actual que estamos viviendo para decidir por la mejor alternativa para continuar con la promoción de la lectura como parte del plan lector.
- Uso del Google Classroom para crear aulas virtuales, dejar tareas y realizar comentarios sobre las lecciones.
- Promover el análisis y reflexión en torno a las lecturas que se encuentran en el aula virtual.

LOGROS ALCANZADOS

- Cada semana se evidencia un avance progresivo en el estudiante.
- Las lecturas remitidas tienen bastante acogida entre nuestros estudiantes especialmente las de tipo narrativo.
- Como compromisos institucionales, todos los docentes y personal de la Institución leen las lecturas semanales.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer el nivel de logro de las competencias comunicativas en los niños y niñas del nivel primario, a través de las estrategias de animación a la lectura, tanto en la etapa presencial y virtual.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia innovadora fortalece la lecto escritura como parte del desarrollo de las competencias comunicativas, a partir de la animación a la lectura "que es una actividad que propone el acercamiento del niño al libro de una forma creativa, lúdica y placentera".

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna", "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna"

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Socialización y coordinaciones con los padres y madres de familia.
- Instalación de la biblioteca familiar.
- Recrear los cuentos.
- Demostrando el talento lector de los estudiantes.
- Utilización de diversas estrategias de animación a la lectura.
- Los abuelos compartirán sus historias, leyendas, vivencias en narraciones amenas de la cual los estudiantes harán sus recopilaciones para escribirlas.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Nada nos detiene a leer y escribir con placer y libertad

CÓDIGO: CNPIE2021-011650

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Ccatca

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 2
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 501198
- 50538 Simón Bolívar

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

165 estudiantes

PROBLEMA

Existe una gran brecha entre la lectura y escritura que dificulta el desarrollo de todas las competencias del CNEB del nivel primario. Asimismo, los padres y madres de familia en su mayoría son analfabetos y no pueden apoyar a sus hijos e hijas en sus aprendizajes.

LOGROS ALCANZADOS

- Vincular desde la escuela a la familia como agente fundamental dentro del proceso lector de niñas y niños.
- Conseguir que los estudiantes formen parte activa de la comunidad de niños y niñas que sientan gusto por la lectura.
- Fomentar el hábito lector de nuestros estudiantes a través del acercamiento al libro en forma creativa, lúdica y placentera.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Expresando nuestras habilidades a través de “Voces Arguedianas”

CÓDIGO: CNPIE2021-010928

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Ccatca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 19

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Jose María Arguedas

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

291 estudiantes

PROBLEMA

El problema con que cuenta la I.E. está en las dificultades para alcanzar el estándar de las competencias comunicativas, en la oralidad y la lectura.

PROPÓSITO

Fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del nivel secundario, promoviendo un trabajo organizado y en equipo que les permita explorar y conocer sus propias cualidades, utilizando para esto el programa radial.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Trata sobre un espacio de “emisión radial”, donde se emite diferentes temas, organizándose virtualmente o presencialmente con los estudiantes en la hora de tutoría.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”.

DESAFÍOS

EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Diagnóstico y determinación de necesidades de aprendizaje.
- Conformación de los equipos de trabajo.
- Organización del guion para la emisión radial.
- Ejecución del guion radial y publicación en las redes sociales
- Retroalimentación,

LOGROS ALCANZADOS

El proyecto está teniendo un impacto muy positivo en nuestros estudiantes, puesto que está permitiendo que desarrollen sus habilidades y competencias comunicativas, artísticas y culturales. A nivel socioemocional también hemos evidenciado el progreso en el desarrollo de sus habilidades interpersonales. Los estudiantes están demostrando mayor seguridad y confianza al momento de expresarse haciendo uso de sus recursos verbales y no verbales.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar el nivel de logro de la competencia de oralidad en los estudiantes del nivel secundario, a través de la creación de audios podcasts para comunicarse en sus comunidades, y pasar de la virtualidad a la presencialidad.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Los estudiantes van a crear podcast para expresar y comunicarse oralmente. Estos audios se compartirán digitalmente por medio de la aplicación de celular "Google Podcasts", para que puedan ser escuchados por sus familias y comunidades.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Creación de audios podcasts para comunicarnos en las comunidades.
- Planificación en interacción con las instituciones.
- Creación de audios podcasts
- Difusión en las comunidades virtuales.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Creamos podcasts para comunicarnos en nuestras comunidades

CÓDIGO: CNPIE2021-010964

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Chumbivilcas

DISTRITO: Chamaca

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 2
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E.I N° 56377
Antonio Raymondi

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

248 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan dificultades al expresar y transmitir sus ideas cuando se comunican oralmente, y esta situación se evidencia también porque los estudiantes tienen miedo y vergüenza de comunicarse en público, ya sea en una exposición o en la participación en clases virtuales sobre un tema. Además, se observa que los estudiantes no están motivados e interesados en participar oralmente.

LOGROS ESPERADOS

- Mejora la oralidad al interactuar y expresarse en los audios podcasts.
- Mayor interés y motivación con los medios y recursos tecnológicos al crear los audios, logrando comunicarse con temas contextuales y significativos a su entorno.
- Superar las deficiencias de comunicación oral y se expresan con claridad y fluidez.
- Desarrollar técnicas expresivas que les ayuden a interactuar con mayor confianza.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Participamos en tertulias familiares haciendo uso de las tablet

CÓDIGO: CNPIE2021-011723

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Ocongate

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 50543

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

81 estudiantes

PROBLEMA

El 70% de los estudiantes tiene dificultad en las competencias de comprensión y producción de textos del área de comunicación, lo que evidencia la falta de comprensión explícita e implícita de textos. Asimismo, no se encuentra cohesión y coherencia en los textos que producen en su segunda lengua.

PROPÓSITO

Fortalecer el nivel de logro de la competencia lee diversos tipos de texto en sus lengua materna en los niños y niñas del nivel primaria, a través de la estrategia "Participamos en Tertulias familiares haciendo uso de las tablet".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Este proyecto busca incorporar las tablet para desarrollar la comprensión de textos continuos y discontinuos a través de la participación de las familias para desarrollar la practica en la familiarización y exploración de las aplicaciones y herramientas.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Equidad y derechos humano.
- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Se realiza el contacto con los padres y madres de familia para explicar la estrategia de trabajo y los roles que desempeñará cada uno.
- El docente propone diversos tipos de textos continuos y discontinuos.
- Diseño y desarrollo de las experiencias de aprendizaje
- Desarrollo de las tertulias entre los integrantes de la familia
- Retroalimentación a través de preguntas guías de reflexión.

LOGROS ESPERADOS

Desarrollar la competencia, lee diversos tipos de textos en su lengua materna, además de otras que se beneficiaran aplicando diferentes estrategias que ayuden a orientar de las clases virtuales a clases presenciales, para que los estudiantes con ayuda de sus familiares continúen en el desarrollo de la competencia comunicativa, desarrollando la conciencia fonológica, fluidez, vocabulario y comprensión de textos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fomentar la lectura como fuente de información y aprendizaje es un factor clave para el desarrollo de niños y jóvenes, pues a través de ella aprenden a pensar, cuestionar y crear, base para el aprendizaje de las demás áreas curriculares.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto promueve que los estudiantes fortalezcan su comprensión lectora e interés por lo que leen utilizando herramientas tecnológicas.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna",
"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Coordinación con los padres y madres de familia.
- Socialización de la forma de trabajo de plan lector.
- Selección de material de lectura.
- Aplicación de material de lectura.
- Almacenamiento todo el material de audios grabados y editados.
- Publicación y difusión.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Uso de herramientas tecnológicas para fortalecer las competencias de comprensión lectora y placer por la lectura

CÓDIGO: CNPIE2021-011884

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Calca

DISTRITO: Pisac

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 10

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

50180 José Carlos Mariátegui

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

156 estudiantes

PROBLEMA

Bajo nivel de comprensión lectora. Es común ver a la gran mayoría de los estudiantes cumplir la lectura por obligación e imposición lo que dificulta su comprensión, por tanto, se muestra dificultades en el rendimiento académico de las áreas curriculares con bajas calificaciones.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes lograron avances en su autonomía por la lectura, mostrando más iniciativa durante las sesiones, predisposición por compartir opiniones sobre las lecturas, así como intervenir en pequeños debates sobre la enseñanza que puede dar un texto.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Desarrollamos la oralidad desde las formas de comunicación de los pueblos originarios

CÓDIGO: CNPIE2021-010460

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Quiquijana

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 6
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

174, 1311, 1083, 333, 50512, 1215

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

171 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan dificultades en la expresión oral, observándose lo siguiente: de acuerdo a los resultados de la evaluación diagnóstica, el 80 % de los niños y niñas son poco expresivos, muestran timidez al expresar sus ideas, no pronuncian bien algunas palabras así como también, les falta organizar ideas, formular preguntas, recuperar información explícita y deducir relaciones de causa efecto de acuerdo al nivel de desarrollo de la competencia.

PROPÓSITO

Desarrollar competencias comunicativas "Se expresa y comprende oralmente en su lengua materna" en los niños niñas de 3, 4, 5 años de la Red "Quyllur Yachachikkuna K'uskispa Yachachinku" y la revaloración de las formas de comunicación ancestral desde su cultura.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto busca desarrollar la comprensión y expresión oral desde sus formas de comunicación de los pueblos andinos, desarrollar la oralidad entre personas y con los seres espirituales de distintos mundos según su cosmovisión andina.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna", "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Coordinación con los padres de familia
- Diseño de la planificación en coherencia con el propósito del proyecto, en el cual se involucra a los sabios, padres de familia en las actividades de aprendizaje.
- Intercambiando de saberes
- Compilación de las formas de comunicación de nuestra comunidad y otros pueblos

LOGROS ESPERADOS

- Los estudiantes expresan sus necesidades, emociones, intereses ideas, vivencias y experiencias haciendo uso de gestos, lenguaje corporal variando su entonación.
- Los estudiantes organizan sus ideas y realizan preguntas de aquello que no comprendió.
- Participación en diversas situaciones comunicativas.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer las habilidades sociales a través de la aplicación del programa integrado en base a la neuromotricidad que les permita mejorar con el desarrollo de la gestión autónoma del aprendizaje.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Aplicación de un programa integrado de intervención en base a la neuromotricidad. El programa integrado de intervención posee un fin didáctico e integrador en el que se procura desarrollar y formar en habilidades sociales y de formas más específicas las dimensiones de asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Sensibilización a estudiantes, docentes y padres de familia sobre el desarrollo de habilidades sociales en tiempos de pandemia
- Se trabajó desde la necesidad e intereses de los estudiantes, todas las actividades que se realizaran en estos módulos y sesiones son de tipo participativo

COMPETENCIA

"Gestiona su aprendizaje de manera autónoma".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes
- Bienestar emocional y convivencia sana

NOMBRE DEL PROYECTO:

Programa integrado basado en la neuromotricidad para desarrollar habilidades sociales en tiempos de pandemia

CÓDIGO: CNPIE2021-011385

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Quiquijana

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Miguel Ttupa Luthua

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

49 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan dificultad para comunicar sus ideas, pensamientos, emociones con asertividad. Asimismo, manifiestan sentimientos de inseguridad e inferioridad que anulan su capacidad de comunicación y limitan la manera de relacionarse entre sus compañeros (as) y sus docentes.

Se presentan dificultades de los estudiantes para el desarrollo de sus habilidades sociales, el trabajo remoto así como desinterés de los padres y madres de familia en el involucramiento del soporte emocional familiar.

LOGROS ALCANZADOS

- Mejoramiento el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.
- Mejoramiento de habilidades en el uso y manejo de la TIC.
- Mayor participación de los estudiantes en la educación a distancia.
- Participación activa de las familias.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Burbujas de interés para leer y escribir: “De la distancia a la presencialidad”

CÓDIGO: CNPIE2021-011336

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Calca

DISTRITO: Taray

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I. E. 50222

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

10 estudiantes

PROBLEMA

Escaso interés de los estudiantes y sus familias por la lectura de textos completos de diverso tipos. Existe bajo nivel de comprensión lectora a nivel inferencial y crítico en los estudiantes.

PROPÓSITO

Fortalecer el nivel de logro de las competencias de lectura y escritura los niños y niñas, a través de la estrategia “Burbujas de interés para leer y escribir, de la distancia a la presencialidad”

ESTRATEGIA INNOVADORA

Este proyecto consiste en que los estudiantes inicialmente, en sus familias, puedan identificar situaciones que les gustaría conocer y aprender. A partir de ello, elaborarán interrogantes que podrán responder formando equipos de trabajo por interés y no por el grado que cursan. Estos equipos serán denominados “burbujas de interés”.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”, “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Socialización y coordinaciones con los padres y madres de familia.
- Selección del tema de interés.
- Dialogo y planificación.
- Lectura para buscar respuestas.
- Escribir conclusiones.
- Escribir y publicar recomendaciones bibliográficas.

LOGROS ESPERADOS

- Mayor interés de los estudiantes y sus familias por la lectura de textos completos de diverso tipo.
- Incrementar el nivel de comprensión lectora a nivel inferencial y crítico.
- Mejorar la producción de diversos tipos de texto con coherencia y cohesión.
- Mayor involucramiento de las familias en las actividades relacionadas con los aprendizajes de los estudiantes.

Conoce más
del proyecto:





PROPÓSITO

Contribuir con el desarrollo de la competencia comunicativa de oralidad en lengua originaria (quechua) y segunda lengua (castellano) de los estudiantes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Cuentiaudios y los cuadernos de autoaprendizaje incorpora los saberes locales de la comunidad (cuentos) en el proceso de aprendizaje, estos conocimientos a ancestrales serán aprovechados en el desarrollo de la competencia comunicativa de oralidad, la autonomía y la autorregulación en el propio proceso de aprendizaje por parte del estudiante.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna",
"Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua"

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Institucionalización del proyecto de innovación en la institución educativa.
- Conformación del equipo de trabajo en la IE y asignación de roles.
- Planificación del proyecto.
- Distribución de materiales.
- Implementación y ejecución del proyecto implementación.
- Evaluación formativa y retroalimentación.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Cuentiaudios: "Viviendo nuestras magicaventuras en familia"

CÓDIGO: CNPIE2021-011094

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Urcos

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 50539

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

22 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan limitaciones en el desarrollo de las competencias comunicativas de oralidad así como en la competencia de autonomía, como resultado, la mayoría muestran desidia y poco interés por desarrollar competencias comunicativas. A la vez, gran parte de los docentes no aplican el enfoque comunicativo en la práctica pedagógica.

LOGROS ALCANZADOS

El proyecto ha impactado de manera favorable en el desarrollo de aprendizajes relacionados a la competencia comunicativa de oralidad promoviendo la escucha activa y la toma de decisiones que impliquen asumir posturas frente a las actividades establecidas en el cuaderno de autoaprendizaje.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Ambientes letrados, niños lectores y escritores

CÓDIGO: CNPIE2021-010694

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Urcos

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

50476 San Juan Bautista de La Salle

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

53 estudiantes

PROBLEMA

El 25% de los estudiantes que lee, aún no logra comprender de manera adecuada. Asimismo, el 68% de los estudiantes no ha desarrollado la comprensión lectora en el nivel inferencial y criterial.

PROPÓSITO

Desarrollar las competencias comunicativas de lectura y escritura a partir del proyecto ambientes letrados, niños lectores y escritores.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Con el proyecto se busca desarrollar las competencias comunicativas de la lectura y la escritura a través de ambientes letrados que permitan que nuestros estudiantes estén más cerca de espacios letrados, con diferentes tipos de textos; los cuales han sido elaborados por los mismos estudiantes ya sea del mismo grado o de otros grados.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”, “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Coordinación con el equipo docente.
- Coordinación y socialización con los padres y madres de familia.
- Coordinación y socialización con los directivos de la comunidad campesina.
- Textualización de los ambientes de la casa.
- Elaboración de carteles a partir de cada experiencia de aprendizaje.
- Publicación de carteles en lugares visibles.
- Lectura de las publicaciones semanales.
- Compartir con la familia lo que se lee.
- Rescatar los mensajes positivos.
- Implementar nuestro rincón de lectura.

LOGROS ESPERADOS

- Producción de diversos tipos de textos
- Mejorar la escritura a partir de la revisión de textos escritos.
- Trabajo en equipo
- Exposición de trabajos producidos por los estudiantes.
- Lectura de textos completos y con sentido.
- Comprensión de los textos leídos.
- Trabajo colaborativo en familia.
- Buen clima familiar.
- Participar en discusiones familiares sobre los textos leídos.
- Producen textos creativos de su interés.
- Placer por escribir textos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Desarrollar las habilidades básicas de la lectura a partir de la aplicación del “modelo Unlock Literacy y animación a la lectura”, a través del uso y manejo de las diferentes herramientas del aplicativo WhatsApp, que permite el contacto y la interacción continua y permanente entre los educativos. De esta manera, se desarrolla una serie de estrategias activas y divertidas para desarrollar aprendizajes significativos en familia.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El modelo “Unlock Literacy y animación a la lectura” utiliza como estrategia metodológica para el desarrollo de las cinco habilidades básicas para la lectura de los estudiantes (conciencia fonética, conocimiento del alfabeto, fluidez, vocabulario y comprensión); la evaluación formativa, la pertinencia cultural y lingüística (EIB), y técnicas de animación a la lectura utilizando recursos pedagógicos.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El desarrollo de las cinco habilidades principales de la lectura y el hábito lector, mediante tres actividades:

- Se proporciona a cada familia una mochila con material de lectura y actividades complementarias.
- Los padres y madres de familia reciben constante capacitación y orientación sobre la estrategia de animación a la lectura.
- Realización de lecturas en familia, dramatizaciones, representación de cuentos, narración de cuentos en quechua y en castellano, concurso de cuentos entre familias.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Viajes inolvidables en familia, transportados en vuelos de lectura

CÓDIGO: CNPIE2021-011133

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Urcos

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

50505

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

144 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes tienen un limitado desarrollo de las habilidades comunicativas: conciencia fonética, conocimiento del alfabeto, fluidez, vocabulario y comprensión. En la comunidad y familia existen escasos referentes lectores. La conectividad es muy limitada y los equipos de comunicación son insuficientes.

LOGROS ALCANZADOS

- La mayoría de los estudiantes realiza sus tareas en relación a los criterios de evaluación y características del texto.
- La mayoría de los estudiantes logra efectuar mejoras en sus producciones a partir de la retroalimentación y la revisión de referentes.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Estudiantes líderes fatimianos del Bicentenario expresándose al mundo con libertad, respeto, confianza e identidad cultural

CÓDIGO: CNPIE2021-010406

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Quispicanchi

DISTRITO: Urcos

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 21

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

50472 Corazón de Fátima

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

550 estudiantes

PROBLEMA

Desde que inició la pandemia de la COVID-19, se observó que los estudiantes presentaban serias deficiencias comunicativas, específicamente en la expresión oral, por falta de comunicación dentro de sus hogares, sumado a ello el aislamiento social. Esto agudizó el desarrollo de la competencia de expresión oral y muchos estudiantes se mostraban inseguros, tímidos, poco expresivos con estas clases virtuales que se realizaron a través del WhatsApp y Google Meet.

PROPÓSITO

Fortalecer y desarrollar la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en los estudiantes del nivel primario, a través de la revista escolar virtual como estrategia metodológica.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Se desarrolla a través de la revista escolar virtual como estrategia metodológica para el logro del propósito planteado. Este proyecto nace con la idea de permitir al estudiante que exprese con libertad, respeto, confianza e identidad cultural sus vivencias del día a día.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Organización del equipo responsable del proyecto y aliados.
- Planificación de tareas.
- Construcción de la revista escolar virtual a partir de las experiencias de aprendizaje contextualizadas.
- Retroalimentación y reflexión.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ALCANZADOS

Estudiantes logren avances significativos en un 80 % en la competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna”, logrando habilidades comunicativas y la autonomía para desenvolverse en diversos contextos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer la competencia “Lee diversos tipos de texto” a través de la implementación de “Nuestra Biblioteca, un espacio para aprender y disfrutar” con niños, niñas y las familias de la I.EI 464.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Tiene como característica central el de ser dinámico y flexible como alternativa para generar interacciones, acercar al mundo icono verbal y múltiples oportunidades entre los niños/as y la familia con diversos textos y poner en contacto con los autores, ilustradores y editoriales, accediendo a la cultura escrita en un contexto de uso social al cual pueden acudir con distintos propósitos: explorar, consultar, buscar información, seguir instrucciones, profundizar sobre un tema y disfrutar.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Conformación del equipo de trabajo en la I.E. coordinadora del proyecto.
- Planificación de tareas
- Ejecución de las tareas
- Retroalimentación

NOMBRE DEL PROYECTO:

Nuestra biblioteca, un espacio para aprender y disfrutar

CÓDIGO: CNPIE2021-011461

REGIÓN: Cusco

PROVINCIA: Cusco

DISTRITO: Wanchaq

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 464

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

119 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes retienen con dificultad lo que leen o escuchan, responden con monosílabos a preguntas interferenciales y críticas de los textos icono verbal. Tampoco comprenden ilustraciones y símbolos escritos que transmiten información.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”

DESAFÍOS EDUCATIVOS

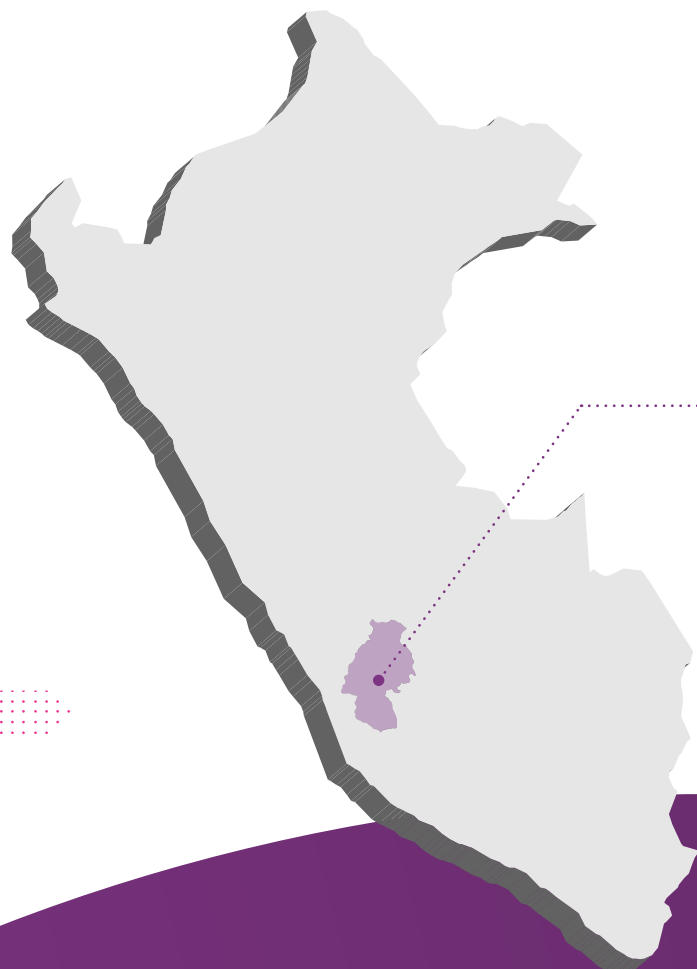
- Comunicación efectiva y expresión artística

LOGROS ALCANZADOS

Los niños y niñas tengan mayor nivel de desarrollo de la competencia lectora; logros que se pueden observar en el portafolio virtual de las evidencias que envían los padres de familia, que donde comprenden los textos que leen o ven; dramatizan con más facilidad, disfrutan de las lecturas y les encanta participar en las estrategias.

Conoce más
del proyecto:





Huancavelica

3 proyectos ganadores



PROPÓSITO

Fortalecer el nivel de logro de la competencia, a través de pictogramas e imágenes. El estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, a través de la estrategia "Organizador reciclable: promoviendo mi autonomía con mi familia".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto busca lograr de manera efectiva desarrollar la autonomía, con ayuda de pictogramas. Se aplicará la estrategia mediante pasos que ayuden en la transición de clases virtuales a clases presenciales, de manera que los niños continúen desarrollando sus actividades de la vida diaria.

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

- Socialización y coordinación con los PPFF
- Dialogado sobre la funcionalidad del armario
- Designar espacio para colocar el armario
- Clasificación y orden de las prendas de vestir
- Retroalimentación
- Demostrar evidencias del desarrollo de la autonomía

COMPETENCIA

"Construye su identidad", "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna" y "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma".

DESAFÍOS

EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Autonomía en los aprendizajes.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Organizador reciclable: promoviendo mi autonomía con mi familia

CÓDIGO: CNPIE2021-011158

REGIÓN: Huancavelica

PROVINCIA: Acobamba

DISTRITO: Acobamba

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 35004

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

7 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan limitaciones en el desarrollo de la autonomía debido a diversos factores y condiciones. La docente se siente frustrada ya que los padres y madres de familia no envían sus evidencias oportunamente por diferentes motivos. Ellos son muy sobreprotectores a sus hijos con NEE asociados a discapacidad. No les dejan realizar solo las actividades, porque piensan que lo van realizar mal o no lo van poder hacer solos.

LOGROS ALCANZADOS

- Desarrollo de las competencias "Construye su identidad" en el área de Personal Social; "Lee diversos tipos de texto en su lengua materna" del área de comunicación y "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" del área de psicomotricidad.
- Desarrollará habilidades de autonomía.
- Involucramiento de los padres de familia en las actividades relacionadas a la elaboración de un organizador con material reciclado.

Conoce más
del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

SAMR y TBED: una propuesta metodológica para la integración efectiva de TIC en escenarios educativos virtuales, semipresenciales e híbridos

CÓDIGO: CNPIE2021-011915

REGIÓN: Huancavelica

PROVINCIA: Tayacaja

DISTRITO: Colcabamba

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 7

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Ciro Alegría Bazán

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

67 estudiantes

PROBLEMA

La pandemia ha puesto en evidencia que aún falta mucho por mejorar en la alfabetización digital y desarrollo de competencias digitales en docentes y estudiantes.

PROPÓSITO

Mejorar los aprendizajes de los estudiantes alegrinos, a través de la implementación progresiva de la propuesta metodológica SAMR y TBed, en escenarios virtuales, semipresenciales e híbridos, centrado en un aprovechamiento pedagógico y efectivo de las tecnologías de información y comunicación (TIC), en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Consiste en la integración, aprovechamiento pedagógico y efectivo de las TIC en los procesos de seguimiento, acompañamiento, evaluación y retroalimentación, en el marco del enfoque por competencias que propone el CNEB. Con la implementación de la propuesta metodológica SAMR y TBed, se plantean cuatro niveles de jerarquía: Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición.

COMPETENCIA

"Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Empoderarnos a nivel de nuestra Comunidad de Aprendizaje Profesional (CAP), sobre la propuesta metodológica SAMR y TBed.
- Consolidaremos la implementación la propuesta metodológica SAMR y TBed.
- Monitoreo y acompañamiento pedagógico.
- Validación de la propuesta metodológica, de forma colegiada, y con opinión de expertos.
- Institucionalización del proyecto de innovación y su incorporación a los documentos de gestión institucional.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ESPERADOS

La propuesta impactará positivamente en los aprendizajes de los estudiantes y el desempeño docente, es una propuesta viable, clara y sencilla hacia la transformación de las prácticas educativas.



PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad mediante la estrategia aprendo matemática con KaukaWhatsApp que fomenten la autonomía en el aprendizaje y la resolución de problemas matemáticos.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El estudiante analiza los videos elaborados por el docente, para que puedan realizar sus propias creaciones utilizando la tableta. En caso de estudiantes que no tienen acceso, el willakuq apoya en la grabación. Los estudiantes y willakuq envían el video por WhatsApp al docente. Seguidamente socializan con sus compañeros de clase y así aprovechan este proceso para desarrollar su pensamiento creativo, crítico y reflexivo en la resolución de problemas en los estudiantes.

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

- Socialización y coordinaciones con los padres y madres de familia.
- Contextualización de la EdA
- Inspiración creativa de problemas de su entorno.
- Compartiendo la creación de problema.
- Dinamización de problemas.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Aprendo Matemática con KaukaWhatsApp

CÓDIGO: CNPIE2021-011509

REGIÓN: Huancavelica

PROVINCIA: Castrovirreyna

DISTRITO: Santa Ana

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 22 DE MAYO

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

36 estudiantes

PROBLEMA

Vivienda distante de los estudiantes y alimentación inadecuada; escaso involucramiento y apoyo de los padres de familia en los procesos de enseñanza y aprendizajes de sus hijos. Limitado conocimiento del uso y manejo de las herramientas tecnológicas por la comunidad educativa.

COMPETENCIA

"Resuelve problemas de cantidad".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

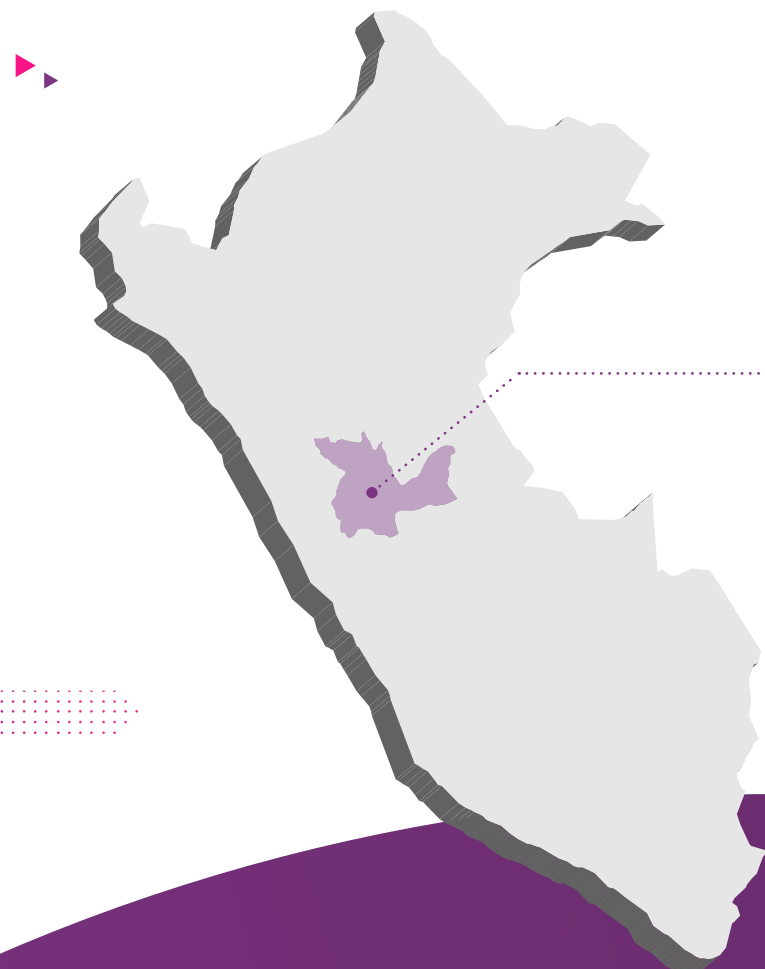
- Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

LOGROS ESPERADOS

- Mayor interés por la matemática
- Mejora de la resolución y aprendizaje de la matemática.
- Crean problemas matemáticos, considerando los elementos que debe contener.
- Analiza y utiliza los símbolos matemáticos en su solución de los problemas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones argumentando sus afirmaciones.
- Deciden el cómo aprender al crear y resolver problemas matemáticos contextualizados.

Conoce más del proyecto:





Huánuco

2 proyectos ganadores



PROPÓSITO

- Potenciar competencias comunicativas y matemáticas a través de la implementación de sectores educativos en los hogares, donde el juego libre primará en las actividades de aprendizaje.
- Potenciar la imaginación y la autonomía en los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial.
- Potenciar el lazo de las familias para el logro de aprendizajes de los estudiantes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Este proyecto va enfocado a la implementación de sectores educativos en los hogares de los niños y niñas, permitiendo que al salir de las aulas sigan aprendiendo en casa.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua materna”
y “Resuelve problemas de cantidad”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Planificar. Realizar reuniones con la comunidad educativa.

Paso 2: Construir. A través de visitas domiciliarias y orientaciones a los padres de familia y estudiantes.

Paso 3: Implementación. Realización del juego libre de los estudiantes en compañía de un familiar.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Los sectores educativos de mi aula, ahora en mi hogar

CÓDIGO: CNPIE2021-010892

REGIÓN: Huánuco

PROVINCIA: Yarowilca

DISTRITO: Aparicio Pomares

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 7
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

• 114, 266, 530, 528, 527, 529, 642

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

139 estudiantes

PROBLEMA

Las instituciones educativas de nivel inicial de la RED educativa Castillo de Sueños y Alegrías han venido trabajando con grupos de WhatsApp y realizando visitas domiciliarias a los estudiantes. Esto ha permitido evidenciar que los estudiantes de las diferentes edades demuestran poca iniciativa para aportar ideas respecto a un tema propuesto, son tímidos, poco desenvueltos, no escuchan lo que le dicen, ni preguntan, ni responden a papá o mamá cuando realizan un juego. Además tienen dificultades para expresar sus emociones y necesidades en su entorno familiar, mostrando un bajo nivel en las habilidades comunicativas y matemáticas.

LOGROS ESPERADOS

Implementar este proyecto permite obtener logros en nuestros niños y niñas en las competencias comunicativas y matemáticas. Niños y niñas de zonas rurales con espacios educativos en sus hogares.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Fomentamos la evaluación formativa y la retroalimentación en los estudiantes del IV y V ciclo EBR, mediante los aplicativos matemáticos de la tableta.

CÓDIGO: CNPIE2021- 011590

REGIÓN: Huánuco

PROVINCIA: Pachitea

DISTRITO: Molino

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

32622

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

38 estudiantes

PROBLEMA

Según el diagnóstico institucional 2021, se ha observado en los estudiantes, escaso dominio de las competencias matemáticas “Resuelve problemas de cantidad”, “Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio”, “Resuelve de gestión de datos e incertidumbre” y “Resuelve problemas de forma movimiento y localización”. Y se observa en los estudiantes el desconocimiento del uso de los aplicativos matemáticos en sus tabletas. Solo ingresan a algunos juegos desconocidos o exploran algunos aplicativos sin tener ningún propósito de aprendizaje. Hay una dificultad de hacer la evaluación formativa y la retroalimentación descriptiva y por descubrimiento a través de los aplicativos esperan que el maestro les dé algunas pautas.

PROPÓSITO

Este proyecto de innovación se elabora con el fin de mejorar los aprendizajes significativos de los estudiantes para lograr de las competencias matemáticas, utilizando los siguientes aplicativos: That Quiz, el Oráculo matemático, el Geogebra Geometria, Khan Academy y el Phet.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Los estudiantes comparten y comunican de manera oral y escrita en primera instancia a los padres y madres de familia los aprendizajes que se están logrando, a través de evaluación formativa y la retroalimentación, utilizando los aplicativos de las tabletas. Este proyecto se irá implementando con la ayuda de los maestros y padres de familia.

COMPETENCIA

“Resuelve problemas de cantidad”, “Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio”, “Resuelve de gestión de datos e incertidumbre” y “Resuelve problemas de forma movimiento y localización”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

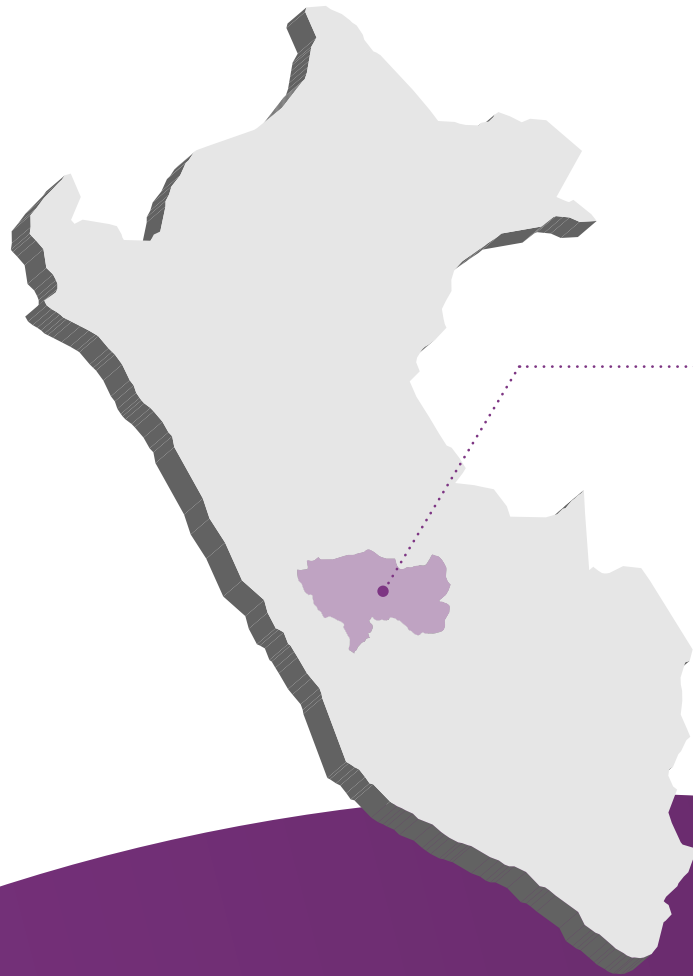
- Paso 1: socialización y coordinación con los padres de familia y los yachas de la comunidad.
- Paso 2: dialogamos con los estudiantes sobre los propósitos planteados en la experiencia de aprendizaje.
- Paso 3: Momentos de inspiración creativa los estudiantes.
- Paso 4: Elaboramos el instrumento de evaluación.
- Paso 5: Aplicamos el instrumento de evaluación utilizando los aplicativos matemáticos de las Tablet.
- Paso 6: Realizamos la retroalimentación utilizando los aplicativos de las Tablet.
- Paso 7: Comparten sus producciones mediante drive.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ESPERADOS

En el presente proyecto se utilizará los aplicativos: Thatquiz, Oráculo Matemático, GeoGebra Geometría, Khan Academy, Phet, y otras herramientas y recursos para demostrar el avance y logros de los resultados de los aprendizajes de nuestros estudiantes, con el fin de lograr una educación competente de calidad.



Junín

12 proyectos ganadores



NOMBRE DEL PROYECTO:

Cooperativa escolar para una cultura del ahorro y el emprendimiento

CÓDIGO: CNPIE2021-010396

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Jauja

DISTRITO: Apata

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 8

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Víctor Andrés Belaunde

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

63 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes no demuestran interés por la cultura del ahorro, gastan más de lo debido en el menor tiempo, pudiendo planificar sus gastos para toda la semana. Por el cual, a nivel de los docentes venimos replanteando nuestras estrategias a fin de desarrollar las diferentes competencias y aprendizajes en el marco del enfoque por competencias. En ese sentido, y en coherencia con el Proyecto Educativo Institucional 2020-2023, se ha considerado como eje temático a desarrollar “la cultura del ahorro y del emprendimiento”.

PROPÓSITO

El proyecto de innovación educativa busca la autogestión de los aprendizajes en los estudiantes a través de un escenario llamado Cooperativa escolar, donde los estudiantes al formar parte de esta organización se ven obligados a conocer aspectos de una educación financiera, de los medios de comunicación escrito y oral, del uso de TIC, de las relaciones interpersonales, de la importancia del ahorro y del emprendimiento.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Planifican, implementan, ejecutan y se evalúan experiencias de aprendizajes durante el año escolar, cuyo eje temático es “la cultura del ahorro y el emprendimiento”, a través de la creación de una Cooperativa Escolar.

COMPETENCIA

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Esta cooperativa escolar es un escenario estratégico para que los estudiantes vivencien experiencias reales donde, autogestionarán sus aprendizajes al formar parte de una organización económica social, cuya implementación es liderada por el Municipio Escolar.

1. Elección de los integrantes del Municipio Escolar 2022.
2. Elección de docente asesor del Municipio Escolar 2022, en una asamblea general de docentes convocados por el director.
3. Difusión del proyecto de innovación educativa.
4. Asesoramiento a los estudiantes de la directiva del Municipio Escolar.
5. Elección del estudiante tesorero(a) de la cooperativa escolar.
6. Elaboración del anteproyecto del estatuto a cargo de la Directiva del Municipio Escolar.
7. En las diferentes áreas curriculares, los docentes en reuniones colegiadas organizan la planificación de sus experiencias de aprendizajes en relación al eje temático “la cultura del ahorro y el emprendimiento” y en coherencia con la designación de los proyectos productivos.

LOGROS ESPERADOS

De las experiencias indicadas, consideramos que nuestro proyecto de innovación educativa tendrá un impacto en los estudiantes y sus familias, porque participarán de manera real, siendo socios de una cooperativa de ahorros y desarrollo de proyectos productivos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo del pensamiento científico de los estudiantes mediante los espacios virtuales de aprendizaje, como las páginas web de instituciones públicas que brindan información de primera fuente, los museos, centros arqueológicos, la banca, y los laboratorios virtuales, haciendo uso del método científico como estrategia de enseñanza - aprendizaje y otros recursos que demanda elaborar al docente.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

La originalidad radica en la elaboración de los diversos recursos y actividades experimentales o indagatorias inéditas, pues los espacios virtuales no conceden las guías. Esto hace posible al docente adaptar, adecuar y contextualizar de acuerdo con la demanda de aprendizaje de los estudiantes, permitiendo crear situaciones problemáticas de su entorno y vida cotidiana (problemas comunes de la sociedad, de casos que se observan en su diario vivir), y partir de ello valorar su aprendizaje.

COMPETENCIA

"Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Diagnóstico del contexto social, económico y cultural de los estudiantes de la Institución educativa.

Paso 2: Idealización del tipo de ciudadano se quiere formar a través del área

Paso 3: Selección de etapas y actividades para la innovación pedagógica.

IV. Fase de Monitoreo y acompañamiento a los docentes y estudiantes.

V. Fase de evaluación. Fase de informe: Se elabora el informe de la implementación y puesta en práctica de la iniciativa o innovación pedagógica a la dirección de la institución en las etapas que se establecen.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Promovemos el desarrollo del pensamiento científico mediante espacios de aprendizaje virtual

CÓDIGO: CNPIE2021-010894

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Huancayo

DISTRITO: Tambo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Mariscal Castilla

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

1115 estudiantes

PROBLEMA

Los jóvenes del cuarto grado de secundaria tienen dificultades para el logro de competencias en sus aprendizajes, principalmente en la competencia de indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos. Así se demuestra en la evaluación diagnóstica aplicada a las 18 secciones del cuarto grado en marzo: el 62,26% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio.

LOGROS ALCANZADOS

Es reconfortante cuando los estudiantes, como resultado de su autoevaluación, identifican los recursos que están contribuyendo en su aprendizaje: cuando describen las estrategias de aprendizaje están utilizando de manera autónoma o señalan que los datos, resultados y conclusiones y contrastación de hipótesis los han realizado haciendo uso de los laboratorios, simuladores o porque acudieron a las páginas de las instituciones.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Pintando con palabras, rescatamos nuestros nevados, ríos y humedales

CÓDIGO: CNPIE2021-010528

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Huancayo

DISTRITO: Huancayo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

31540 Santa Isabel

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

105 estudiantes

PROBLEMA

La mayoría de estudiantes proviene de hogares monoparentales y familias disfuncionales, cuyos ingresos económicos provienen del comercio ambulante o de labores de albañiles, agricultores, y un pequeño porcentaje de profesionales. Los bajos niveles en la competencia "escribe diversos tipos de textos" se ven reflejados en los resultados de las evaluaciones.

PROPÓSITO

Fortalecer las competencias "Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna" y "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente" en los estudiantes del IV y V ciclo, a través del proyecto "Pintando con palabras rescatamos nuestros nevados, ríos y humedales".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto trata sobre la producción de textos narrativos que tienen como propósito fomentar actitudes de conservación del nevado del Huaytapallana, ríos y humedales del valle del Mantaro.

COMPETENCIA

"Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna" y "Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente".

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

En 2015 se dio inicio del proyecto la conservación de las fuentes de agua de la comunidad: el nevado del Huaytapallana, el río Mantaro y el humedal del Pucushucllo.

En año 2016, los alumnos del IV y V ciclo escribieron textos narrativos sobre la problemática de la contaminación del río Mantaro.

El año 2017-2018 se crearon textos lúdicos como: rimas, retahílas, sobre el problema de la contaminación ambiental en nuestro valle del Mantaro y sus consecuencias en nuestras vidas, las mismas que se publicó la revista "El Isabelino".

En 2019 se identificó otra problemática ambiental: el deshielo del Huaytapallana.

En 2020, a raíz de la emergencia sanitaria debido al COVID-19, se adaptaron las acciones del Proyecto "Pintando con palabras el nevado del Huaytapallana".

A inicios del año 2021 se inició el trabajo sobre la problemática del humedal de Pucushucllo.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes escriben adecuando el texto a la situación comunicativa, coherencia, utilizan correctamente la puntuación y los recursos ortográficos para dar sentido al texto.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos" en las estudiantes del primer año de secundaria, mediante la estrategia Indagando desde el hogar.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto de innovación utiliza como enfoque metodológico la indagación científica propuesta en el CNEB para el desarrollo de la competencia 20 (Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos), la cual señala que las estudiantes indagan al aplicar los procedimientos de la ciencia para generar o reconstruir conocimientos, aprenden planteando preguntas, formulando hipótesis, estableciendo actividades para obtener, registrar y analizar datos que la ayuden en la comprobación de sus hipótesis. Así mismo, aprenden reflexionando sobre los procesos aplicados durante su indagación y las conclusiones arribadas.

COMPETENCIA

"Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Paso 1: Evaluación diagnóstica en un grupo muestral.
- Paso 2: Revisión de la estrategia aprendo en casa del Minedu, 1 semana antes del inicio de cada experiencia de aprendizaje se revisa y analiza las guías docentes, específicamente la guía EdA integrada.
- Paso 3: Diseño de la experiencia de aprendizaje contextualizada.
- Paso 4: Diseño de las fichas de actividades de la competencia Indaga.
- Paso 5: Orientar a los estudiantes durante el desarrollo de la actividad de Indagación.
- Paso 6: Recojo de evidencias.
- Paso 7: Evaluación de la actividad y retroalimentación.
- Paso 8: Evaluación diagnóstica de proceso y de finalización.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Marianitas investigadoras: indagando desde el hogar

CÓDIGO: CNPIE2021-010820

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Huancayo

DISTRITO: Huancayo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Santa María Reyna

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

166 estudiantes

PROBLEMA

El problema de la falta de investigación y desarrollo tecnológico parte desde las mismas instituciones educativas. En lugar de promover el desarrollo de estas competencias, promueven el aprendizaje memorístico y repetitivo. Este problema se refleja en los resultados de la ECE 2019 de la IE Santa María Reyna en el área de Ciencia y Tecnología.

LOGROS ALCANZADOS

Tras una serie de acciones de medición, los resultados demuestran que los estudiantes son capaces de plantear sus preguntas de indagación, sus hipótesis e identificar sus variables, organizar e interpretar sus datos obtenidos durante la experimentación.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Leemos juntos y elaboramos un álbum cuento para expresarnos mejor

CÓDIGO: CNPIE2021-011518

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Huancayo

DISTRITO: Huancayo

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

557

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

103 estudiantes

PROBLEMA

La institución educativa atiende a una población asentada en una zona urbano- marginal, que en su mayoría son migrantes, razón por la cual la mayoría habita cuartos alquilados y en hacinamiento. Los niños y niñas presentan bajo nivel de logro en las competencias del área de comunicación: "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna" y "Se comunica oralmente en su lengua materna".

PROPÓSITO

El propósito principal del proyecto es desarrollar en los niños y niñas el hábito lector a través de la lectura de cuentos propuestos por el Minedu, de la colección "Un mundo de emociones", que están contextualizados para la realidad y edad de los estudiantes.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto trata de que los estudiantes realicen un libro álbum con apoyo de su familia acerca de lo que comprendieron de la lectura del cuento, realizada durante un mes, usando diversas técnicas gráfico plásticas para su elaboración. Luego, lo utilizarán para volver a narrar el cuento o dramatizarlo, usando recursos no verbales y paraverbales, expresando emociones, mencionando a los personajes y hechos del cuento.

COMPETENCIA

"Escribe diversos tipos de textos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1. La maestra envía a los padres y madres el cuento del mes vía WhatsApp para la lectura del cuento.

Paso 2. Los padres y madres interactuando con sus hijos para su mejor comprensión.

Paso 3. Los niños representan gráficamente usando técnicas gráfico plásticas como el dibujo, pintura y otros con apoyo de su familia y de acuerdo con su edad.

Paso 4. Los niños presentan su libro álbum elaborado: los niños de 5 años narran el cuento usándolo, los niños de 3 y 4 años narran o lo dramatizan.

Paso 5. Elaboración de un video para socializarlo a la comunidad educativa.

LOGROS ALCANZADOS

Adquisición del hábito lector, mejoramiento en la competencia "Lee textos escritos en su lengua materna". Los niños narran el texto con sus propias palabras y respondiendo a las preguntas de los padres y la maestra. Obtuvieron un nivel de logro esperado de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna", avanzaron en su expresión oral, usan gestos, movimientos corporales, diferentes tonos de voz y ampliaron su vocabulario.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niñas y niños de 5 años con la estrategia Cubimáticos.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia Cubimáticos plantea tres juegos innovadores, divertidos, retadores y creativos: cubiahorrador, cubimedidor y cubicolores, elaborados por las maestras de este equipo. Permite la utilización de materiales propios del entorno de los estudiantes, los cuales además son de reúso y están al alcance de sus familias de los estudiantes. Las estrategias propuestas constan de tres juegos, y en todos se utilizan diferentes cubos, de acuerdo con la naturaleza del juego.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Cubimáticos es una estrategia innovadora que en las cinco instituciones, entre rurales y urbanas que se ha aplicado, está dando resultados muy favorables. La originalidad de esta propuesta radica en que esta estrategia planteada fue imaginada, ideada y creada por las maestras de las diferentes instituciones educativas. Es de fácil comprensión por los padres y madres de familia, y de los niños y niñas en esta educación a distancia que vivimos.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Cubimáticos, estrategia para desarrollar la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en niños y niñas de 5 años

CÓDIGO: CNPIE2021-010786

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Huancayo-Tarma-Pangoa

DISTRITO: Huancayo Huayucachi

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 5
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

• Quillispata
• José Guillermo Otero 30703
• Patac
• 984
• 30023

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

50 estudiantes

PROBLEMA

En las instituciones educativas urbanas y rurales de proyecto se ha observado que los niños y niñas tienen dificultades en el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, presentando resultados en el área de matemática.

COMPETENCIA

“Resuelve problemas de cantidad”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

LOGROS ALCANZADOS

Al trabajar el proyecto se observa que nuestros estudiantes movilizaron las tres capacidades, mostrándose avances significativos en cuanto al desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”. Se evidencia que los niños y niñas ya logran traducir cantidades en expresiones numéricas, realizando conteo, comparando cantidades. Así mismo, comunican su comprensión sobre números y las operaciones y, finalmente, usan estrategias y procedimientos de la estimación y cálculo.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Lectuaventuras: una alianza entre estudiantes y la tecnología para acrecentar el desarrollo de su comprensión, elocución y redacción en tiempos de pandemia.

CÓDIGO: CNPIE2021-011144

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Jauja

DISTRITO: Jauja

EQUIPO RESPONSABLE:

Director:1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

San Vicente de Paul

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

774 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes normalmente comprenden y escriben a medias. Con las evaluaciones de la institución educativa se ha visto que son tímidos al hablar, no desarrollan su pensamiento crítico creativo, no tienen la capacidad de expresar lo que sienten y quieren de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje. Se ha encontrado estudiantes que aún en el primer grado de secundaria no saben leer y es difícil encontrar estudiantes con fluidez y rapidez de lectura. Se ha hallado en algunas ocasiones que los estudiantes no quieren escribir y normalmente copian lo que encuentran en el internet, no tienen ideas con coherencia, no interactúan con sus compañeros, y hay que obligarlos para que puedan emitir una opinión.

PROPÓSITO

Mejorar principalmente la comprensión lectora, teniendo como propósitos específicos desarrollar la redacción y elocución por medio de la tecnología (plataformas digitales).

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El valor agregado del proyecto de innovación es el uso de plataformas digitales (Meet, Padlet, Jamboard, Documentos en línea, Nearpod y Classroom) dentro de la comprensión lectora en los tres momentos principales de una sesión de aprendizaje. De acuerdo a ello, se obtiene dos fuentes que abalan el trabajo con la tecnología en el campo educativo.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna", "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 1: Equidad y derechos humano
- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Las plataformas tienen un momento de uso y la planificación en la sesión de aprendizaje es primordial. En el inicio de la sesión de aprendizaje se usa una plataforma digital por bimestre, puede variar entre documentos en línea (Google docs) o Padlet.

En el desarrollo se encuentran los procesos didácticos (antes, durante y después de la lectura). Para este momento de la sesión, que es el durante, se usa la herramienta Jamboard.

En el cierre de la sesión se comprueba la comprensión de lectura, para ello usamos la plataforma digital Nearpod.

Conoce más del proyecto:



LOGROS ALCANZADOS

El impacto que trae consigo el presente proyecto se basa generalmente en el rendimiento de los aprendizajes de los estudiantes y su repercusión en los años posteriores, detectado en el diagnóstico y en los documentos de Gestión (PEI-PAT).



PROPÓSITO

Renovando nuestras estrategias en el desarrollo del pensamiento matemático, centrado en la resolución de problemas vía WhatsApp de los estudiantes del Nivel Secundaria de la I.E. “Manuel Gonzales Prada” de Kiatory, distrito de Pangoa.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Se usa el WhatsApp como estrategia de intercomunicación de diálogo directo e indirecto con los estudiantes en el desarrollo del pensamiento matemático centrado en el desarrollo de problemas. El docente cumple el rol de mediador en el desarrollo de competencias, capacidades, estándares y desempeños del Área de Matemática.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Se creó el grupo de trabajo vía WhatsApp por parte del docente del aula de innovación.
- Se elaboró el horario de clases virtuales vía WhatsApp dirigido por el director y comité designado en reunión colegiada. Las clases virtuales inicia a las 8 a.m. hasta las 11:30 a.m. de lunes a viernes, con un intermedio de receso de 30 minutos, de 9:30 a.m. hasta las 10 a.m. Cada docente de todas las áreas interactúa con todos y cada estudiante vía WhatsApp.
- Se creó el grupo WhatsApp de los padres y madres de familia, para hacer el seguimiento de la asistencia de sus hijos y participación en las clases virtuales, como también para informarse de las actividades programadas que se viene desarrollando durante al año académico en la I.E.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Renovando nuestras estrategias en el desarrollo del pensamiento matemático vía Whatsapp.

CÓDIGO: CNPIE2021-011689

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Satipo

DISTRITO: Pangoa

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Manuel Gonzáles Prada

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

113 estudiantes

PROBLEMA

En el transcurso de 2021 se presentó el problema de falta a clases de algunos estudiantes debido a que tienen que apoyar a sus padres y madres en el trabajo agrícola de las 9:00 horas hasta las 17:30 horas. Las familias quedaron afectadas económicamente por la pandemia, entre otros problemas que se presentaron. Por lo que se fomentó la estrategia de clases virtuales adicionales a lo que llevan los estudiantes en forma normal, tal como se indicó anteriormente, así como retroalimentación de las evidencias por la noche vía WhatsApp.

COMPETENCIA

“Resuelve problemas de cantidad” y
“Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio”.



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

LOGROS ALCANZADOS

El proyecto ha tenido los siguientes logros: Participación del 90% de estudiantes en las clases virtuales del primer grado al quinto grado de secundaria.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Creando podcast desarrollo mi expresión oral

CÓDIGO: CNPIE2021-010205

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Satipo

DISTRITO: Pangoa

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

30171

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

65 estudiantes

PROBLEMA

La I.E. 30171 del Centro Poblado Naylamp de Sonomoro del nivel secundaria cuenta con 65 estudiantes matriculados. En 2021, se identificó que los estudiantes presentan dificultad en la expresión oral. No participan activamente en las clases virtuales, responden a las preguntas con monosílabos o palabras cortas y repetitivas; además no activan la cámara del celular pues sienten temor. Es así como no participan en un diálogo directo con el profesor o sus compañeros.

PROPÓSITO

A partir de la identificación del problema y necesidad de aprendizaje priorizada referente a la expresión oral, surge la necesidad de ejecutar el proyecto de innovación promisorio, con el propósito de desarrollar la competencia del área de comunicación “Se comunica oralmente en su lengua materna”, a través de la creación de diversos podcasts.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El valor agregado de nuestro proyecto de innovación promisorio radica en utilizar la estrategia de grabar podcast de diversos temas para desarrollar la expresión oral, utilizando el aplicativo Dolby On de la tableta del Minedu. Asimismo, la relevancia del protagonismo de los estudiantes para interactuar con sus pares y compartir sus podcasts por Google Drive, Spotify, Google Podcasts, usando diferentes medios de acuerdo con su contexto.

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

En la primera experiencia de aprendizaje que dura dos semanas, los estudiantes conocen el propósito y la implementación del proyecto de innovación. Así como la variable dependiente e independiente.

En la semana tres se apropian del aplicativo Dolby On de la tableta del Minedu, que luego les servirá para grabar su podcast. En la cuarta semana, mediante la plataforma Google Meet, socializan y seleccionan diversos temas para la grabación del podcast (testimonios, entrevistas, autobiografía, narración de cuentos, monólogos, declamación poética, canciones, chistes, entre otros). En la quinta semana se inicia la grabación del primer podcast de acuerdo al cronograma de temas seleccionados. Posterior a la grabación se selecciona a los mejores podcasts y se almacena en la plataforma de Spotify y Google Podcasts y los que aún están en inicio se almacenará en el Google drive denominado “Creando mi podcast desarrollo mi expresión oral”. Finalmente, los estudiantes escucharan su podcast en Spotify, Google Podcasts, o en el drive para reflexionar y mejorar la siguiente grabación. Además, las mejores grabaciones de podcast serán distribuidas en Spotify.

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes logran avances significativos en cuanto al desarrollo de su expresión oral y la autonomía de sus aprendizajes. En el presente año las evidencias muestran una mejora significativa, ya que los instrumentos de evaluación muestran que el 25% se encuentra en el nivel de logro previsto.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Generar autonomía en la autoevaluación y retroalimentación de los estudiantes de la I.E. Santa Rosa de Camonashari en atención a sus aprendizajes, haciendo uso de la gamificación a través de la realidad aumentada, todo ello a través de la interacción con instrumentos tecnológicos y dinámicos, siendo así el caso de los entornos virtuales. Y paralelo a ello ver cambios progresivos y positivos en lo que respecta a su rendimiento académico.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto de innovación propuesto tiene como base la gamificación a través de la realidad aumentada, que viene a ser una aplicación mediante la cual se pueden crear distintos escenarios en base a la propia realidad del estudiante y ejecutar preguntas que les serán enviadas. Esta realidad agrupa aquellas tecnologías que permiten la superposición en tiempo real de imágenes, marcadores e información generados de forma virtual sobre el mundo físico, creando así un entorno donde los objetos virtuales se relacionan con la realidad del estudiante.

COMPETENCIA

“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1. Equipo de trabajo:

- 1.- Docente: Es el encargado de crear los juegos en realidad aumentada.
- 2.- Estudiantes: Realizarán la descarga del juego en sus dispositivos móviles
- 3.- Padres y madres de familia. Encargados de proveer a los alumnos de dispositivos móviles y facilitar la conectividad a internet.

Paso 2. COSEPACE.EDU. El juego se enviará a los estudiantes a través de un link o código QR.

Paso 3. Ejecución del juego: Los estudiantes serán los encargados de descargar el juego y haciendo usos de su cubo Merge y su dispositivo podrán proyectar los escenarios en cualquier espacio físico, para luego proceder a resolver los cuestionarios que aparecerán progresivamente durante el juego.

Paso 4: Autoevaluación y retroalimentación.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Gamificación a través de la realidad aumentada para la autoevaluación y retroalimentación autónoma del estudiante

CÓDIGO: CNPIE2021-010921

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Chanchamayo

DISTRITO: Perené

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 5
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

31579

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

23 estudiantes

PROBLEMA

El bajo rendimiento académico y desinterés que ha ido en aumento en los alumnos de la I.E. Santa Rosa de Camonashari, ubicado en el distrito de Perené, provincia de Chanchamayo, en la región Junín. Esto se debe a la virtualidad y el aislamiento producidos por la pandemia de la COVID-19, la cual ha generado una educación donde la interacción entre estudiante y docente ya no se dé de manera directa, si no a través de una pantalla.

LOGROS ALCANZADOS

El aplicar la estrategia de gamificación, a través de la realidad aumentada, ha permitido lograr que los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa Santa Rosa de Camonashari logren avances positivos en el manejo de su autoevaluación y retroalimentación, de manera autónoma, en lo que respecta a sus aprendizajes.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Mi comunidad en un cuento

CÓDIGO: CNPIE2021-010836

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Concepción

DISTRITO: San José de Quero

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 14
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

673, 386, 1207, 541, 599, 502, 164,
30403 San Francisco de Salvio,
561, 1208, 554, 624, 159, 30531

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

246 estudiantes

PROBLEMA

Según los registros de evaluación y cuadernos de campo de las docentes de las 14 I.E.E. en 2021, se observa que el porcentaje de los niños que están logrando la competencia es menor a 40%, esto debido a que los 246 estudiantes están en sus hogares recibiendo el acompañamiento a sus aprendizajes directamente de sus padres de familia y adultos cercanos que no tienen conocimiento ni práctica en la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna" y la combinación de sus capacidades.

PROPÓSITO

Mejorar el nivel de desempeño en la competencia: "se comunica oralmente en su lengua materna del CNEB" en los estudiantes del nivel inicial de las 14 instituciones educativas del distrito de San José de Quero, a través de la estrategia: "Mi comunidad en un cuento"

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto de innovación educativa utiliza la creación de cuentos contextualizados con características propias de cada una de las comunidades, debido a que los cuentos para los niños de 3, 4, y 5 años propician el desarrollo de la comunicación oral. A partir de lo escuchado, los estudiantes deducen ideas centrales y las expresan oralmente.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en su lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Paso 1: Conformación del equipo técnico para la implementación de la estrategia: "Mi comunidad en un cuento".
- Paso 2: Grandes comunicadores.
- Paso 3: Padres lectores.
- Paso 4: Retroalimentación con estudiantes y autores.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están comunicando sus ideas, pensamientos, sentimientos con mayor soltura, se muestran creativos, utilizan variados recursos expresivos, su vocabulario ha incrementado, sobre todo en los niños de 4 y 5 años.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer la competencia “gestiona su aprendizaje de manera autónoma” en los estudiantes, a través de la implementación del recurso educativo FAE-CH para la mejora de sus aprendizajes.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Promueve la autogestión de los aprendizajes y la autonomía de los que se fortalecen sus capacidades en establecer su meta y no perderlo de vista, utilizando el recurso de la ficha de actividad contextualizada a su necesidad. Esto permite a los estudiantes desenvolverse con seguridad ante los diferentes desafíos que la vida y sociedad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: gestión escolar colegiada- análisis del contexto.

Paso 2: fortalecimiento de capacidades

Paso 3: entrega del recurso educativo

Paso 4: acompañamiento docente

NOMBRE DEL PROYECTO:

FAE-CH recurso educativo para fortalecer el aprendizaje autónomo

CÓDIGO: CNPIE2021-010823

REGIÓN: Junín

PROVINCIA: Huancayo

DISTRITO: Sapallanga

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Chinchaysuyo

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

487 estudiantes

PROBLEMA

Estudiantes del nivel secundario presentan dificultades en gestionar de manera autónoma sus aprendizajes, debido a diversos factores y condiciones.

COMPETENCIA

“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

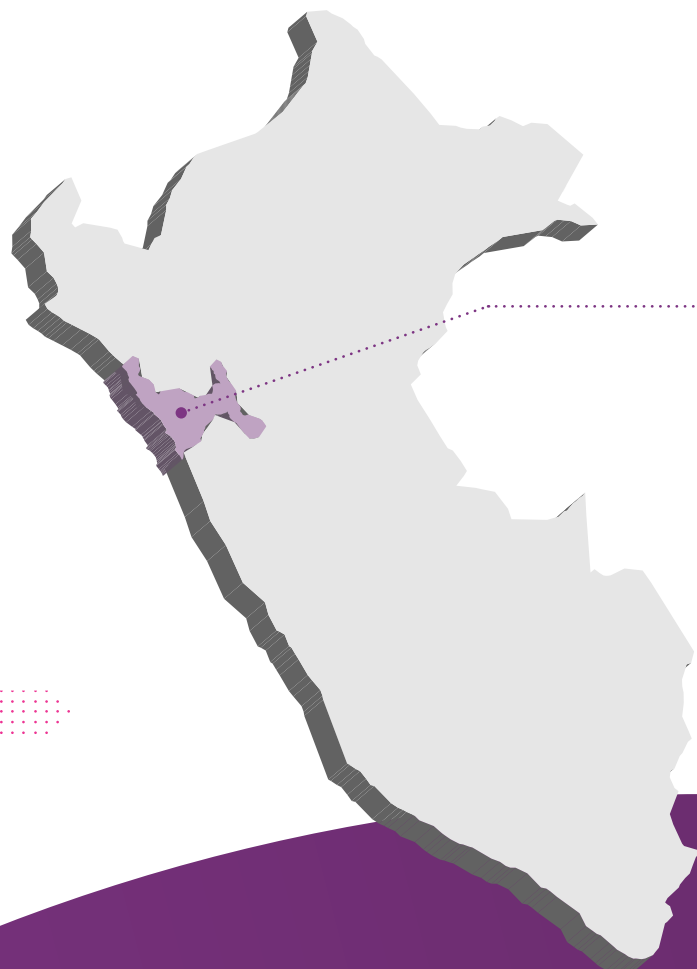
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

LOGROS ALCANZADOS

Al aplicar FAE-CH como recurso educativo para fortalecer el aprendizaje autónomo, se ha permitido que estudiantes logren avances significativos en su autonomía. A partir de los resultados de aprendizaje del año escolar 2020 y en relación con lo avanzado hasta la fecha, hemos realizado cinco experiencias de aprendizaje y mostraremos resultados muestrales (tomamos cuatro competencias).

Conoce más del proyecto:





La Libertad

4 proyectos ganadores



PROPÓSITO

Promover y fortalecer la convivencia de los estudiantes y su familia del cuarto grado de educación primaria, mediante la utilización de las aplicaciones Dolby On, Xodo y SmartOffice de la tableta. Se cuenta con el asesoramiento a los padres y madres de familia para mejorar las relaciones interpersonales con sus hijos e hijas y así lograr mejores aprendizajes para ellos.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto determina que el uso de las aplicaciones Dolby On, (grabación videos) el Xodo (editar texto en PDF) y el SmartOffice (producción de textos narrativos), encontradas en la Tableta brindadas por el Ministerio de Educación, motiva a los padres de familia a participar e involucrarse en el desarrollo de actividades de sus menores hijos, quienes desarrollan un rol protagónico mostrando entusiasmo, buen ánimo, motivado en cada uno de sus participaciones; así mismos al momento al enviar sus evidencias de manera oportuna y respondiendo a las expectativas del propósito de aprendizaje.

COMPETENCIA

- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.
- Construye su identidad.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Este proyecto propone esta estrategia para mejorar el tránsito de la virtualidad a la presencialidad. En su implementación se consideran los siguientes pasos:

Paso 1: Coordinación con los padres de familia.

Paso 2: Diseño de la experiencia de aprendizaje.

Paso 3: Promoción del trabajo cooperativo en familia.

Paso 4: Conversación en casa y en la escuela.

En el desarrollo del proyecto hemos encontrado muchas dificultades, debido a que las aplicaciones son pocas conocidas por los docentes. Sin embargo, con la perseverancia del equipo docente y el trabajo colaborativo se ha podido llevarlo adelante. Como punto principal, la confianza brindada al estudiante ha permitido conocer sus logros y dificultades, al momento de realizar sus grabaciones, análisis de los textos presentados y la producción de sus textos narrativos de las actividades que realizan, con la finalidad de integrarse como familia.

NOMBRE DEL PROYECTO:

“Aprender junto a la familia para mejor la convivencia en mi hogar”

CÓDIGO: CNPIE2021-011715

REGIÓN: La Libertad

PROVINCIA: Otuzco

DISTRITO: Agallpampa

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

80842

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

22 estudiantes

PROBLEMA

En las interacciones realizadas con estudiantes, al momento del acompañamiento, reflejan timidez al dar respuestas cerradas. Esto se debe a la baja autoestima por falta de afecto, confianza y el modo de interrelacionarse con su familia.

LOGROS ESPERADOS

1. Mejorar la expresión oral, acompañado de gestos, mímicas y movimientos.
2. Integrar a los padres de familia en el desarrollo de las actividades de aprendizajes de sus menores hijos.
3. Mejorar la convivencia del estudiante con sus familias.
4. Optimizar las interrelaciones personales positivas.
5. Promover el interés en los estudiantes para generar y transmitir evidencias.
6. Utilizar la Tableta como portafolio de evidencias.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

COMBO KAMISHIBAI, estrategia para mejorar la comprensión lectora utilizando mitos y leyendas de la región la libertad.

CÓDIGO: CNPIE2021- 010270

REGIÓN: La Libertad

PROVINCIA: Trujillo

DISTRITO: Huanchaco

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

80081 Julio Gutiérrez Solari

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

420 estudiantes

PROBLEMA

En los últimos años, el nivel de logro alcanzado en la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna" por los estudiantes del VI ciclo de nuestra institución educativa ha sido muy bajo. Esto se ha visto reflejado en los resultados de la ECE 2019, el consolidado de notas del año 2020, las pruebas diagnósticas 2021 y el reporte de participación de los estudiantes en los grupos de WhatsApp.

PROPÓSITO

Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes aplicando el proyecto "Combo Kamishibai, estrategia para mejorar la comprensión lectora utilizando mitos y leyendas de la región La Libertad".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Dicho proyecto ha sido diseñado para ser aplicado en todo contexto, especialmente en el de la educación a distancia, y se caracteriza por propiciar el trabajo en equipo, involucrar a las familias en el proceso de aprendizaje de sus hijos, despertar el interés por la lectura, promover la interculturalidad y despertar la imaginación de los estudiantes.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Fase 1: Compilación y sensibilización
- Fase 2: Ejecución de la estrategia original.
- Fase 3: Socialización y difusión de evidencias

A la fecha, se han realizado tres conversatorios con diferentes escritores de la región, habiéndose programado el cuarto para el mes de noviembre. La organización de este evento recae en el equipo de trabajo encargado del proyecto y permite la interacción de estudiantes y escritores. Además, involucra a las familias y comunidad educativa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes han mejorado su nivel de logro en la competencia Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, muestran un mayor interés por la lectura, valoran los mitos y leyendas de su región e integran a sus familias en su proceso de aprendizaje.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes a través de la implementación de una biblioteca virtual denominada: “Carrusel de libros”. Debido a su presentación creativa despierta la motivación en los niños y niñas que podrán practicar lectura y producir sus textos de manera divertida.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto consiste en la creación de un espacio virtual donde los estudiantes están en contacto con diversa información presentada de manera creativa como: videocuentos animados, rimas, adivinanzas, trabalenguas, obras literarias, canciones para aprender a leer y canciones motivadoras para la lectura.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Planificación
Paso 2: Implementación de actividades
Paso 3: Retroalimentación

El éxito del proyecto es la creatividad al elaborar el material que conforma nuestra biblioteca virtual “Carrusel de libros”, tales como videocuentos, canciones, rimas, adivinanzas, obras literarias, etc. usando variados recursos y herramientas tecnológicas, así como los aplicativos de la tableta, que permite la motivación y el placer por la lectura a los niños y niñas.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística

NOMBRE DEL PROYECTO:

Mejoramos nuestras competencias comunicativas a través de la implementación de la biblioteca virtual “carrusel de libros”

CÓDIGO: CNPIE2021- 010545

REGIÓN: La Libertad

PROVINCIA: Sánchez Carrión

DISTRITO: Sanagorán

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

80207

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

93 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan dificultad en el aprendizaje en las competencias del área de Comunicación. En comprensión lectora, de un total de 93 estudiantes del nivel primario, 50% se encuentran en el nivel inicio, 30% en el nivel proceso y solo el 10% en el nivel logrado. Mientras que en escritura, el 60% de estudiantes se encuentra en el nivel inicio, el 25% en el nivel proceso y 15% en el nivel logrado. Además, cabe mencionar que la mayoría de los estudiantes del primer y segundo grado aún no leía al ingresar a la escuela y los demás estudiantes presentaban dificultades en comprensión lectora y producción de textos.

LOGROS ALCANZADOS

Se ha logrado un avance significativo en comprensión de textos. De 93 estudiantes de primaria, el 10% se ubica en el nivel logro inicio; el 20% en el nivel proceso y el 70% en el nivel logrado. En producción de textos, el 15% se ubica en el nivel inicio, un 15% en nivel proceso y el 60% en nivel logrado.

Conoce más
del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

La evaluación por retos como una modalidad evaluativa para valorar habilidades socioemocionales y de alta demanda cognitiva, en el marco del enfoque de un currículo por competencias y evaluación formativa

CÓDIGO: CNPIE2021- 011761

REGIÓN: La Libertad

PROVINCIA: Trujillo

DISTRITO: Trujillo

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 10
Docentes: 14

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Futura Schools sede San Isidro –DRE Arequipa-Lambayeque-Tacna-Piura-Ica

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

420 estudiantes

PROBLEMA

El proceso de evaluación de los aprendizajes -ya sea en la práctica evaluativa de los docentes, en la gestión escolar de los directivos, en la labor rectora del Ministerio de Educación o las Instancias de Gestión Educativa Descentralizada (IGED) -siempre ha constituido una debilidad al momento de diseñarlo, implementarlo y valorarlo; lo cual afectaba los niveles de logro y/o desempeño de los estudiantes, así como el enfoque que le asignaban a la evaluación los padres y madres de familia. En ese sentido, surge la necesidad de una nueva cultura evaluativa donde se valoren desempeños auténticos en los estudiantes, se centre en la integralidad del acto educativo, se le dé énfasis al proceso de retroalimentación y el acto evaluativo sea una actividad gratificante para los estudiantes.

PROPÓSITO

Promover la práctica de una cultura evaluativa formativa y auténtica a partir del diseño e implementación de la evaluación por retos como una modalidad evaluativa para valorar habilidades socioemocionales y de alta demanda cognitiva en el marco del enfoque de un currículo por competencias.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La modalidad de evaluación por retos como una forma evaluativa que solo poseemos en nuestra institución y como característica clave que diferencia de las demás instituciones. Permite valorar los desempeños auténticos de los estudiantes en 360°, basados en la indagación, creatividad, habilidades socioemocionales y de alta demanda cognitiva a partir del planteamiento de reto vinculado a la realidad, que a su vez permite realizar una retroalimentación permanente. Esta modalidad evaluativa tiene como propósito promover la práctica de una cultura evaluativa formativa y auténtica.

COMPETENCIA

“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

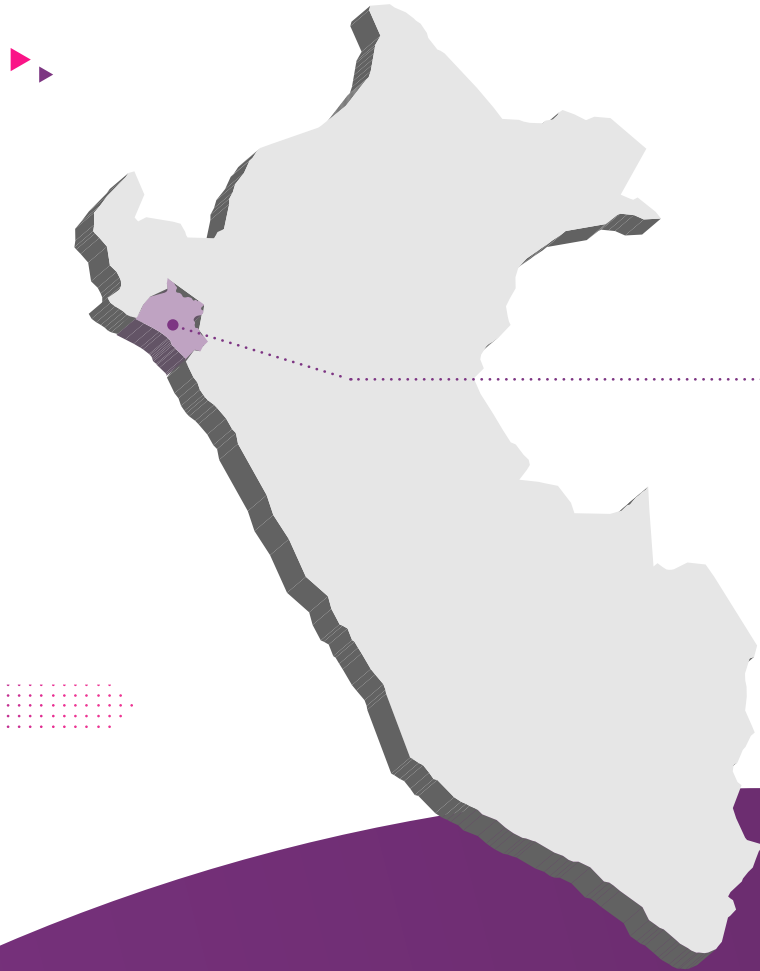
Implica abordar dos aspectos generales: en primer lugar, las actividades realizadas para el proceso de implementación de la innovación, las cuales devienen de la positividad de las causas del problema, reflejándose en medios en el árbol de objetivos, así como de los propósitos generales y específicos planteados en el capítulo anterior. En segundo lugar, la innovación per se (en sí misma), en la cual se incluye el proceso metodológico de la evaluación por retos como modalidad evaluativa del enfoque formativo. Dichos aspectos generales permiten el logro del objetivo de la innovación que radica en: promover la práctica de una cultura evaluativa formativa y auténtica a partir del diseño e implementación de la evaluación por retos como una modalidad evaluativa para valorar habilidades socioemocionales y de alta demanda cognitiva en estudiantes del V al VII ciclo de EBR de la Red Futura Schools, en el marco del enfoque de un currículo por competencias.

LOGROS ALCANZADOS

Se observa una mejora en proceso y ascendente hacia el cumplimiento del logro y respecto al inicio de la implementación de la evaluación hacia la actualidad se hace evidente que los estudiantes están adquiriendo una mejora en sus aprendizajes.

Conoce más del proyecto:





Lambayeque

5 proyectos ganadores



NOMBRE DEL PROYECTO:

Promovemos el bienestar socioemocional de la comunidad educativa labarthina

CÓDIGO: CNPIE2021- 010439

REGIÓN: Lambayeque

PROVINCIA: Chiclayo

DISTRITO: Chiclayo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirectores: 4
Docentes: 8

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Pedro Abel Labarthe Durand

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

1470 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentaron marcadas dificultades en habilidades socioemocionales para la convivencia durante la pandemia de la COVID-19. Esta situación problemática es producida por diversas causas, entre las que podemos señalar una limitada gestión de emociones, desatención familiar, deficiente comunicación en la familia y fallecimiento de un familiar, cuyos efectos se manifiestan en estados emocionales de miedo, angustia desmotivación para los aprendizajes, falta de concentración, gestión de emociones, conflictos interpersonales, situaciones de riesgos como el uso inadecuado de las herramientas virtuales y redes sociales, y, asimismo, desánimo para el estudio.

PROPÓSITO

Contribuir con promover adecuadas habilidades socioemocionales en la convivencia de la comunidad educativa labarthina durante la pandemia para lograr el fortalecimiento de las relaciones familiares, inteligencia intrapersonal e interpersonal que impulsen relaciones armoniosas, interés por el estudio, empatía y asertividad en el mejoramiento de los aprendizajes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Trabajar las habilidades para procesar y manejar los sentimientos en estos tiempos de pandemia, con diversas actividades fortaleciendo las relaciones armoniosas en la familia, brindando estrategias para superar la tristeza, el miedo y el desánimo por el estudio. Asimismo, disminuir la agresividad, fortalecer la empatía, promover el interés por el estudio, fortalecer habilidades comunicativas para impulsar las relaciones armoniosas.

COMPETENCIA

"Construye su identidad".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Se conformó un equipo de trabajo, para analizar y priorizar situaciones problemáticas que afecten los logros de los aprendizajes. Una vez priorizado la problemática se fue generando macro actividades que sumaron para el proyecto innovador. Se desarrollan las siguientes intervenciones:

- Programa "Generando el bienestar emocional para el adecuado rendimiento y desempeño de estudiantes, padres y madres de familia".
- Capacitación docente: "fortaleciendo las habilidades sociales en docentes, auxiliares de educación y administrativos a través del trabajo cooperativo".
- Programa de intervención "Estrategia educativa para la prevención de la violencia, conductas de riesgo en los niños, niñas y adolescentes".

LOGROS ALCANZADOS

Se ha logrado generar el bienestar emocional para el adecuado rendimiento y desempeño de estudiantes y familias.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el bienestar emocional, una sana convivencia y soporte emocional asegurando un clima de respeto y gestión de las emociones en los estudiantes del nivel primario.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Relacionar a los estudiantes con su accionar emocional, de allí que "El color de mis emociones" es la estrategia metodológica que se propone, donde los docentes brindan un soporte emocional a los estudiantes y sus familias, y se busca el desarrollo de las competencias socioemocionales, comunicativas y expresivas.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Paso 1: formación del equipo institucional
- Paso 2: planificación de actividades y acciones.
- Paso 3: elaboración de estrategias.
- Paso 4: utilización de recursos.
- Paso 5: desarrollo de tareas.
- Paso 6: evaluación y retroalimentación.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Sin violencia y con amor, convivimos mejor

CÓDIGO: CNPIE2021- 010947

REGIÓN: Lambayeque

PROVINCIA: Ferreñafe

DISTRITO: Ferreñafe

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docentes: 10

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

10059 Juan Galo Muñoz Palacios

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

365 estudiantes

PROBLEMA

Se identificó desgaste emocional y rupturas afectivas de los estudiantes y sus familias a raíz de la pandemia y aislamiento social; así como escasa atención a estudiantes inclusivos y casos de violencia familiar. Es importante destacar que, al iniciar las actividades como parte de una educación a distancia, se diagnosticó que los grupos de estudiantes que ingresaban a los diversos grados de educación primaria presentaban en un 50% deficiencias en las competencias socioemocionales, comunicativas, expresivas, construcción de su identidad y para asumir una vida saludable. Esto lo observamos el día de la apertura del año escolar y posteriormente, en el interactuar diario con las y los estudiantes. Además, se evidenció que la gran mayoría de familiares se despreocupan y no se involucran en las actividades de aprendizaje, así como de su desarrollo y bienestar.

COMPETENCIA

"Construye su identidad".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana

LOGROS ALCANZADOS

Los resultados obtenidos en los estudiantes son favorables, en la forma de comunicarse, fluidez de palabras y dominio del tema tratado en las actividades de aprendizaje. También hay involucramiento familiar para captar el propósito de la actividad, el cual dan a conocer mediante el desarrollo de sus evidencias.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

En familia desarrollamos nuestras habilidades blandas para fortalecer el aprendizaje autónomo

CÓDIGO: CNPIE2021- 011921

REGIÓN: Lambayeque

PROVINCIA: Chiclayo

DISTRITO: José Leonardo Ortiz

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 9

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Cristo Rey

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

840 estudiantes

PROBLEMA

La pandemia obligó a desarrollar las sesiones de manera remota, pero se ha encontrado la principal dificultad: la escasa conectividad y el acceso de nuestros estudiantes a un dispositivo. Esta situación ha contribuido de manera negativa al inicio de las clases remotas generando problemas de desmotivación por el aprendizaje reflejada en la poca participación, conllevando incluso a la deserción escolar. Tal es así que al inicio, de las clases remotas, y luego de hacer un diagnóstico, la institución tomó la decisión de realizar las clases empleando la aplicación de WhatsApp, a fin de que los estudiantes sean atendidos. Estas clases se desarrollan a través de grupos que son administrados por los docentes, donde se da la interacción con los estudiantes y se desarrolla la actividad correspondiente.

PROPÓSITO

Implementar un programa basado en el desarrollo de habilidades blandas de los estudiantes y sus familias para mejorar sus aprendizajes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Nuestra estrategia se centra en la ejecución de talleres dirigidos a los estudiantes donde se abordan temáticas vinculadas al desarrollo de asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones. Esto se viene trabajando a través de cuatro dimensiones relacionadas al desarrollo de estrategias cognitivas de aprendizaje, procesos de autorregulación, habilidades de participación y habilidades de trabajo colaborativo. De esta manera, se está abordando los problemas emocionales que vivencian nuestros estudiantes durante las clases remotas y puedan lograr el aprendizaje autónomo.

COMPETENCIA

"Construye su identidad".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

1. Se realizó un diagnóstico sobre el nivel de desarrollo de habilidades blandas por parte de los estudiantes.
2. Se elaboró y se viene ejecutando un programa de intervención tutorial basado en el desarrollo de habilidades blandas dirigido a estudiantes y familias.
3. Se logró establecer convenios con aliados estratégicos para la asesoría en el desarrollo del programa.
4. Se realizaron 21 talleres con los estudiantes de ambos ciclos (de los 30 planificados)
5. También se realizaron talleres sobre el desarrollo de habilidades blandas, a través de la Escuela de Familias.
6. Se realiza el seguimiento a los estudiantes y familias a fin de evitar la deserción escolar durante las clases remotas.
7. Se brinda orientación personalizada a estudiantes para brindar soporte emocional.

LOGROS ALCANZADOS

Se evidencia mejora en los aprendizajes de los estudiantes impulsando el desarrollo de aprendizaje autónomo y se ha logrado reducir de deserción escolar y abandono de las clases remotas.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Impulsar el desarrollo de la competencia “Construye su identidad” y el enfoque intercultural en los ciudadanos y ciudadanas que deben contribuir al progreso de la sociedad, garantizando que su acervo cultural permanezca en el tiempo. Esto implica el impulso de sus habilidades y destrezas para mostrar que su cultura aún vive y transmitirla de generación en generación.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Utilizamos la metodología de investigación-acción. Se desarrolló la investigación sobre la riqueza de la herencia que poseemos de la cultura Cupisnique. En ese quehacer se ha compartido aprendizajes y admirado el aporte de los ancestros y que no debe quedar en el olvido. Al finalizar, se ha realizado una reflexión consciente sobre los logros y dificultades, habiendo generado nuevos compromisos para continuar con la investigación.

COMPETENCIA

“Construye su identidad”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1. Planificar en forma consensuada según cronograma y responsabilidades. Se inicia así el proceso de intervención en el estudio. Sensibilización: Identidad- Cuidamos la vida con “talento tradicional”.

Paso 2. Realización de motivación y promoción de ejecución del proyecto- sensibilización popular, “Recorriendo mi suelo Cupisnique”. Publicar en las redes sociales.

Paso 3. Ejecución de las actividades del proyecto. Acción y observación permanente. Luego de la publicación de la promoción del proyecto innovador en redes sociales.

Paso 4. Retroalimentación-reflexión/ compromiso.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Mi cultura cupisnique, herencia milenaria

CÓDIGO: CNPIE2021- 010080

REGIÓN: Lambayeque

PROVINCIA: Chiclayo

DISTRITO: Monsefú

EQUIPO RESPONSABLE:

Director :1
Docentes: 12

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 012 Talentos de María

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

400 estudiantes

PROBLEMA

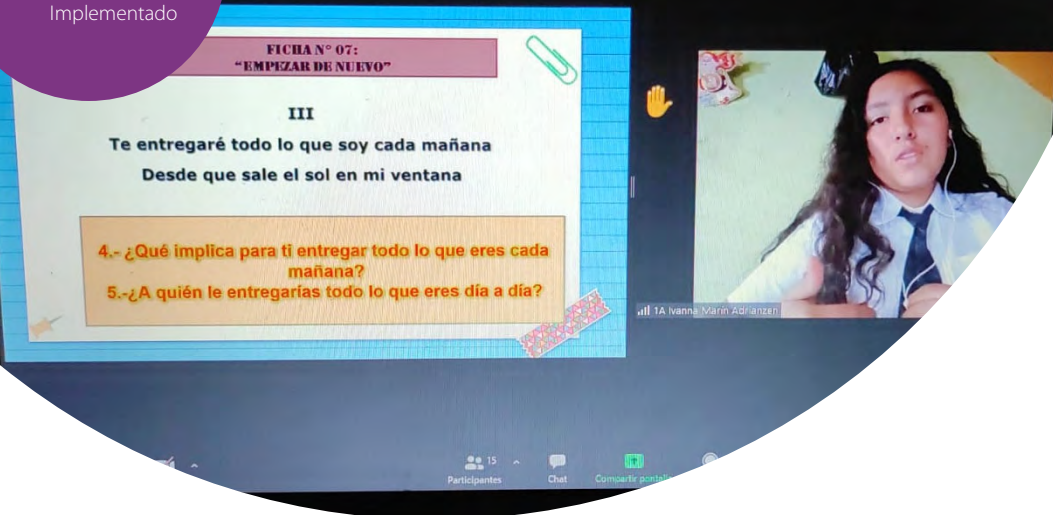
En los estudiantes de Talentos de María se encontró que poseen deficiencias en el desarrollo de la competencia de identidad y la experiencia intercultural. Frente ello, se hizo necesario trabajar unidos. Escuela y familia avanzaron juntos de la mano para conocer, reconocer y valorar la herencia milenaria y elevarse orgullosos para cantar al mundo la riqueza de lo nuestro.

LOGROS ALCANZADOS

Desarrollar el proyecto ha permitido que nuestros estudiantes logren aprendizajes significativos relacionados a la identidad, base la formación de los ciudadanos y ciudadanas quienes a medida que van creciendo valorarán y preservarán la herencia Cupisnique.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

“Supérate leyendo”: programa participativo para entrenar la resiliencia y las habilidades comunicativas en entornos virtuales, a fin de enfrentar situaciones complejas de la vida de una manera creativa.

CÓDIGO: CNPIE2021- 011551

REGIÓN: Lambayeque

PROVINCIA: Lambayeque

DISTRITO: San José

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 10

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

10224 Nicánor de la Fuente
Sifuentes-Nixa

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

403 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan problemas para expresarse de manera oral, tales como: el uso de barbarismos, muletillas, falta de coherencia y fluidez verbal; en situaciones cotidianas. Ante las exigencias de la educación a distancia, como el manejo de equipos tecnológicos, plataformas y aplicaciones virtuales, las dificultades descritas se agudizaron afectando su progreso académico y emocional como se evidencia en los portafolios, registros de los docentes y acta de reunión colegiada. Por ello, la problemática priorizada en los estudiantes del nivel secundario presenta mayor dificultad en el nivel de desarrollo de la resiliencia, como también en sus habilidades comunicativas relacionadas al desenvolvimiento en entornos virtuales.

PROPÓSITO

Fortalecer la resiliencia y las habilidades comunicativas, a partir del desenvolvimiento en entornos virtuales generados por las TIC.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia combina micro charlas de sostenimiento socioemocional relacionadas a la resiliencia, basadas en los ejes temáticos de las diversas experiencias de lectura, donde interactúan estudiantes, padres de familia, docentes y aliados estratégicos como: especialistas en salud mental y física, líderes espirituales, especialistas en redes sociales, comunicaciones y artes en entornos virtuales. El docente asume un papel de mediador que acompaña y guía al estudiante para el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Etapa 1: Diseño e implementación del programa participativo.
- Etapa 2: Organización del equipo de trabajo.
- Etapa 3: Planificación de las tareas.
- Etapa 4: Comunicación y difusión del programa a la comunidad educativa.
- Etapa 5: Ejecución del programa participativo “Supérate leyendo”.
- Etapa 6: Retroalimentación.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua materna” y “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

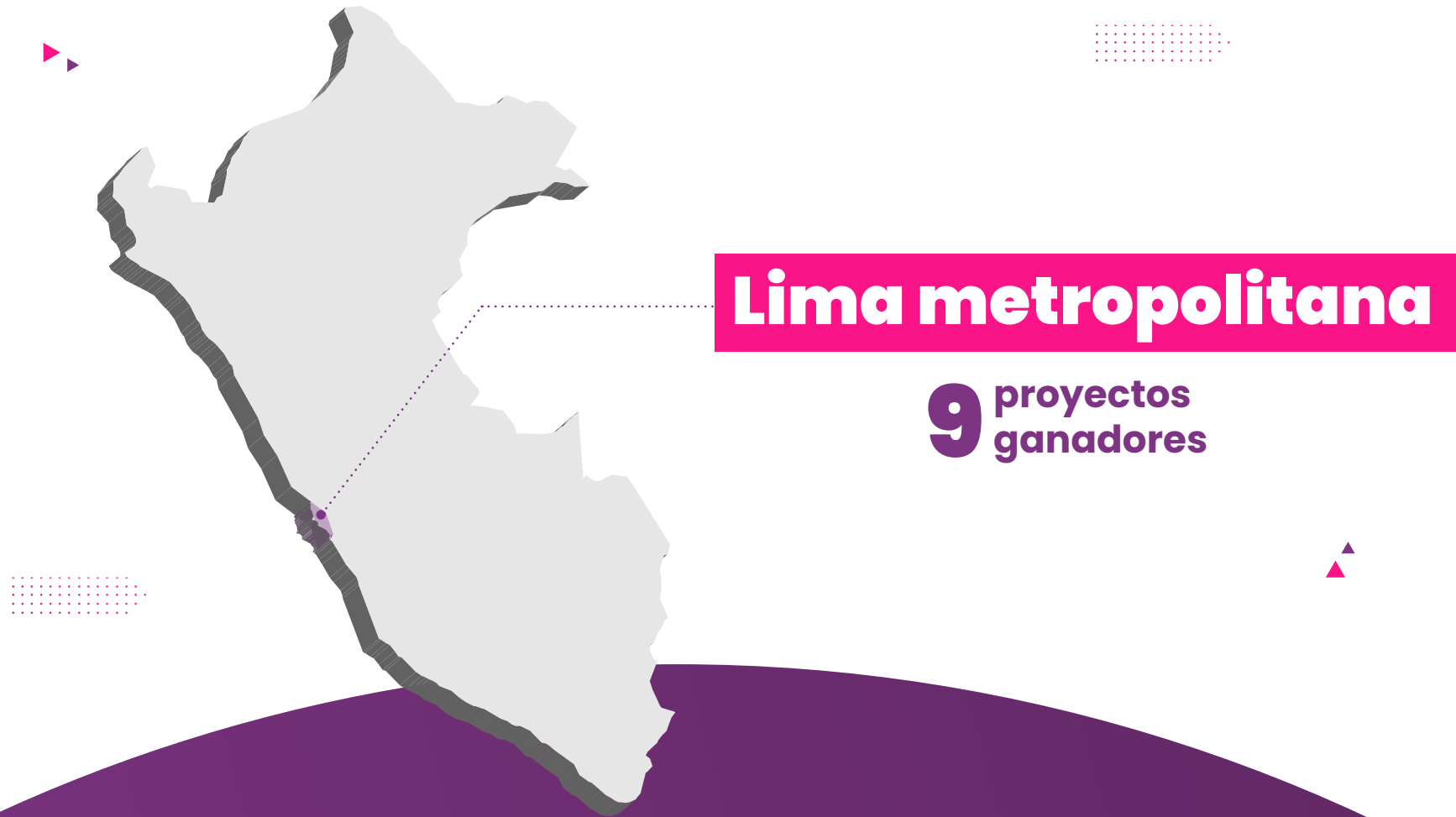
- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

LOGROS ALCANZADOS

Evidenciar en estudiantes sus avances significativos en el entrenamiento de la resiliencia, como también en el desarrollo de las habilidades comunicativas y su desenvolvimiento en los entornos virtuales.

Conoce más del proyecto:





Lima metropolitana

9 proyectos ganadores



NOMBRE DEL PROYECTO:

¡Emprende creativamente y cambia tu vida!

CÓDIGO: CNPIE2021- 010353

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: Lima

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docentes: 9

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Cristo Rey

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

1227 estudiantes

PROBLEMA

Se observó que había dificultades en cuanto al manejo de la economía familiar, lo que estaba ocasionando problemas como: desintegración en las familias, carencias económicas, endeudamientos. Nos dimos cuenta de esta situación en las clases de Ciencias Sociales, cuando abordábamos ejes temáticos relacionados con la competencia "Gestiona Responsablemente los recursos económicos".

PROPÓSITO

Desarrollar en las estudiantes la competencia "Gestiona responsablemente los recursos económicos", a partir de la comprensión de los elementos financieros y la relación entre ellos, para la toma de decisiones acertadas, sobre el uso de los recursos económicos, en función a sus necesidades personales y familiares logrando así un cambio de vida.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Emprendimiento que venimos desarrollando bajo la metodología del Design Thinking tiene resultados positivos tanto en las estudiantes y en las familias. Se trata de estudiantes que ahora tienen un nivel de logro y destacado en la competencia "Gestiona responsablemente los recursos económicos". Es así que sus familias mejoraron su economía gracias a estos emprendimientos que integraron a sus miembros. Además, se pudo satisfacer sus necesidades por los equipos informáticos y celulares que adquirimos para continuar con sus clases virtuales.

COMPETENCIA

"Se desenvuelve en entornos virtuales, generados por las TIC", "Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social", y "Gestiona responsablemente los recursos económicos".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Paso 1: Empoderamiento de conceptos y temas de Educación Financiera.
- Paso 2: Talleres de Educación Financiera.
- Paso 3: Taller Financiero Familiar
- Paso 4: Emprendimientos Personales, familiares e institucionales.
- Paso 5: Ferias Financieras Lúdica
- Paso 6: Evaluación y Socialización del proyecto.



Conoce más
del proyecto:



LOGROS ALCANZADOS

Los resultados del logro de las estudiantes de 1° a 5° de secundaria en la competencia "Gestiona responsablemente los recursos económicos" son: inicio (9%), proceso (18%), logro (55%) y destacado (18%).



PROPÓSITO

Desarrollar la competencia 28: "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", ya que es transversal y nos permite realizar todas las competencias que abordamos y, en el contexto de la educación a distancia, brindar de manera más factible, flexible y oportuna la atención educativa.

ESTRATEGIA INNOVADORA

En el contexto a distancia, a través del empleo y acceso a un aula virtual "Aprende en familia", se facilita la plataforma educativa Educared, donde se presentan recursos pedagógicos digitales adaptados elaborados y guiados por los docentes siguiendo la programación de "Aprendo en casa". Desde noviembre del año pasado se ha implementado la gamificación, a través de medios y recursos digitales como el acceso a un aula virtual, uso de aplicaciones para la comunicación virtual y aplicaciones para el uso de gamificación.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Comunicación, sensibilización y coordinación con la comunidad educativa del CEBE 014 "La Sagrada Familia".
Paso 2: Planificación, organización e implementación para la creación de recursos pedagógicos digitales.
Paso 3: Talleres y capacitación a la comunidad educativa.
Paso 4: Ejecución en la elaboración y alojamiento de los recursos pedagógicos digitales adaptadas.
Paso 5: Acompañamiento del docente en el proceso educativo a distancia.
Paso 6: Evaluación de la práctica pedagógica para la mejora.
Paso 7: Compartir la propuesta innovadora a los actores de la comunidad educativa externa.
Paso 8: Complementación del proyecto "Todos nos divertimos aprendiendo a través de las TIC".

NOMBRE DEL PROYECTO:

¡Todos nos divertimos aprendiendo con las TIC!

CÓDIGO: CNPIE2021- 010738

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: Magdalena del Mar

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

014 La Sagrada Familia

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

151 estudiantes

PROBLEMA

Según un primer diagnóstico (informe realizado por cada docente) que realizamos en el 2020 durante la emergencia sanitaria, pudimos detectar que la problemática en el 2019 se agudizó y la estrategia Aprendo en casa para educación básica especial, a través de la radio y la televisión, no permitió mediar los procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad en nuestros estudiantes, relacionados al desarrollo de habilidades básicas; características para que aprendan, según su condición.

COMPETENCIA

"Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ALCANZADOS

El proyecto está presentando grandes avances partiendo desde logros de aprendizajes en nuestros estudiantes, a través del trabajo conjunto con la familia, el acompañamiento y retroalimentación del docente, y mediante la estrategia Aprendo en casa, permitiendo brindar oportunidades para todos.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

“El modelo del aula invertida bajo el enfoque STEAM para generar la autonomía y el desarrollo del pensamiento complejo en nuestros estudiantes”

CÓDIGO: CNPIE2021- 011406

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: San Luis

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Los Educadores

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

1100 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentaban bajos logros de aprendizaje. Ello se evidenciaba en los resultados de las evaluaciones estandarizadas, como por ejemplo la prueba ECE 2019, en la cual los estudiantes de segundo de secundaria obtuvieron como resultados: el 53% no alcanzó el logro satisfactorio en Comunicación; en el área de Matemática, el 76.2% de estudiantes no alcanzaba el nivel satisfactorio; y en el área de Ciencia y Tecnología, el 74% no alcanzaba el nivel satisfactorio.

PROPÓSITO

El propósito es fortalecer la práctica docente para el desarrollo de la autonomía y del pensamiento complejo de los estudiantes aplicando el enfoque STEAM en el modelo metodológico del aula invertida.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto considera el fortalecimiento de la práctica docente para la planificación colegiada, considerando la metodología del aula invertida incorporando el enfoque STEAM que promueve el trabajo transdisciplinar.

COMPETENCIA

“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático.
- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

1. Planifica: Los docentes realizan la planificación colegiada.
2. Ejecuta: Los docentes aplican las estrategias de acuerdo a la metodología del aula invertida y del enfoque STEAM.
3. Evalúa: Los docentes evalúan los resultados obtenidos en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje.

LOGROS ALCANZADOS

Estudiantes han desarrollado en cierta manera su autonomía, han aprendido a planificar su tiempo, a conocer y tener claro los propósitos de aprendizaje en cada área y, a partir de ello, a planificar sus metas, organizar su trabajo, para la revisión.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar y potenciar la expresión oral, para alcanzar un alto nivel de desarrollo en la competencia "Se expresa 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.



ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto de innovación educativa que presentamos utiliza la estrategia de creación oral de cuentos hilados con el apoyo de imágenes. Debido a que en las narraciones de historias se hace uso de la expresión oral, movilizan las capacidades de la competencia "se comunica oralmente en su lengua materna"; interpreta el texto oral, desarrollando ideas, utilizando palabras conocidas y adicionando nuevas que tienen que ver con las imágenes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Planificación y organización de las actividades de manera colegiada.
Paso 2: Presentación de la casa temática.
Paso 3: La maestra recibe los audios y videos para el registro del progreso de la competencia; se guardan en la biblioteca virtual de la institución.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Historia de amigos "Mundo mágico de aprendizaje"

CÓDIGO: CNPIE2021-010073

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: San Martín de Porres

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 9

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

0020

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

212 estudiantes

PROBLEMA

La I.E. atiende a niños y niñas del nivel inicial de 3, 4 y 5 años de edad que provienen de los alrededores de la comunidad. Tras la aplicación de instrumentos de recojo ,arrojaron que un 50% de ellos no se expresa adecuadamente: pocas palabras, habla infantilizada y no pronuncian con claridad. Estos porcentajes se agudizan por las condiciones de aislamiento y cuidado que aún viven las familias provocadas por la pandemia; los niños y niñas se muestran más cohibidos para hablar, espera que el adulto les dicte y comunica utilizando frases cortas con pronunciación poco claro.

COMPETENCIA

"Se expresa oralmente en su lengua materna".



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.

LOGROS ALCANZADOS

Los niños y niñas han mejorado la expresión oral, tienen más claridad y fluidez, han incrementado su vocabulario, hacen uso de recursos expresivos para hablar, dar opiniones, responder preguntas, se comunican con sus pares, respetan turnos y muestran una adecuada socialización e integración al grupo. Todo ello ha sido adquirido paulatinamente a través de las sesiones de Historias de Amigos de manera autónoma.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Con bibliotecas maternas nos comunicamos con amor en familia.

CÓDIGO: CNPIE2021-010354

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: San Martín de Porres

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Condevilla Señor I

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

1100 estudiantes

PROBLEMA

Durante las sesiones virtuales se evidenció un limitado desarrollo de la comunicación oral en los estudiantes. Los niños y niñas estaban sin acompañamiento de un adulto cuidador, pasaban muchas horas frente al televisor y/o usando aparatos tecnológicos. Encontrando como punto crítico común a todas las edades la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna". En encuesta realizada a familias de niños de aulas de 5 años, se puso en evidencia el interés porque sus hijos aprendan a leer y escribir como si estuvieran en el nivel primaria.

PROPÓSITO

El propósito del proyecto está enfocado en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo con lo establecido en el Currículo Nacional. Promovemos con las estrategias implementadas desarrollar la competencia: "se comunica oralmente en su lengua materna".

ESTRATEGIA INNOVADORA

Aplicación de estrategias virtuales que favorecen el desarrollo de la comunicación oral en entornos saludables de niños y niñas, en un trabajo conjunto con padres, madres de familia, docentes, auxiliares, directora, adultos cuidadores y aliados estratégicos.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en su lengua materna".

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- 1.- Equipo de trabajo. Docentes: Mediador y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje, brinda las orientaciones, actividades, seguimiento y retroalimentación a los estudiantes y sus familias.
- 2.- Planificación de tareas. Se analiza en co-munidades de aprendizaje profesionales los logros de aprendizajes como resultado de estrategias aplicadas en buena práctica de gestión: "Comunicando familias promovemos aprendizajes".
- 3.- Ejecución de tareas. El docente realiza el seguimiento de las actividades programadas, la retroalimentación a distancia a través de plataforma de videollamadas, exposiciones, infografías, PDF, videos, WhatsApp, Facebook, llamadas adecuándose a las facilidades y herramientas tecnológicas de las familias.
- 4.- Retroalimentación. En el ciclo I se realiza a través de la comunicación con los adultos cuidadores (madres) con videollamadas o llamadas telefónicas según el horario coordinado.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

LOGROS ALCANZADOS

Aplicar las estrategias de nuestro proyecto innovador: "Con bibliotecas maternas nos comunicamos con amor en familia", ha permitido que nuestros estudiantes logren avances significativos en cuanto a su comunicación oral, contando con un entorno saludable, observándose los siguientes avances producto del análisis de las evidencias de aprendizaje alojadas en el drive de cada aula.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer la competencia de la construcción de su identidad en los estudiantes del nivel primaria, a través de la aplicación de la estrategia pedagógica vía un cortometraje.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Los estudiantes conocen, valoran su cuerpo, su forma de sentir, pensar, actuar, expresar sus sentimientos emociones, desarrollar la imaginación, creatividad, el pensamiento crítico y reflexivo, desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen en interrelación continua con sus pares e individuos en diversos contextos en los que se desenvuelven. El cortometraje permite a los estudiantes reflexionar sobre sus aprendizajes, argumentar y analizan situaciones cotidianas asumiendo una posición crítica y reflexiva, tomando conciencia de las propias decisiones y acciones

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Paso 1: Elaboración de responsabilidades
- Paso 2: Considerando los equipos de trabajo establecidos en el paso 01.
- Paso 3: Ejecución de las tareas.
- Paso 4: Retroalimentación.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Luces, cámara y aprendizajes en acción

CÓDIGO: CNPIE2021-011665

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: San Martín de Porres

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docentes: 20

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

2029 Simón Bolívar

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

537 estudiantes

PROBLEMA

Tras una encuesta sobre el estado emocional de los estudiantes se obtuvieron los siguientes resultados: el 23% siente tristeza, 2% rabia, 40% preocupación, 15% miedo, 9% alegría y un 11% aburrimiento, de un total de 359 estudiantes encuestados. Además, manifestaron que a consecuencia de la pandemia extrañan realizar cierto tipo de actividades como: jugar con sus amigos 44%, salir con la familia a pasear 21%, ir a la institución y recibir las clases presenciales 19%, 1% ir de compras, hacer deporte y/o actividad artística 4%, otros 1%. En reunión colegiada, los docentes analizaron los resultados de la encuesta sobre emociones y llegaron a la conclusión que perciben una problemática que los afecta emocionalmente y/o experiencias de aprendizajes, como: baja autoestima, dificultad para comunicarse, no controlan sus emociones, sienten temor a expresarse en público por miedo a las burlas, críticas o no ser escuchados.

COMPETENCIA

"Construcción de su identidad".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

LOGROS ALCANZADOS

Ha permitido que estudiantes fortalezcan su autonomía, autoestima, su forma de sentir, de pensar, así como ser comunicativos, asertivos, sintiéndose libre para expresar sus emociones, sentimientos y/o deliberación en público, manejando diversas estrategias para la gestión de sus emociones y afrontar con éxito los desafíos de su vida cotidiana.

Conoce más
del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

“1,2 y 3 titireteando y aprendiendo con Pepe”

CÓDIGO: CNPIE2021-011479

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: Villa El Salvador

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Santa Rosa de Lima

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

24 estudiantes

PROBLEMA

A inicios del año escolar 2021 se observó que muchos de ellos se veían cansados, aburridos, desmotivados; además, no socializaban de manera natural durante las clases sincrónicas, mostraban desinterés por participar en las actividades, como se evidencia en el cuaderno virtual de incidencias, información extraída del día a día de los estudiantes. Asimismo, se ha confrontado con las entrevistas (llamadas o videollamadas en algunos casos mensajes de texto o audios) a los padres y madres de familia. Por ello, la problemática que será atendida es: Estudiantes del aula de 4 años presentan dificultad para expresar sus emociones, ideas e interactuar con sus compañeros de manera respetuosa y natural.

PROPÓSITO

Fortalecer y acompañar el aspecto socioemocional en época de pandemia de los estudiantes del aula de 4 años en educación a distancia, a través del recurso artístico del títere “Pepe”, para la mejora de los aprendizajes.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia radica en la prioridad de darle al niño y niña un soporte en el aspecto socioemocional, así como la regulación de sus emociones. Por otro lado, es preciso indicar la participación de los padres y madres de familia en este proceso. En definitiva, se ha procurado que el trabajo con el títere “Pepe” se encargue básicamente de fortalecer el aspecto socioemocional de los niños, además para que se interese en toda su integralidad, su desarrollo ya que el tiempo que les ha tocado vivir ha sido fortuito, por la situación sanitaria (COVID - 19) actual.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Primer bloque: El personaje Pepe nace de la necesidad que se percibe en aula.
Segundo bloque: El actor familia fortaleciendo el trabajo en el entorno para el desarrollo y el acompañamiento socioemocional de los niños.
Tercer bloque: El actor niño para el desarrollo de las actividades de soporte emocional de manera sincrónica o asincrónica, de manera grupal e individual.

COMPETENCIA

“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”,
“Se comunica oralmente en lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

LOGROS ALCANZADOS

Primero, el espacio que se generó con este recurso artístico, donde el títere ha estado relacionado al rol de juego, generando que los niños puedan expresarse y manejar adecuadamente sus emociones. Además, como segundo punto, esto ha permitido que este proceso se vaya generalizando en su desarrollo.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Implementar la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), “creando el huertito familiar”, para fortalecer el aprendizaje autónomo en el desarrollo de sus competencias del Currículo Nacional y contribuir en una alimentación balanceada en la familia.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto se desarrolla teniendo en cuenta la estrategia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que permite el desarrollo de la autonomía, a través de la observación, la exploración y el cuidado del mundo que le rodea. También busca promover la sensibilización a los padres de familia para el desarrollo de una alimentación saludable a los estudiantes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Diagnóstico de la situación de los estudiantes del 2021.

Paso 2: Implementación del Proyecto 2021.

Paso 3: Proceso Difusión y evaluación.

La oportunidad de generar huertitas familiares como recurso educativo ayuda al aprendizaje de los estudiantes, fortalece la salud emocional y complementa a la alimentación saludable, sin dejar de lado la construcción de una conciencia ambiental.

COMPETENCIA

“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”, “Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

NOMBRE DEL PROYECTO:

“Aprendiendo en mi huertita familiar, mejoro mi alimentación”

CÓDIGO: CNPIE2021-011159

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: Villa El Salvador

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

628

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

396 estudiantes

PROBLEMA

El escenario a distancia, debido a la pandemia, han surgido cambios en los hábitos y rutinas de aprendizaje de nuestros estudiantes, conllevando a una mayor dependencia de su familia para el desarrollo de sus actividades y producciones, ocasionando que sean poco expresivos, poco creativos y tímidos. Tener en estos tiempos un espacio verde, atractivo, motivador, se hace necesario y vital para incentivar al estudiante y familias una seguridad emocional, el cuidado del medio ambiente, vivir experiencias de construir y cuidar un huerto. Convirtiéndose en una actividad estimulante que genere aprendizajes autónomos.

LOGROS ALCANZADOS

Los resultados progresivos y favorables en sus aprendizajes para el logro de las competencias en las diferentes áreas consideradas en el Currículo Nacional. Aumentó la participación de los padres y madres de familia, tomando más interés, motivación y compromiso en la implementación y cuidado de su huerto familiar el cual ha permitido desarrollar competencias en sus hijos e hijas.

Conoce más
del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Los amigos de mi jardín

CÓDIGO: CNPIE2021-011637

REGIÓN: Lima

PROVINCIA: Lima

DISTRITO: Magdalena

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Subdirectora: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

126 Virgen del Carmen

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

210 estudiantes

PROBLEMA

En la I.E. 126 "Virgen del Carmen" se detecta un alto índice de tardanzas que repercute en los aprendizajes. Como se puede ver en los resultados recogidos en ese año, más de la mitad de los estudiantes llegaban fuera del horario. Esto altera la organización de las actividades previstas con ellos, ya que se encuentran en una etapa de desarrollo donde es fundamental la organización de rutinas, como también el respeto al ritmo de adaptación al cambio de contexto, pero sobre todo al respeto por sus propios compañeros que se distraían por los reiterados ingresos tardíos de algunos.

PROPÓSITO

El proyecto de innovación educativa, tiene el propósito de fomentar: el desarrollo de una cultura basada en el respeto, el reconocimiento de sus derechos y deberes, el desarrollo personal y la identidad, desde el uso cotidiano de la puntualidad, como valor inherente en el futuro ejercicio de una convivencia social activa.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

LOS AMIGOS DE MI JARDÍN, son tres personajes caracterizados por: una auxiliar de Educación (Cataleya la puntualita), la directora de la institución (guardián de los alimentos), una docente de aula (Willacuy-cuentacuentos), los cuales tienen atuendos que los identifican. Estos personajes acompañan realizando actividades en la presencialidad y ahora en la virtualidad, para favorecer la participación y desarrollo de actividades de aprendizaje con los estudiantes y la identidad institucional.

COMPETENCIA

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 8: Acceso y culminación del servicio educativo de los estudiantes

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Uno de los valores institucionales es la puntualidad; el equipo buscó una estrategia lúdica para animar a los niños y niñas a llegar más temprano.

Paso 2: Se implementa el "quipu de la puntualidad" desde inicio del año escolar. El quipu fue colocado al ingreso del colegio y cada aula se distinguía por un color de gancho de ropa. A mediados de año se les motivaba constantemente para que todos logren llegar a la hora.

Paso 3: Se crea "Cataleya, la puntualita", una gallina que promueve la puntualidad. Este personaje viene a ser la directora del plantel. La propuesta es que acompañe a los estudiantes, desde el ingreso, a colocar huevos de plástico haciendo referencia a su asistencia.

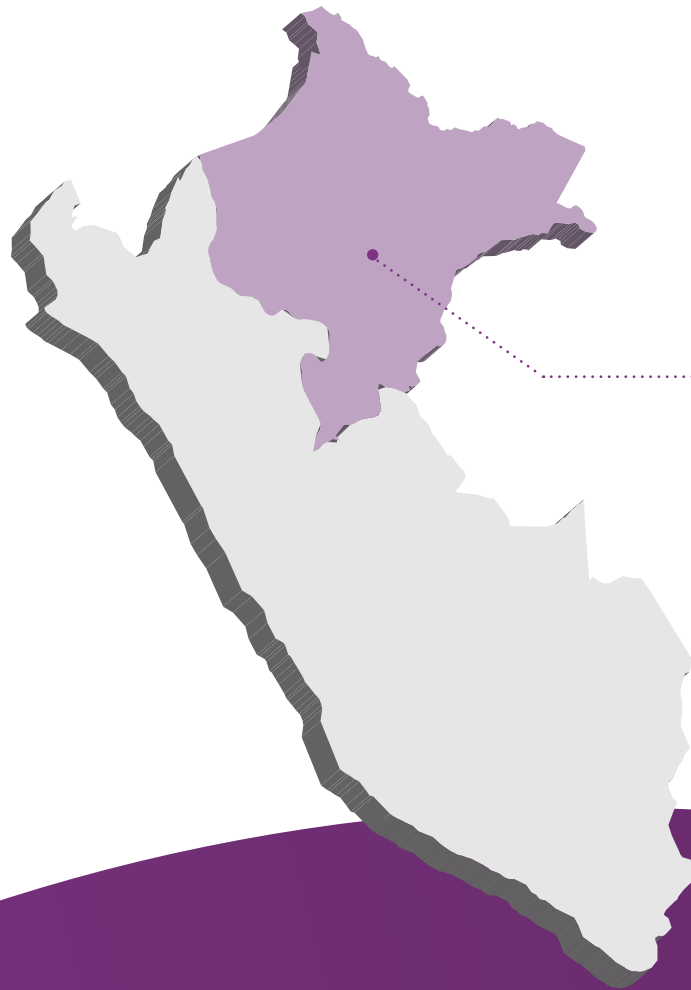
"EL GUARDIÁN DE LOS ALIMENTOS". Cataleya y el guardián ya son conocidos en Magdalena y participan en el desfile escolar así como en las actividades de aprendizaje. Se realizaron diferentes propuestas de actividades permanentes con Cataleya, la asistencia, el cartel del día, este año se incrementa el huevito rojo para aquellos niños que ingresan al colegio tarde pero el huevito es colocado por el adulto que los acompaña no por el niño.

LOGROS ALCANZADOS

Desde las primeras propuestas de estrategias para abordar la problemática de asistencia, puntualidad y permanencia se han podido apreciar los avances. Este año 2021 con un nuevo personaje tenemos solo 3 estudiantes con largas ausencias.

Conoce más del proyecto:





Loreto

2 proyectos ganadores





NOMBRE DEL PROYECTO:

“Sembrando hortalizas, plantas ornamentales y medicinales aprendemos mejor”

CÓDIGO: CNPIE2021-010331

REGIÓN: Loreto

PROVINCIA: Maynas

DISTRITO: Iquitos

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirectores: 3
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Maynas

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

665 estudiantes

PROBLEMA

El informe de gestión 2020 dio como resultado que muchos estudiantes carecen de recursos económicos para tener datos y poder participar activamente en las clases. Estos datos recogidos nos permiten establecer varios problemas existentes en la vida de nuestros estudiantes: educandos desmotivados, con problemas económicos y socioemocionales. Frente a esta realidad, ¿Cómo podemos contribuir a la mejora de los aprendizajes de nuestros estudiantes a pesar de los problemas encontrados.

PROPÓSITO

Nuestro proyecto tiene como propósito contribuir con la mejora de los aprendizajes de nuestros estudiantes con una experiencia de aprendizaje vivencial.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Se trabajará con los alumnos ocupando las áreas verdes con que se cuenta en la I.E. y en sus hogares. Se iniciará en el mes de mayo y se estará culminando en el mes de noviembre. Se deberán recolectar recipientes que servirán como maceteros para el sembrío de las hortalizas, que luego serán ubicadas en barbacoas hechas de madera. Las hortalizas serán sembradas bajo las modalidades de siembra directa.

COMPETENCIA

“Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Acondicionamiento del biohuerto.
Paso 2: Exposición pedagógica vivencial.
-Desarrollo de la clase. Explican su modelo: Los estudiantes participan de una sesión de aprendizaje en los ambientes de la I.E., organizado y planificado por los docentes en una ruta de trabajo, con autorización de los padres y madres de familia, y respetando los protocolos de bioseguridad.
Paso 3: Socializar nuestra experiencia. Presentación y exposición de los productos.

LOGROS ALCANZADOS

Se evaluó el logro de los aprendizajes de los estudiantes de las diferentes capacidades, y al momento de comunicar y difundir el proyecto que venimos desarrollando en nuestra institución educativa.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Que los niños y niñas conozcan y comprendan su cuerpo y se expresen de manera autónoma a través de su motricidad, mediante las estrategias del proyecto.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Esta iniciativa consiste en que las docentes, de manera adicional a las experiencias de aprendizaje que vienen trabajando bajo la modalidad a distancia, planifican actividades psicomotrices, a partir de las necesidades y características madurativas de los niños y niñas con relación a la dimensión psicomotriz de su desarrollo y respetando los procesos individuales y las propias formas, ritmos y tiempos de aprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Sensibilización, socialización y coordinación con los padres y madres de familia.
Paso 2: Un espacio para jugar y moverme. En casa, y con orientaciones de las docentes del aula, las familias deciden y acondicionan un espacio interno o externo.

Paso 3: Activo mi cuerpo. La docente, a partir de los intereses y necesidades identificadas planifica actividades con un propósito claro y vinculado al desarrollo de la competencia de psicomotricidad.

Paso 4: Nos activamos en familia. En este paso se designa un tiempo y espacio en los hogares para que en familia realicen actividades interesantes, lúdicas y divertidas que estén vinculadas a desarrollar la competencia de psicomotricidad.



COMPETENCIA

“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.



NOMBRE DEL PROYECTO:

“Uno, dos y tres, me muevo otra vez”

CÓDIGO: CNPIE2021- 011199

REGIÓN: Loreto

PROVINCIA: Maynas

DISTRITO: Punchana

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 9

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

344 Mi Primer Aprendizaje

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

240 estudiantes



PROBLEMA

En las evidencias presentadas por las familias, pudimos notar que nuestros niños y niñas venían presentando dificultades en su desarrollo psicomotriz, pues la misma situación de encierro y aislamiento al que estuvieron expuestos durante casi todo el año hizo que tuvieran pocas oportunidades para desarrollar sus habilidades motrices, tales como: la coordinación motora gruesa y fina, el equilibrio postural, el tono corporal, entre otras. Además, pudimos darnos cuenta de que las familias le restaban importancia a este aspecto del desarrollo de los niños y niñas, y no promovían actividades familiares donde ellos pudieran disfrutar, aprender y desarrollar su autonomía a través del movimiento y la acción.

LOGROS ALCANZADOS

Implementar esta iniciativa ha generado el desarrollo positivo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Además, favoreció también a otras competencias que de manera natural se integraron. Gracias a esta iniciativa se ha podido incrementar la participación de los niños, comprender su entorno y descubrir las posibilidades de su cuerpo.

Conoce más
del proyecto:





Madre de Dios

1 proyecto ganador



PROPÓSITO

Fortalecer la competencia de producción de textos escritos, en los estudiantes del 3er grado "A" nivel primario, a través de la estrategia Famicuentos.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Este proyecto consiste en que los estudiantes, juntos con sus familia, produzcan cuentos infantiles con personajes de su contexto, los cuales serán narradas a través del aplicativo de Google Meet y por medio de la emisora radial de la municipalidad en el programa "La hora de la familia cuenta cuentos". De esta manera, se proyecta el aprendizaje de los niños y niñas hacia la comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

- Paso 1: Reunión de socialización del proyecto con los padres y madres de familia, y designación de roles.
- Paso 2: Presentación y entrega del cuaderno viajero virtual.
- Paso 3: Buscando el rincón cuentacuentos.
- Paso 4: Nuestra primera experiencia de producción.
- Paso 5: Mi imaginación puesta en acción
- Paso 6: Relación socio afectiva de los padres y madres con sus hijos(as).
- Paso 7: Implementando la biblioteca "Cuenta cuentos" de mi hogar.



COMPETENCIA

"Escribe diversos tipos de textos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.



NOMBRE DEL PROYECTO:

"Famicuentos": creando cuentos infantiles en familia, logro mejores y más aprendizajes.

CÓDIGO: CNPIE2021- 011053

REGIÓN: Madre De Dios

PROVINCIA: Manu

DISTRITO: Manu

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

50431 José Carlos Mariátegui

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

22 estudiantes



PROBLEMA

La necesidad de fortalecer competencias comunicativas en los niños y niñas del IV ciclo, de manera prioritaria en la competencia de producción de textos, más aún en esta educación a distancia donde las dificultades son mayores, debido a que gran parte de las familias no conocen estrategias adecuadas para apoyar a sus hijos e hijas en el logro de competencias comunicativas.

LOGROS ALCANZADOS

- El 100 % de familias se involucra y coopera durante la producción de textos escritos respetando las ideas de sus hijos e hijas.
- El 100% de estudiantes maneja el cuaderno viajero virtual junto con su familia y participan en el programa radial denominado "La hora de la familia Cuentacuentos".

Conoce más del proyecto:





Moquegua

3 proyectos ganadores



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.



ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto trabaja 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.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: Nos organizamos para conformar el equipo que pondría en práctica este proyecto, en el marco de la emergencia sanitaria y trabajo remoto.

Paso 2: Recojo de la información

Paso 3: Planificación de tareas. Luego de tener un diagnóstico, y formado los equipos de trabajo, se determina el propósito y plantea una sugerencia de temáticas.

Paso 4: Procedimiento de la estrategia metodológica ECO-TIC, que se desarrolla en base a ocho actividades.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Eco habilidades comunicativas con TIC

CÓDIGO: CNPIE2021-011063

REGIÓN: Moquegua

PROVINCIA: Mariscal Nieto

DISTRITO: Moquegua

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Fernando Belaunde Terry

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

103 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes evidencian logros de aprendizaje deficientes en el área de Comunicación, en cuanto a la comprensión lectora. Tienen un manejo de comprensión literal en un 70%, pero el problema se acrecienta en la comprensión inferencial con un 40% que lo logra, mientras que en el nivel crítico solo un 20%.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

LOGROS ALCANZADOS

Los avances son significativos en cuanto al desarrollo de las competencias comunicativas y ambientales tanto cognitivas, actitudinales como procedimentales fomentando la diversidad, motivación, pensamiento crítico reflexivo, el trabajo colaborativo y la comunicación asertiva, con valores como la solidaridad, la justicia, la empatía y especialmente el amor por la naturaleza.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

”Fortaleciendo la competencia comunicativa: escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

CÓDIGO: CNPIE2021- 011578

REGIÓN: Moquegua

PROVINCIA: Mariscal Nieto

DISTRITO: Moquegua

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Bilingüe Max Uhle

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

150 estudiantes

PROBLEMA

Nuestra problemática se identifica en el 2012: escaso manejo de estudiantes para la adecuación de los diversos tipos de textos, ya que no podía estructurar. Su expresión oral se hallaba en proceso, tenían temor para exponer sus ideas y conocimientos, para salir ante el público, para hilar ideas, para mostrar su expresividad gestual, del cuerpo, de la mirada. Ante ello, la institución generó varios proyectos consecutivos y permanentes que permiten ir atendiendo dicha problemática.

PROPÓSITO

Fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes, en especial de la competencia referida al proceso de escritura: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, con el fin de fortalecer las capacidades de esta competencia y poder construir textos escritos con coherencia, cohesión y adecuación.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto tiene un antecedente primordial que es el proyecto del libro cartonero. Luego de ello, vino la segunda etapa que fue el establecimiento de la publicación anual de textos escritos por los estudiantes “Los hijos de la pluma”.

COMPETENCIA

“Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.
- Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto se ha desarrollado a través de un taller de creación de microrrelatos dentro de las horas del área de Comunicación, donde se han ido desarrollando los procesos de la producción textual, iniciándose por la motivación. Se compartieron diversos microrrelatos que fueron del deleite de los estudiantes, para luego mostrar sus bondades a través de la brevedad y concisión del texto, así como las características y estructura del mismo. Luego, se inicia el proceso de la planificación donde se plantea la diversidad temática para su creación y la adecuación de los mismos: tema, extensión, personajes, situación comunicativa, propósito, etc. Luego, se desarrolla la estructuración del texto en una primera versión, para luego ir moldeando el texto y darle brevedad, uso de términos precisos. Después se enseñó el uso de recursos estilísticos, de la ironía, del absurdismo, del final inesperado, de la moraleja, etc. Y, al final, colocar un título pertinente y realizar la corrección de estilo para presentar.

LOGROS ALCANZADOS

Nuestros estudiantes son más autónomos, creativos y pueden resolver problemas, plantear soluciones y expresarse con adecuación, así como la fluidez verbal en sus exposiciones, la afirmación de su autoestima y el logro de la confianza en sí mismo.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Promover el desarrollo de habilidades comunicativas básicas como hablar para aprender y comprender el texto escrito a través del desarrollo del pensamiento crítico.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto fomenta prácticas lectoras lúdicas y participativas, a través de una variedad de estrategias en diversos espacios de lectura haciendo uso de la tecnología para hacer de esta más atractiva y lúdica, como la implementación de la ronda electrónica y la gamificación. Ronda electrónica: se plantea usar un robot "Roby", que puede formular preguntas de opinión a los participantes del club de lectura, para poder enlazar la lectura con aspectos de la vida misma.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1: socialización a la comunidad educativa (docentes y padres de familia) del proyecto de innovación.

Paso 2: organización implementación y gestión de espacios de lectura en el aula, espacio de recreo y hogares

Paso 3: construcción de la significación de la lectura.

Paso 4: Seguimiento y gestión de otros espacios de lectura: "Recreteca" y "Mi biblioteca en casa".

Paso 5: monitoreo y seguimiento de la innovación.

Paso 6: comunicación de los resultados de la innovación.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Paso a pasito, los niños de Yacango leen otro librito

CÓDIGO: CNPIE2021-011821

REGIÓN: Moquegua

PROVINCIA: Mariscal Nieto

DISTRITO: Torata

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

243 San Martín de Porras

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

36 estudiantes

PROBLEMA

El 98% de los hogares de nuestros estudiantes de 3,4 y 5 años no cuenta con un espacio, no cuentan con textos para niños, y tampoco se observa hábito lector, ya que las familias no han fijado un momento para leer en casa.

El 90% de estudiantes no muestra interés por la lectura de textos escritos, cuando se les lee se ven distraídos y aburridos.

El 97% de niños solo responde a preguntas cerradas cuya respuesta es "Si o No" o preguntas con alternativas literales y, en muchos de los casos, recurren a los adultos que los acompañan para brindar una respuesta.

El 97% de los niños no responde a preguntas inferenciales o críticas, aquellas que les permita brindar una opinión, por lo que con la mirada recurren al adulto que los acompaña, quien le da la respuesta y los niños repiten.

El 97% de los adultos cuidadores da las respuestas a los niños y ellos repiten; no permitiendo la autonomía de las opiniones y no se brinda el tiempo para que puedan formular sus respuestas.

El 97% de los niños no se mantiene en el tema en los diálogos planteados y presentan dificultades para ser entendidos por su pronunciación.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna"

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística

LOGROS ESPERADOS

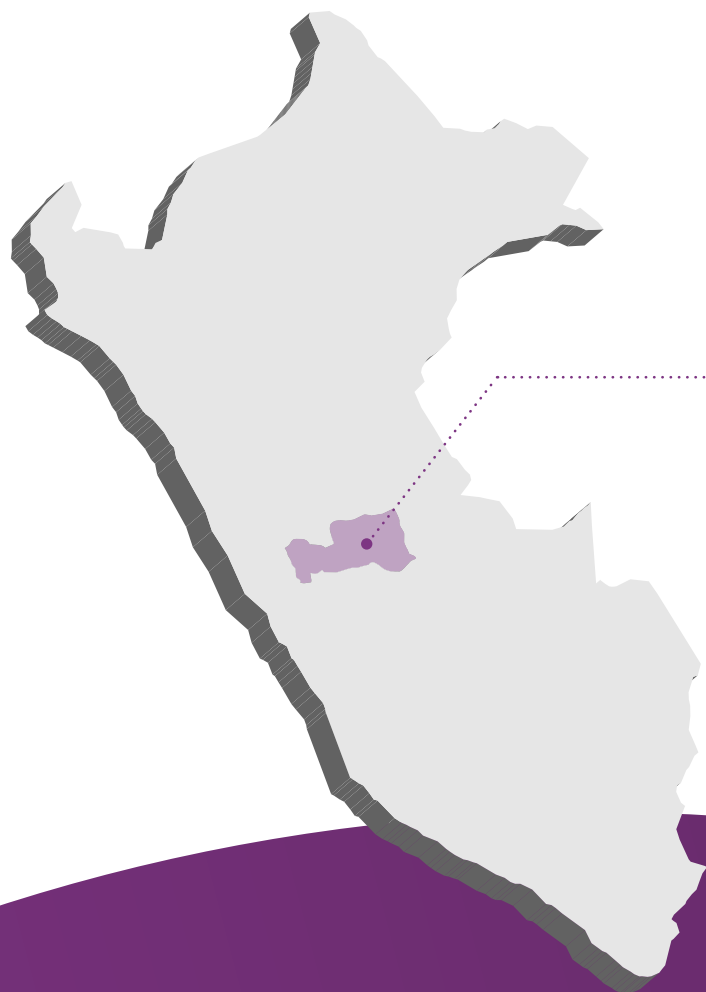
La proyección es: El 100% de niños cuenta con espacios organizados de lectura en la IE: biblioteca de aula y recreoteca.

El 90% de estudiantes muestra interés por la lectura de textos escritos, cuando se les lee se ven atentos, concentrados y animados participando de una conversación en los clubes de lectura infantil.

El 97% de niños responde a preguntas abiertas, realizan hipótesis de lectura, y conecta la lectura con experiencias personales a través de la construcción del significado de la lectura.

Conoce más del proyecto:





Pasco

7 proyectos ganadores



PROPÓSITO

Elevar el nivel de logro de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, a través de la implementación de una estrategia metodológica basada en la gamificación.



ESTRATEGIA

INNOVADORA

La estrategia utiliza los principios de la gamificación para involucrar a los estudiantes del III ciclo en un proceso de aprendizaje más atractivo, haciendo que, de manera divertida, eleven el nivel de logro en la competencia lectora durante el proceso de la alfabetización inicial.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Consiste en implementar una estrategia metodológica basada en la gamificación, en el uso de los principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje.

Los estudiantes, en un ambiente de juego, se enfrentarán a diferentes retos interactuando con materiales didácticos y distintos juegos analógicos o de mesa, destinados al desarrollo de la competencia lectora. Lo interesante de la estrategia es que a través del juego se permitirá que los estudiantes eleven el nivel del logro de la competencia lectora.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”.



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.



NOMBRE DEL PROYECTO:

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

CÓDIGO: CNPIE2021-010306

REGIÓN: Pasco

PROVINCIA: Oxapampa

DISTRITO: Palcazú

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 34451

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

9 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes del primer grado que recién empezaban con el proceso de alfabetización inicial tuvieron dificultades, pues solo contaban con el apoyo de sus padres, que en su mayoría no sabían leer ni escribir, en algunos casos los hermanos mayores fueron los mejores acompañantes que tuvieron en casa. Por lo mencionado anteriormente, el problema identificado es que los estudiantes del III ciclo de educación primaria presentan dificultades en el logro de la competencia “Lee diversos escritos tipos de textos en su lengua materna”.

LOGROS ESPERADOS

- Los estudiantes asumirán retos jugando y a la vez aprenderán obteniendo información del texto escrito, infiriendo e interpretando; reflexionarán y evaluarán la forma, el contenido y contexto de los textos.
- Potenciará la interactividad. Todos participarán y pensarán juntos sobre cómo superar las misiones y los retos.
- Las familias se involucrarán en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, identificando los logros y las dificultades.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Incentivar en los estudiantes del nivel inicial a la lectura y oralidad a través de los cuentos digitales

CÓDIGO: CNPIE2021-010709

REGIÓN: Pasco

PROVINCIA: Pasco

DISTRITO: Pallanchacra

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

María del Pilar

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

4 estudiantes

PROBLEMA

Los resultados de los aprendizajes en el área de Comunicación han sido escasos y esto se debe a las dificultades en la comprensión lectora y lectoescritura, que se evidencian en los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes. En ese sentido, la problemática priorizada para ser atendida es la dificultad en el desarrollo de las competencias "Se comunica oralmente en lengua materna" y "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna". Al ser habilidades esenciales en la educación básica regular, las docentes del nivel inicial plantean el presente proyecto para desarrollar la capacidad oral de los niños y niñas de tres a cinco años, utilizando cuentos digitales.

PROPÓSITO

Fortalecer en los estudiantes de nivel inicial las competencias "Se comunica oralmente en lengua materna" y "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna", a través de la estrategia de los cuentos digitales.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto de innovación educativa utiliza los cuentos digitales como estrategia metodológica para el logro de las competencias "Se comunica oralmente" y "Lee diversos tipos de textos escritos". Desarrollará en los estudiantes la fantasía, imaginación, creatividad, incremento de vocabulario, fluidez verbal, claridad y la capacidad crítica.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna", y "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna".

DESAFÍOS

EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Este proyecto utiliza los cuentos digitales como estrategia. Inicialmente, se selecciona el cuento que agrada a los estudiantes o los cuentos inventados por los niños y niñas. Los estudiantes dibujan, colorean y recortan a los personajes del cuento. Usando estas siluetas relatan el cuento con sus propias palabras.

Con ayuda de los padres y madres de familia se realiza las grabaciones de las presentaciones, el mensaje o moraleja que quiere transmitir el cuento elegido y las voces de los personajes del cuento.

Finalmente, se elabora un video donde se considera la presentación del cuento, el relato y el mensaje o moraleja del cuento, que luego se publicará en las redes sociales.

LOGROS ESPERADOS

Se prevé que los estudiantes desarrollen el hábito de la lectura y fortalezcan la apropiación de una cultura digital. Así mismo se espera el desarrollo del lenguaje oral (comprensión y expresión) por medio de la lectura dialógica de cuentos.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Nuestro proyecto de innovación educativa reconoce la relevancia de la comunicación oral y las herramientas digitales para mejorar el nivel de desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”. Utilizamos estrategias que fomentan y promocionan los espacios pedagógicos para desarrollar la comunicación oral mediada por las TIC u otros recursos tecnológicos.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

La estrategia consiste en que los estudiantes compartan y comuniquen oralmente sus aprendizajes adquiridos, sus productos elaborados y sus actuaciones realizadas en las experiencias de aprendizaje. A su vez se continuará usando herramientas digitales como las tabletas, celulares, laptops, etc. que les permitirá interactuar con todos los estudiantes a través del Magazín Interactivo como elemento importante de la estrategia “Socializando mis aprendizajes”. Este magazín se desarrollará siguiendo el formato televisivo, participando conductores y/o presentadores, camarógrafos, expositores e invitados.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Primer momento: Organización/ planificación”.

Segundo momento: “Exposición”. Los estudiantes exponen sus logros, actuaciones y productos de las experiencias de aprendizaje integradoras desarrolladas.

Tercer momento: “Discusión/debate de aprendizajes”. Los estudiantes expositores sustentan, argumentan, explican sus experiencias científicas, sus productos, sus actuaciones y sus aprendizajes adquiridos, con base y fuente científica.

Cuarto momento: “Presentación de la revista virtual”. A través del Magazín Interactivo presentarán a toda la comunidad la revista virtual como producto final de toda la experiencia de aprendizaje.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en su lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística

NOMBRE DEL PROYECTO:

“Socializando mis aprendizajes” a través del magazín interactivo mediado por las TIC

CÓDIGO: CNPIE2021-011468

REGIÓN: Pasco

PROVINCIA: Daniel Alcides Carrión

DISTRITO: Páucar

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. Independencia

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

36 estudiantes

PROBLEMA

Utilizando entrevistas observamos que el 85% de los estudiantes no logra expresar con claridad sus ideas, intereses o necesidades; escuchan las preguntas y dan respuestas muy cortas sin dar explicación o mayor información. Solo algunos de ellos utilizan palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos. Asimismo, se ha detectado mediante una conversación con cada estudiante que la mayoría muestra dificultades para desarrollar sus ideas en torno a un tema, y se dispersan o hablan de otra cosa.

Existe la necesidad de priorizar el desarrollo de las competencias del área de Comunicación, especialmente en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

LOGROS ESPERADOS

Se espera fortalecer y mejorar el nivel de desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Aprendemos con las apps de la tableta

CÓDIGO: CNPIE2021-011276

REGIÓN: Pasco

PROVINCIA: Daniel Alcides Carrión

DISTRITO: Páucar

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Andrés Avelino Cáceres

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

32 estudiantes

PROBLEMA

La Institución Educativa "Andrés Avelino Cáceres" cuenta con 32 estudiantes del 1er al 5to grado dentro de un contexto de ruralidad. Los resultados de los aprendizajes han sido escasos, y se refleja en la ECE 2019, donde solo el 25% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro en comprensión lectora, Matemática y Ciencia y tecnología. Todas estas dificultades han limitado el desarrollo de competencias complejas como la del pensamiento crítico, creativo o de resolución de problemas; lo que no ha permitido lograr los niveles esperados en las otras competencias de las áreas curriculares. Por ello, la problemática priorizada para ser atendida es la dificultad en el desarrollo de las capacidades de ciudadanía digital.

PROPÓSITO

Fortalecer las capacidades de ciudadanía digital de los estudiantes, haciendo uso de la tecnología digital y su integración en el aula mediante el modelo SAMR.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Nuestro proyecto de innovación utiliza la Taxonomía de Bloom. En complemento a la metodología antes mencionada, aplicamos el modelo SAMR (Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición). Éstas describen los cuatro niveles de integración de la tecnología en el aula y que tomamos como referencia para el trabajo virtual, aprovechando las aplicaciones digitales de las tabletas proporcionadas por el Minedu.

COMPETENCIA

"Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proceso de implementación de esta estrategia se hace en tres momentos:

1. Proceso de planificación. Se inicia con la revisión y análisis de las experiencias de aprendizaje propuestos por el Minedu en el contexto de la estrategia de Aprendo en casa. En seguida se hace la adecuación de la situación significativa y las actividades por áreas.
2. Etapa de ejecución. Determinamos las herramientas digitales de acuerdo a los procesos cognitivos, teniendo en cuenta los niveles de integración de la tecnología en el aula.
3. Etapa de evaluación y retroalimentación. Se lleva a cabo mediante instrumentos como la lista de cotejo. Así mismo, el producto final es analizado y evaluado durante los trabajos colegiados.

LOGROS ALCANZADOS

- Se han logrado avances significativos en el desarrollo de sus capacidades de ciudadanía digital. El 85% de los estudiantes participa e interactúa activamente en los ambientes virtuales.
- El 70% de los estudiantes logra desarrollar los procesos cognitivos de recordar y comprende con apoyo de herramientas digitales en el nivel de sustitución.
- El 60% de los estudiantes desarrolló procesos cognitivos de aplicar al usar procedimientos para resolver problemas.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Con la ejecución del proyecto se busca fortalecer la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", utilizando los juguetes que tienen en casa en la producción de cuentos, fábulas, diálogos, descripciones, entre otros, con orientación del docente y el apoyo de los padres y madres de familia.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto de innovación consiste en la aplicación de la estrategia de crear diversos textos utilizando juguetes que se tienen en casa. El estudiante asume un rol participativo con autonomía y creatividad en el proceso del desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

El juguete es un recurso educativo y puede ser una herramienta muy útil para trabajar diversas áreas y contenidos. Es muy común que los docentes pidan a sus alumnos que escriban historias a partir de sus vivencias personales. Esta estrategia se aplica de manera diferenciada según la edad y el nivel de los educandos.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna"

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Inicialmente se recolectan y seleccionan los juguetes. Luego, se formula el Plan de escritura, se conforma el equipo de trabajo y se asignan las responsabilidades. A continuación, se procede con la redacción del texto, en el cual las ideas se desarrollan en torno al plan de escritura. Luego, se procede a la socialización y sensibilización con padres y madres familia.

En el proceso de revisión se considera la reescritura. Se generan situaciones de aprendizajes y se incorporan a la planificación. Se produce la mediación y producción de evidencias por los estudiantes y se formula la retroalimentación. Finalmente, se procede a la edición del texto escrito y su publicación.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Utilizando nuestros juguetes producimos diversos tipos de textos

CÓDIGO: CNPIE2021-011102

REGIÓN: Pasco

PROVINCIA: Daniel Alcides Carrión

DISTRITO: Páucar

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 34579
- 34442
- 34170

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

17 estudiantes

PROBLEMA

Luego de haberse desarrollado la evaluación de escritura se tuvo como resultado que más del 63% de los estudiantes se ubica en el nivel de inicio y proceso. Este resultado lo hemos constatado en los informes mensuales ejecutados por los docentes, del mismo modo se manifiesta en las evidencias del área de Comunicación de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna" que se recogen diariamente. Se observa debilidades en ortografía, caligrafía, coherencia y cohesión. Estos resultados son muy preocupantes, y a esto se sumó una serie de factores que no favorecen el logro de la competencia. Por estas razones nos propusimos elaborar y ejecutar este proyecto, con la finalidad de afianzar en los estudiantes la escritura a partir de sus juguetes y los recursos que están al alcance en sus hogares y que sea, a su vez, algo motivador e innovador.

LOGROS ESPERADOS

Esta estrategia permitirá que los estudiantes alcancen avances significativos en relación a su creatividad, autonomía, trabajo en equipo y el desarrollo de la alta demanda cognitiva.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Somos escritores con apoyo de nuestros padres y ancestros

CÓDIGO: CNPIE2021-010632

REGIÓN: Pasco

PROVINCIA: Daniel Alcides Carrión

DISTRITO: Yanahuanca

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 34122

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

47 estudiantes

PROBLEMA

Tras haber aplicado la evaluación diagnóstica del Minedu se obtuvo que más del 60% de estudiantes se ubican en el nivel de inicio y proceso. Asimismo, en los informes mensuales emitidos por los docentes se observa que en las evidencias que entregan diariamente los estudiantes existen debilidades en la estructura, ortografía y caligrafía de los textos escritos. En la jornada de reflexión de los aprendizajes realizada al finalizar el primer trimestre, sobre el desarrollo y logro de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna", se llegó a la conclusión que las dificultades permanentes detectadas son: Fragmentaciones, repeticiones, contaminaciones, gramática y ortografía. Las evidencias de escritura enviadas por los estudiantes son preocupantes. Un gran porcentaje de ellos muestran debilidades en la escritura, ubicándose en un nivel de inicio y proceso. Los estudiantes en su gran mayoría desconocen la riqueza de los conocimientos de los ancestros de la comunidad, por ello, nos proponemos transmitir la tradición familiar y comunitaria poniendo este conocimiento al alcance de todos.

PROPÓSITO

El propósito del proyecto es desarrollar la competencia "Escribe textos en su lengua materna" revalorando los conocimientos ancestrales a través de la estrategia "Escribiendo textos con soporte de la familia y los ancestros" con los estudiantes del IV Y V ciclo de la IE N° 34122.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Esta estrategia busca promover la escritura de textos revalorando los conocimientos ancestrales, con apoyo de los padres de familia y ancestros. Así también, fortalecer las competencias y capacidades de los docentes en el enfoque por competencias y el desarrollo de los procesos pedagógicos y didácticos del área. Organizar e involucrar a los padres de familia y sabios de la comunidad al desarrollo de prácticas semanales de escritura de textos, resaltando el rol de relatores de cuentos, mitos y leyendas.

COMPETENCIA

"Escribiendo textos con soporte de la familia y los ancestros".

DESAFÍOS

EDUCATIVOS

- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Esta estrategia parte del diálogo y concertación con los padres y madres de familia y ancestros comprometidos en el logro de la competencia "Escribe textos en su lengua materna". Recopilan los cuentos, leyendas y mitos de la comunidad de Huaylasjirca y de toda la provincia Daniel Alcides Carrión, para luego contar a sus hijos, en el aula, en el horario previamente acordado y programado. De acuerdo al ciclo o grado, los estudiantes redactan tras escuchar los relatos. El docente acompaña y retroalimenta de forma permanente el proceso de redacción. Finalmente, se valoran la calidad de los escritos, se revisa la estructura y se publican las producciones en un folleto. Este material será difundido a través de la biblioteca local y provincial.

LOGROS ESPERADOS

- Mejorar la expresión oral y escrita de los estudiantes.
- Rescatar los conocimientos ancestrales de la familia, comunidad y provincia y compartirlos con otros lectores a través de las publicaciones.
- Involucrar en el trabajo colaborativo a los padres, ancestros y sabios de la familia, comunidad y provincia.
- Publicar la recopilación de los mitos, cuentos, leyendas y otros conocimientos ancestrales de la familia y comunidad.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar la competencia del área de comunicación “lee diversos tipos de texto en su lengua materna” en los estudiantes del nivel primario de la RER N°2 “Maestros juntos transformando la educación”, del distrito y provincia de Oxapampa, región Pasco; a través de una biblioteca virtual rural.

ESTRATEGIA INNOVADORA



La biblioteca virtual rural busca brindar a los y las estudiantes y miembros de su familia un espacio donde encontrarán diversos tipos de textos para que lean, siendo adaptados, adecuados y contextualizados de acuerdo a sus intereses, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje; así como espacios de encuentro con los sabios de la comunidad, quienes les compartirán diferentes fuentes orales como leyendas, mitos, etc.; desarrollando así en los estudiantes hábitos de la lectura.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Paso 1

Socialización y organización con los padres de familia

Paso 2

Se diseñará una experiencia de aprendizaje para que los estudiantes puedan identificar diferentes tipos de textos, luego una entrevista a los sabios de la comunidad

Paso 3

Se establecerá un horario para la visita a su biblioteca virtual rural,

Paso 4

En la biblioteca virtual se presentarán textos presentados en videos-audios

Paso 5

Los estudiantes llevarán sus textos de preferencia en su visita a otra institución educativa

Paso 6

Recibirán la visita del sabio de la comunidad para narrar sus fuentes orales y lo narrado depositarán en su biblioteca virtual rural, garantizando así su conservación y rescate de las mismas.

Paso 7

Estímulos: Son los premios y/o reconocimientos a las familias que cumplan con los retos de lecturas mensuales, por las participaciones a las tertulias literarias, donde se reconocerá su esfuerzo, de cada estudiante, familia e institución educativa.

NOMBRE DEL PROYECTO:

La biblioteca virtual rural, para mejorar la lectura

CÓDIGO: CNPIE2021-011086

REGIÓN: Pasco

PROVINCIA: Oxapampa

DISTRITO: Oxapampa

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 7

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- 34130
- 34624
- 34491
- 34434
- 34241 Cipriano Paredes Bermudez
- 34307
- 34332

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

88 estudiantes

PROBLEMA

Las I.E. integrantes de la RER N° 2 “Maestros juntos transformando la educación” del distrito y provincia de Oxapampa-Pasco, presentan una situación problemática en común; sus estudiantes presentan dificultades en el área de Comunicación, específicamente, en la competencia “lee diversos tipos de textos en su lengua materna”. Con el distanciamiento social y posterior cierre de las instituciones educativas, y considerando las características de las instituciones educativas integrantes de la RER, que se encuentran ubicadas zona rural del distrito de Oxapampa, donde existía poca o casi nada accesibilidad a la conectividad, con estudiantes que no contaban con dispositivos móviles, el proceso enseñanza aprendizaje sea visto limitado.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de texto en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

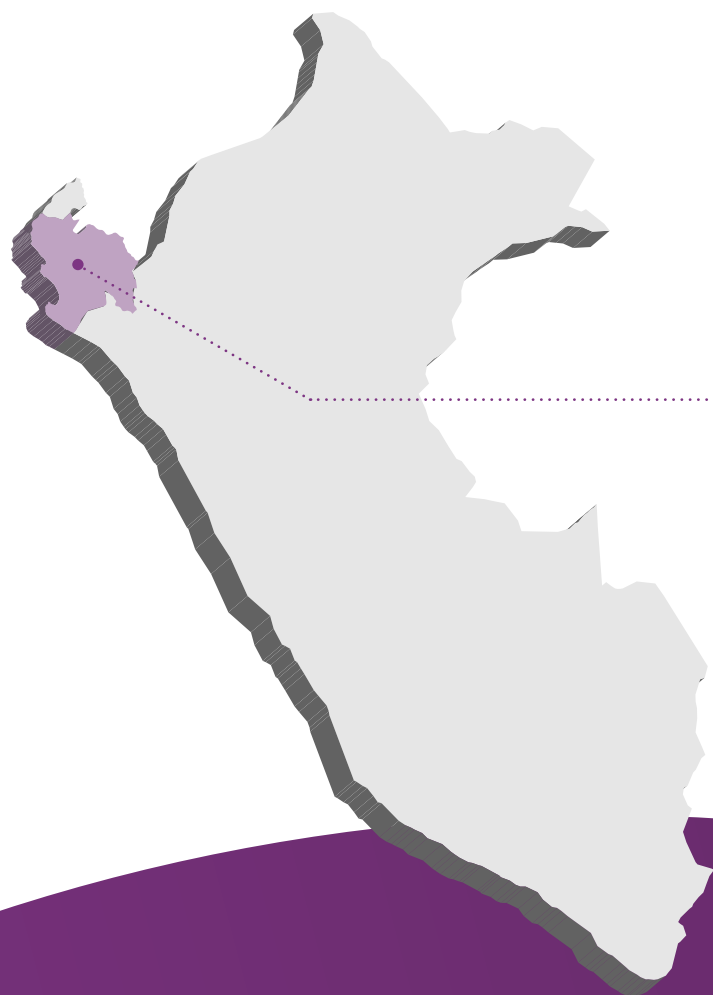
- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística
- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales

Conoce más del proyecto:



LOGROS ESPERADOS

- Enriquecer su vocabulario, ayudando a establecer asociaciones y a desarrollar su capacidad de razonamiento.
- Mejora la comprensión lectora, despertando la curiosidad por distintas temáticas, generar preguntas, intentar responderlas, procesar la información y comprender mejor las cosas.
- Desarrollo de la imaginación y creatividad, toda vez que libros contienen cientos de mundos y realidades que les permiten a los niños potenciar su capacidad de imaginación y creatividad.



Piura

7 proyectos ganadores



PROPÓSITO

El propósito del proyecto desarrollar las competencias matemáticas para que los estudiantes busquen soluciones a los problemas desde un enfoque constructivista, a través del laboratorio matemático aplicando la estrategia educativa STEAM y haciendo un uso intensivo de TIC.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Desarrollar las competencias del área de matemática relacionando el aprendizaje con otras áreas tratando de buscar soluciones a los problemas desde un enfoque constructivista, a través del laboratorio matemático aplicando la estrategia educativa STEAM. Esta estrategia incentiva y fomenta una forma de pensamiento analítico y científico para la toma de decisiones del estudiante.

COMPETENCIA

“Resuelve problemas de cantidad”, “Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio”, “Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre”, “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La aplicación de las sesiones de aprendizaje planificadas a través del desarrollo de laboratorios matemáticos, permitirá el uso de una gran diversidad de juegos matemáticos. También se organizarán talleres matemáticos en los que los estudiantes realizarán trabajo colaborativo, asumiendo con responsabilidad las tareas encomendadas.

Es muy importante el uso de las TIC en la puesta en práctica del proyecto. Se utilizarán las tabletas entregadas por el Minedu y los celulares para reforzar los aprendizajes.

La retroalimentación de los aprendizajes de los estudiantes se hará de manera semipresencial, reforzando las habilidades para el uso de las app instaladas en las tabletas, así como el uso y manipulación de algunos materiales educativos confeccionados con materiales de la zona.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Enseñanza del área de matemática mediante laboratorio matemático utilizando el método STEAM

CÓDIGO: CNPIE2021-011444

REGIÓN: Piura

PROVINCIA: Huancabamba

DISTRITO: Canchaque

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. San José

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

36 estudiantes

PROBLEMA

En los “Lineamientos de Política Educativa”, vigentes para el sector educativo, se presentan algunas conclusiones como resultado del diagnóstico efectuado en estos contextos, y se señala que en las escuelas rurales se concentran los mayores indicadores de ineficiencia escolar y los niveles más bajos de aprendizaje como producto de la discriminación y la exclusión, así como de las condiciones de pobreza del país. La desatención de la calidad de los aprendizajes de los niños y jóvenes del campo debilita el ejercicio de la ciudadanía y la democracia como forma de convivencia social. Los resultados de la ECE 2019 para Matemática muestran que el 75% de estudiantes se ubica en el nivel Previo al inicio, y un 25% en el nivel Inicio. Por lo mencionado anteriormente, identificamos que los estudiantes tienen dificultades en el logro de las competencias del área de Matemática.

LOGROS ESPERADOS

- Se espera mejorar los procesos de pensamiento matemático incidiendo en el uso de objetos manipulables o concretos con los que los estudiantes puedan interactuar, manipular y observar.
- El estudiante asumirá el protagonismo del aprendizaje y construirá su propio conocimiento, a través de las herramientas tangibles que el docente proporciona.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Fortaleciendo las competencias lee y escribe diversos tipos de textos aplicando el ABP

CÓDIGO: CNPIE2021-011533

REGIÓN: Piura

PROVINCIA: Morropón

DISTRITO: Chulucanas

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Ñomala

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

77 estudiantes

PROBLEMA

Los resultados obtenidos para la comprensión lectora en la última Evaluación Censal de Estudiantes realizada en 2018 arrojaron que solo el 12.5% se ubicó en el nivel de proceso y el 87.5% en los niveles de previo al inicio e inicio. En lo que respecta a la evaluación diagnóstica, en la que participaron 14 estudiantes de 33, se obtuvo como resultado que sólo el 12% se ubicó en el nivel de proceso. Los niveles de logro en comprensión lectora se deben a las deficiencias en el trabajo a distancia y que se evidencia en las escasas evidencias que los estudiantes hacen llegar. Por eso, los estudiantes tienen dificultades para el logro de las competencias "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".

PROPÓSITO

Desarrollar en nuestros estudiantes de 1ero. y 2do. Grado de secundaria de la I.E Ñomala las competencias de "Lee y escribe diferentes tipos de textos en su lengua materna", trabajando en forma integrada a través de las comunidades de aprendizaje profesional (CAP) la metodología del Aprendizaje basado en problemas.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Este proyecto implementará el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) a través del trabajo de las comunidades de aprendizaje profesional (CAP). Este proyecto puede trabajarse en clases virtuales o presenciales y siguiendo la estrategia "Aprendo en Casa".

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación de esta estrategia se sustenta con el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y se trabaja a través de las comunidades de aprendizaje profesional (CAP). Inicialmente, los estudiantes trabajan solos y luego conforman equipos de trabajo para poder dar solución a un problema planteado. Comparten información, consultan con otras personas de su entorno y ponen en práctica la metodología del ABP.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

LOGROS ESPERADOS

- Con la aplicación de esta estrategia se espera:
- Mejorar los niveles de logro de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".
- Despertar mayor interés por la lectura.
- Escribir en forma ordenada y lógica los textos, conociendo las ideas principales y secundarias.
- Interés en los docentes por trabajar de manera articulada a través de las comunidades de aprendizaje profesional.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El propósito de la estrategia es fortalecer la competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna” en los estudiantes del nivel primario, a través de la escritura de historias y textos variados de su familia y comunidad.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La implementación de esta estrategia aprovecha todo el bagaje cultural, como anécdotas, cuentos, leyendas, costumbres, que se narran en el pueblo, para que se difundan a través de los medios virtuales. Con el desarrollo de esta estrategia los niños escribieron sus cuentos con su personaje favorito. El enfoque comunicativo se enmarca en una perspectiva sociocultural, porque la comunicación la vamos a recoger de un contexto social y cultural de la comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Es necesario que los estudiantes escriban sus textos, adecuándolos a diferentes situaciones comunicativas (tema, propósito y registros) a partir de sus experiencias, teniendo en cuenta la organización lógica de sus ideas de acuerdo al tema, las estructura de los párrafos, estableciendo relaciones entre las ideas a través de uso pertinente de conectores, empleando un vocabulario variado, utilizando recursos ortográficos, para darle claridad y sentido a su texto.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Un viaje en el tiempo a través de las historias de mi pueblo

CÓDIGO: CNPIE2021-011500

REGIÓN: Piura

PROVINCIA: Piura

DISTRITO: El Tallán

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

14081

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

96 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes reflejan en las evidencias de producción de textos escritos: faltas ortográficas, incoherencia, falta de cohesión, así como carencia de un bagaje lexical favorable. Los resultados de la institución educativa en la ECE muestran resultados muy desfavorables. En el año 2019, en comprensión lectora a nivel nacional, los estudiantes del cuarto grado obtuvieron el 34.5% de nivel satisfactorio. Los resultados del año 2020 son muy preocupantes. El 55 % se encuentra en el logro previsto, el 5% en logro destacado, mientras que el 11% se ubica en el nivel en proceso. El 29 % de estudiantes se encuentran con promoción guiada y el 40% de recuperación. En relación a la evaluación diagnóstica 2021 con respecto a la comprensión lectora, el 13% se ubica en inicio, el 41% se ubican en proceso y el 45% en el nivel satisfactorio. Los estudiantes envían evidencias de la producción de textos diversos y lo hacen con faltas ortográficas, incoherencia y falta de cohesión.

Por tal razón el problema identificado es el deficiente nivel de logro de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”.

COMPETENCIA

“Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística

LOGROS ALCANZADOS

- El aplicar las estrategias metodológicas, ha permitido que nuestros estudiantes redacten textos narrativos y expositivos de sus manifestaciones culturales.
- Con la aplicación de la estrategia se ha logrado un avance con respecto al logro de competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna” pues el nivel de logro avanzó en un 17%.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

“Ayllu MEVAL” para promover la lectura en una comunidad educativa

CÓDIGO: CNPIE2021-010201

REGIÓN: Piura

PROVINCIA: Paita

DISTRITO: Paita

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 14745 La Islilla

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

379 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes carecen del hábito lector y, en consecuencia, el nivel de comprensión lectora está por debajo de los estándares esperados. Esto se evidencia en los resultados de las evaluaciones ECE – 2019, en el que los estudiantes se ubican en un 18% en logrado, 48% en proceso y un 34% en inicio. Además de presentar desinterés, poca participación y desmotivación para participar de las actividades del plan lector que se trabajaban dentro de las experiencias de aprendizaje.

En el año 2021 la situación no es distinta, por el contrario, las evaluaciones diagnósticas demuestran que la situación ha empeorado en el contexto de aislamiento y educación a distancia en la que los estudiantes y sus familias se encuentran. El incumplimiento en la entrega de las evidencias, el inadecuado uso del tiempo libre, desmotivación para leer, limitada expresión y deficiente comprensión de lo que lee hacen que sea muy difícil que nuestros estudiantes se acerquen a la lectura

PROPÓSITO

Promover el desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y fomentar el hábito lector en los estudiantes de primaria, a través de la metodología “Ayllu MEVAL”.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La metodológica “Ayllu MEVAL” es una metodología activa, dinámica y colaborativa, que aplica un conjunto de estrategias de lectura en voz alta que se realizan y comparten a través de los grupos de WhatsApp, por medio de videos, audios y podcast. Esta metodología creativa y motivadora permite que, a través de la entonación, pronunciación, fluidez, ritmo y volumen de la voz se le de vida y significado a un texto escrito para que la persona que lee y escucha pueda comprender mejor el texto.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Los esfuerzos se enfocan en motivar y convencer a las familias y los estudiantes sobre la importancia de la lectura en voz alta. Para ello se difunden post, audios y videos a través de las emisoras locales, grupos de WhatsApp y Facebook de la IE, para concientizar e involucrar a las familias en el trabajo colaborativo con sus hijos y las maestras. Luego, se organiza el trabajo con los estudiantes y familias, con quienes se planifica la actividad semanal de lectura. Este trabajo es liderado por el docente, utilizando herramientas como el WhatsApp, videollamadas individuales, grupales y videos.

LOGROS ALCANZADOS

- El 80% de los estudiantes ha mejorado en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”.
- Se ha pasado de un 10% a un 80% el interés por la lectura placentera y guiada.
- El 70% de los estudiantes ha logrado mejorar la competencia “Se comunica oralmente en lengua materna”.
- El involucramiento de los padres de familia como mediadores de lectura.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El propósito del proyecto es fomentar el hábito lector y la comprensión lectora en los estudiantes, involucrando a las familias y utilizando los entornos virtuales para favorecer la adquisición de una alfabetización mediática e informacional propia de esta nueva sociedad del conocimiento.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Las estrategias del plan de innovación para la promoción del hábito lector comprende una serie de acciones orientadas a incentivar, consolidar y desarrollar la lectura por placer.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Planificación del proyecto innovador del plan lector, haciendo uso de las herramientas virtuales y la participación activa de las familias.

Todos los estudiantes y sus familias implementaron un sector de lectura con el fin de disfrutar de la lectura en familia. Para la implementación del sector de lectura, desarrollan talleres junto con los niños y sus familias en la creación de adivinanzas, poesías, rimas, trabalenguas, cuentos y diversos textos de acuerdo a la edad de los niños.

Para incentivar a la lectura se inició con cuentos narrados por su profesora y trabajando con diversas estrategias como juegos motores, la del cubo mágico, la bolsa sorpresa, láminas y material concreto.

La evaluación de este proyecto es permanente en las diferentes estrategias que desarrollan los docentes, considerando el nivel y el grado en que se encuentran los estudiantes.



COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Formando familias lectoras en entornos virtuales para una nueva sociedad del conocimiento

CÓDIGO: CNPIE2021-011585

REGIÓN: Piura

PROVINCIA: Piura

DISTRITO: Piura

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Subdirector: 2
Docente: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Ann Goulden

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

250 estudiantes

PROBLEMA

El problema de nuestros estudiantes es el escaso logro en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”, que se evidencia en la dificultad que tienen para entender lo que leen. Por este motivo, los docentes han generado estrategias dentro del Plan lector de aula para incentivar la lectura con el apoyo de las familias. Es por ello que, a inicio de año, se aplicó una encuesta a los docentes para saber la actual realidad de sus estudiantes, obteniendo los siguientes resultados. A la pregunta ¿Qué tipo de texto prefieren los estudiantes? El 83,3% coincidió que los estudiantes prefieren leer textos narrativos. A la pregunta ¿con qué frecuencia los estudiantes leen? Un 70% contestó que semanalmente. A la pregunta ¿Considera que el tiempo que dedican los estudiantes al hábito lector es suficiente? El 87% de los docentes consideró que no es suficiente. También el 60% considera que los niños leen para cumplir con la tarea que le deja el profesor. Los docentes, en un 93%, respondió que los niños no leen porque no se ha creado el hábito lector en casa. Frente a esta realidad los docentes propusieron estrategias, apoyados en las nuevas tecnologías, para involucrar a la familia y lograr un hábito lector, no solo con el estudiante, sino con todos los miembros de la familia y apoyarlos en la mejora de los aprendizajes.

LOGROS ALCANZADOS

- Esta actividad estimula la imaginación y desarrolla la atención, creatividad y vocabulario de niñas y niños.
- Se ha institucionalizado “El momento feliz”. En este momento se crea un espacio propicio con música instrumental y se acondiciona en casa un ambiente.
- Se ha institucionalizado la hora de lectura para motivar a la lectura de los niños más pequeños.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Modelo “3A” para la mejorar gestión autónoma de los aprendizajes de los niños y niñas

CÓDIGO: CNPIE2021-010077

REGIÓN: Piura

PROVINCIA: Piura

DISTRITO: Piura

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docentes: 8

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

001 María Concepción Ramos Campos

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

254 estudiantes

PROBLEMA

Los resultados de los aprendizajes en los últimos años son muy escasos y se refleja en las actas de evaluación del 2019-2020, en los registros y reportes de notas de los estudiantes en las diversas áreas. Los estudiantes no gestionan su aprendizaje de manera autónoma; los padres o tutores que los acompañan suelen decirles a los niños que hablar y, en muchos casos, desarrollan las actividades por ellos.

PROPÓSITO

El propósito del proyecto de innovación es que los niños y niñas de la IE puedan mejorar la gestión autónoma de sus aprendizajes.



ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar el modelo de las 3A para el logro del objetivo del proyecto. Consiste en brindar una mediación de aprendizajes por medio diversas estrategias.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El modelo “3A” consiste en brindar una mediación de aprendizajes por medio de diversas estrategias como: mis emociones primero, negociemos nuestras actividades, la ruleta preguntona, la cajita preguntona, la mochila sabia, paletitas con nombre y piensa cabecita, piensa. Estas estrategias generan preguntas y repreguntas oportuna y efectivas. Los aprendizajes se refuerzan al escuchar la facilitación de su docente y del adulto que lo acompaña, de tal forma que al presentar la evidencia pueda describirnos lo que es capaz de hacer respecto a una tarea.

COMPETENCIA

“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes.



LOGROS ALCANZADOS

- Aplicar el modelo “3A” ha permitido que nuestros estudiantes logren avances significativos en cuanto a su autonomía.
- Más del 85% de los estudiantes logra comprender el sentido y utilidad de sus aprendizajes.
- La mayoría de los estudiantes decide el cómo aprender, es capaz de participar de su propio proceso de aprendizaje al determinar productos que respondan a los retos o actividades que plantea la docente.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El presente proyecto se propone desarrollar adecuadamente la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna” y “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” en los estudiantes del nivel primaria, a través de la aplicación móvil Lectuber Gamer.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto consiste en trabajar una combinación de estrategias de forma remota y presencial, que garantice el tránsito entre estas dos modalidades, para el desarrollo de la comprensión de textos, haciendo uso de una app móvil, de la gamificación, de los procesos de lectura y el uso de plataformas digitales.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”, “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Comunicación efectiva y expresión artística

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación del proyecto combina el uso de diversas estrategias de forma remota y presencial. Para el desarrollo de la comprensión de textos se hará uso de una app móvil, de la gamificación, de los procesos de lectura y el uso de plataformas digitales. El estudiante asumirá el reto de convertirse en un influencer en la lectura creando contenido digital de manera crítica y reflexiva. De este modo se logrará que el estudiante se involucre con diversas experiencias de lectura que les permita luego, llevar a cabo la reflexión con el grupo de clase y, a partir de ello, elaborar guiones para la producción de contenido digital, como: podcast, videos y trailers de lectura.

NOMBRE DEL PROYECTO:

De la casa a la escuela con Lectuber Gamer

CÓDIGO: CNPIE2021-011484

REGIÓN: Piura

PROVINCIA: Sechura

DISTRITO: Sechura

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

14077 Madre María Auxiliadora

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

160 estudiantes

PROBLEMA

Se aplicó una evaluación diagnóstica a inicios del año escolar 2021 y el análisis de evidencias de los años 2019, 2020 y 2021, que permitió observar un notable descenso en niveles de logro en todas las áreas, agudizándose este problema en las competencias comunicativas. Así se detectó, de acuerdo a los mapas de calor en el presente año, que respecto a la competencia “Lee diversos tipos de texto”, el 55% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 34% en proceso y un mínimo de 11% en el nivel logrado. También se identificó el escaso logro de la competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”.

LOGROS ESPERADOS

- Fortalecimiento del desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”.
- Hacer uso de las TIC para construir productos digitales,
- Establecer una comunidad de lectura digital promoviendo el respeto y el reconocimiento al esfuerzo de sus compañeros.
- Hacer uso de recursos y herramientas tecnológicas con un enfoque de ciudadanía digital responsable.

Conoce más del proyecto:





Puno

23 proyectos ganadores



PROPÓSITO

El propósito de este proyecto de innovación es lograr en los estudiantes el desarrollo de la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos", a través de la implementación de un jardín botánico de plantas medicinales y el estudio etnofarmacológico.

ESTRATEGIA INNOVADORA



Es un proyecto que integra diversas áreas y que toma en cuenta dos aspectos relevantes: promover la investigación científica y mejorar el logro de los aprendizajes en los estudiantes. El proyecto de innovación educativa utiliza el STEAM como estrategia metodológica para el logro del propósito planteado, movilizándolo las disciplinas Ciencia, Tecnología, Arte y diseño y Matemáticas.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La propuesta de este proyecto es el prototipo STEAM jardín botánico de plantas medicinales, que será construido con ayuda de personas especialistas en los beneficios de las plantas medicinales. La diversidad de plantas medicinales que existen en el distrito de Alto Inambari, provincia de Sandía, los conocimientos ancestrales y científicos nos permitirá preservar y difundir los beneficios de las propiedades curativas de las plantas medicinales y, sobre todo, los que están en peligro de extinción. Este proyecto moviliza e integra diversas competencias. Además, nos permite desarrollar habilidades científicas en los estudiantes y poner en acción a toda la comunidad educativa.

COMPETENCIA

"Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos".



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Ciencia, investigación y pensamiento matemático.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Autonomía en los aprendizajes.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Jardín botánico de plantas medicinales y estudio etnofarmacológico para desarrollar habilidades de indagación científica

CÓDIGO: CNPIE2021-010316

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Sandía

DISTRITO: Alto Inambari

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Jorge Basadre Grohmann

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

192 estudiantes

PROBLEMA

En la ECE 2018, en el área de Ciencia y Tecnología correspondiente al segundo año de secundaria, se obtuvo que el 26,2% de estudiantes se ubica en proceso y ninguno en el nivel satisfactorio. Asimismo, en ECE 2019, solo el 24,3% de estudiantes se ubicó en proceso y el 2,7% se encuentra en el nivel de logro satisfactorio. En el período 2019-2020, en el área de Ciencia y tecnología, solo el 8,5% de estudiantes obtuvo el nivel satisfactorio en el desarrollo de la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos".

LOGROS ESPERADOS

- Se espera desarrollar la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos".
- Con el desarrollo de esta propuesta se espera que los estudiantes adquieran los valores para fortalecer el desarrollo de una cultura ambiental sustentable.
- Este proyecto brindará oportunidades de aprendizaje que vinculen la experiencia cognitiva con la vivencial, a través de prácticas de campo.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

“**Taquile ayllunchikpa yachayninkuna**” (Los saberes de mi comunidad de Taquile)

CÓDIGO: CNPIE2021-011457

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Puno

DISTRITO: Amantani

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

70002 Nuestra Señora de los Campos

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

143 estudiantes

PROBLEMA

Según la prueba diagnóstica de producción textual, facilitada por la Unidad de Gestión Educativa Local de Puno-2021 y aplicada durante los meses de julio y agosto de forma presencial a todos los estudiantes de la escuela, se obtuvo que el 80% de estudiantes (de primero a sexto) tiene dificultades en la producción textual, en los criterios de: adecuación al tipo textual, registro, coherencia, cohesión, puntuación y recursos ortográficos. También se tomó la evaluación diagnóstica de comprensión lectora, donde el 70% tiene dificultades en la comprensión inferencial y crítico reflexivo.

PROPÓSITO

Promover en los estudiantes del nivel primario, la producción textual en el “Hatun qililqay K’uchu”, partiendo de las costumbres y tradiciones de su comunidad para producir, videos, revistas, reportajes, entre otros.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Este proyecto promueve la producción textual “*Taquile Ayllunchikpa Yachayninkuna*” (Los saberes de mi comunidad de Taquile), a partir de las costumbres y tradiciones. En dichas producciones textuales se pretender utilizar las tipologías textuales, tanto de texto continuas como discontinuas y aplicar las fases de la producción textual en contextos reales.

COMPETENCIA

“Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”, “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico- culturales”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales

LOGROS ESPERADOS

- Mejorar la producción textual de los estudiantes del nivel primario diferenciando las tipologías textuales continuas y discontinuas.
- Aplicar las propiedades textuales (cohesión, coherencia y adecuación) en contextos reales.
- Revalorar las costumbres y tradiciones, plasmando en una revista, reportaje, video y otros.
- Motivar a los docentes a leer e investigar sobre producciones textuales.
- Involucrar la participación de los padres de familia y autoridades comunales en el aprendizaje de los estudiantes.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar las competencias comunicativas en los estudiantes en la expresión oral y producción de textos narrativos, en su lengua materna y segunda lengua; revalorando su identidad cultural a través de relatos de cuentos andinos ancestrales, involucrando la participación de todos los miembros de la familia, con el uso de las herramientas tecnológicas como: Tablet, XO y celulares.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Esta estrategia metodológica busca el desarrollo de habilidades para expresarse. Promueve en los estudiantes la escucha activa a partir de las narraciones orales de los saberes andinos narrados por la familia, cuentos andinos ancestrales que se mantienen por tradición, costumbres en la comunidad, en su lengua materna.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna", "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna", "Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua" y "Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Esta metodología permite desarrollar la expresión oral y producción de textos en su lengua materna quechua y segunda lengua. "Con mi cámara narradora me expreso y me escucho", de esa manera los estudiantes involucran en su aprendizaje a los integrantes de su familia, ya que ellos narrarán cuentos ancestrales andinos en su lengua materna a sus hijos e hijas.

Mediante la estrategia "Un motivo para ponerme escribir" cuentos andinos con términos propios de su contexto que les permite interactuar y sistematizar su escritura.

Tanto la narración de cuentos como la producción de textos de los estudiantes se compilará y se difundirá en la comunidad a través de las redes en internet.

NOMBRE DEL PROYECTO:

La voz de nuestros saberes andinos, una aventura para producir textos narrativos en familia

CÓDIGO: CNPIE2021-011207

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: San Román

DISTRITO: Caracoto

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

70603

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

38 estudiantes

PROBLEMA

En la institución educativa se evidencia que los estudiantes muestran un bajo nivel de aprendizaje en el área de comunicación. También se presenta dificultades en el recojo de sus evidencias en los portafolios de los estudiantes. Por ello, la problemática priorizada para ser atendida en los estudiantes de nivel primario es la dificultad en la expresión oral y producción de textos, tanto en su lengua materna y segunda lengua.

LOGROS ESPERADOS

Más de 60% de estudiante logra mejorar la competencia de expresión oral evidenciándose en una mayor fluidez, el uso de conectores en forma adecuada, el uso de lenguaje verbales y paraverbales. Más del 60% de estudiantes ha logrado mejorar sus capacidades de producción de texto.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Promovemos una sociedad de menores a través del juego de roles

CÓDIGO: CNPIE2021-010549

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Moho

DISTRITO: Conima

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 72354

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

52 estudiantes

PROBLEMA

En entrevistas realizadas por los docentes de aula se observa que el 90% de estudiantes no logra expresar sus ideas, intereses y necesidades, tampoco fundamentan sus respuestas. Así mismo se observa que el 85% de estudiantes siente temor, inseguridad y nervios al momento de expresarse frente a los demás. Además, El 80% de los niños y niñas cree que la población adulta no le da importancia a sus opiniones y participaciones, lo cual provoca en ellos reacciones de desconfianza, duda y temor. A raíz de estos resultados obtenidos priorizamos el área de comunicación para el desarrollo de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna".

PROPÓSITO

Priorizar la expresión oral, la capacidad interpretativa y argumentativa, para promover el pensamiento crítico; por ello, buscamos desarrollar la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna" con el propósito de lograr una sociedad de menores a través del juego de roles, donde los niños y las niñas aborden temas de su interés a partir de sus experiencias y necesidades.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Este proyecto se enmarca dentro del enfoque intercultural donde los docentes, niños y niñas acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias. Este proyecto de innovación promueve una sociedad de menores a través del juego de roles.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en su lengua materna", "Construye su identidad", "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Este proyecto de innovación busca despertar la participación activa de los niños y niñas en las diferentes actividades que tenga la sociedad, donde desempeñen un papel participativo y dinámico.

Se busca que el estudiante se exprese con coherencia y solvencia de acuerdo al propósito y al contexto en el que se desarrollan las actividades; los niños y las niñas deben conocer el rol que desempeñan los adultos en una sociedad de mayores, para ello se les presenta un caso a través de lecturas o videos, para después crear, actuar y dinamizar en una sociedad de menores en la institución educativa que permitan al estudiante interpretar y argumentar en forma oral y con coherencia, para poder lograr desarrollar la competencia de comunicarse oralmente en su lengua materna, empleando con eficacia y eficiencia diferentes medios y recursos con los que se tiene al alcance.

LOGROS ESPERADOS

Desarrollar la capacidad expresiva y considerar la expresión oral como fuente de gran valor estético.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El propósito es mejorar las interacciones educativas como el mecanismo fundamental que impulse el aprendizaje de los estudiantes, mediante la estrategia RE-UNIR, que consiste en recuperar las conexiones afectivas y motivacionales a partir de la confianza y el apoyo emocional, que se concretan en relación positiva entre maestros y estudiantes. Mayor motivación, mayor involucramiento, más oportunidades para el desarrollo de las clases, mayor reflexión colaborativa entre docentes, durante el retorno a clases presenciales.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia RE-UNIR consiste en la recuperación de las conexiones afectivas y de confianza, de las conexiones motivacionales de los estudiantes y en una reconexión de la planificación y desarrollo de actividades de aprendizajes a los intereses de los estudiantes y a las características del contexto.

COMPETENCIA

"Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Bienestar emocional y convivencia sana

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La estrategia RE-UNIR tiene tres componentes:

1. La reconexión afectiva y de confianza, que se desarrollará mediante actividades en las que el estudiante pueda manifestar sus disconformidades para ser abordadas por el grupo.
2. La recuperación de las conexiones motivacionales y de valoración del potencial del estudiante.
3. Reconexión de la planificación y desarrollo de actividades de aprendizajes a los intereses de los estudiantes y a las características del contexto. Aquí se desarrollarán reuniones colegiadas de reflexión sobre las actividades de aprendizaje y el acompañamiento realizado.

NOMBRE DEL PROYECTO:

RE-UNIR: estrategias de interacción educativa basada en la confianza y el apoyo emocional, en el retorno a clases presenciales

CÓDIGO: CNPIE2021-011014

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Melgar

DISTRITO: Cupi

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 6

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Pedro Vilcapaza

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

47 estudiantes

PROBLEMA

Poca participación de los estudiantes en las clases virtuales; la interacción tanto en las clases virtuales como en las presenciales es muy escasa. Según reportes sistematizados por los docentes se observa que, durante las clases virtuales, el 8.89 % de estudiantes interactúa de manera permanente y espontánea ya sea en actividades de lectura, dando opiniones sobre los aspectos desarrollados en clases, para contestar verbalizando las preguntas planteadas o para desarrollar una idea sustentando su postura sobre el aspecto abordado; el 48.9 % de estudiantes participa de manera muy esporádica y cuando se les invita a participar, y el 42.2 % no participa durante las clases virtuales aun cuando se les pide que participen.

LOGROS ESPERADOS

- Mejorar los vínculos afectivos y emocionales basados en la confianza, que permitan desarrollar competencias en los estudiantes.
- Estudiantes con mayor motivación para desarrollar aprendizajes vinculados a sus necesidades.
- Desarrollo de actividades pedagógicas pertinentes, producto del análisis y trabajo colegiado de docentes, que respondan a los intereses y necesidades de los estudiantes.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Disfrutando de la lectura, imagino un mundo nuevo

CÓDIGO: CNPIE2021-014364

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Chucuito

DISTRITO: Desaguadero

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirector: 1
Docentes: 14

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

70635 Horacio Zeballos Gámez

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

499 estudiantes

PROBLEMA

Se ha identificado que los estudiantes muestran dificultades en las competencias lectoras. En el año 2019, se aplicaron evaluaciones certificadoras mensuales, donde se observa que de 1° a 6° grado, el 19% de estudiantes se encuentra en el nivel satisfactorio, el 46% en el nivel de proceso y en el nivel de inicio el 34.5% respecto a la competencia lee diversos tipos de textos. También, durante la implementación de la estrategia Aprendo en Casa, se ha recogido evidencias que reflejan esas dificultades. Estos resultados han afectado el estado emocional de los actores educativos, quienes se encontraron en la necesidad de revertir estos resultados.

PROPÓSITO

Promover el hábito lector en los estudiantes y familias, aspectos que incidirán en el desarrollo en la competencia lee diversos textos escritos.

ESTRATEGIA INNOVADORA

En el presente año se viene implementando y ejecutando el proyecto "Disfrutando de la lectura, me imagino un mundo nuevo", con la participación de todos los estudiantes en los concursos de lectura, en el que disfruten lecturas acordes a su edad.

COMPETENCIA

"Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto implementa un conjunto de estrategias que propicien el gusto por la lectura. Se realizan concursos de comprensión lectora de forma mensual, en la que todos los estudiantes participan. Estrategia que se institucionaliza a partir de la implementación del Plan lector institucional y de aula. Se promueve las mini bibliotecas en el hogar denominadas "Mi rincón de lectura". También, se implementó una biblioteca virtual, la misma que durante el proceso se seguirá ampliando. Para la etapa presencial del año 2022 se promoverá como complemento el Quiosco lector, el 1° Festival de narraciones de cuentos, mitos y leyendas. Las dramatizaciones promoverán que los estudiantes desarrollen las otras competencias comunicativas.

LOGROS ALCANZADOS

- Estudiantes autónomos en la elección, control y registro de sus lecturas.
- Las familias han implementaron mini bibliotecas en sus hogares denominados "Rincón de lectura familiar".
- Estudiantes que dialogan y reflexionan sobre lo que leen, fomentando la unión y compromiso familiar.
- Los docentes trabajan de forma colaborativa y en equipo fortaleciendo sus capacidades en el manejo de herramientas y recursos digitales.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar el logro de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, a través de la estrategia Geometría digital del juego ancestral “El ajedrez andino”.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Para el logro del propósito se implementará la estrategia, que a su vez impactará en las competencias “gestiona los aprendizajes de manera autónoma” y “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Esta estrategia se desarrolla a través de la implementación de los aplicativos en las tabletas o equipos celulares, la cual consolidará la autonomía en sus aprendizajes. Se adaptará el juego interactivo “el ajedrez andino” y el aplicativo “GeoGebra” a los intereses y preferencias de los estudiantes, para ser aplicado en el ámbito rural y trabajarlo de manera virtual y/o presencial, con el propósito de fomentar el desarrollo de su creatividad y razonamiento geométrico digital. También se promoverá la autonomía en los aprendizajes mediante la autoevaluación y reflexión haciendo uso de los aplicativos “ThatQuiz” y “KhanAcademic”.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Razonamiento geométrico digital a través del juego ancestral “El ajedrez andino”

CÓDIGO: CNPIE2021-011456

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Moho

DISTRITO: Huayrapata

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 2
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

72538, 72392

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

28 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes del nivel primario presentan deficiencias en la competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Según las actas de evaluación, el nivel de logro satisfactorio, en 2019 se obtuvo un 43.5%, sin embargo, en el 2020 fue de 32.5%. En el nivel de logro destacado, en el año 2019, estuvo en 5.12%, en cambio, en el año 2020 fue el 0%. Durante 2021, los niveles de logro se han agudizado por las condiciones de aislamiento y educación a distancia. La evaluación Kit de diagnóstico (Minedu) aplicada (agosto de 2021) muestra que el 46.5% se ubica en el nivel satisfactorio, pero ningún estudiante alcanzó el nivel destacado. Por lo mostrado, se hace necesario priorizar el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en estudiantes, con la finalidad de que logren, y gestionen sus aprendizajes de manera autónoma.

COMPETENCIA

“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”, y “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

LOGROS ESPERADOS

Con la aplicación del juego ancestral “Ajedrez andino” se espera mejorar los niveles de logro de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en el III, IV y V ciclos.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Pequeños reporteros comunicando a su comunidad

CÓDIGO: CNPIE2021-010612

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: El Collao

DISTRITO: Ilave

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docentes: 10

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

246 Mi segundo hogar

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

227 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan dificultades en el logro de la competencia "Se comunica oralmente en lengua materna". En los últimos años, se aprecia que los niños de 3, 4 y 5 años presentan dificultades en la expresión oral, en la articulación y pronunciación de las vocales y consonantes, en algunas ocasiones la omisión de algunas sílabas o consonantes. En el contexto de la pandemia, las niñas y niños evidenciaron mayor dificultad en la expresión oral. Al momento de la comunicación, a través de audios y video llamadas, los niños y niñas expresan con dificultad las vocales y consonantes, también se aprecia que substituyen sonidos al momento de pronunciar.

PROPÓSITO

La implementación del proyecto "Pequeños reporteros comunicando a su comunidad" propone mejorar el desarrollo de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna". Se plantea que los estudiantes desarrollen una adecuada articulación y pronunciación de vocales y consonantes a través de la articulación, pronunciación y expresión oral, tomando en cuenta el desarrollo normal de su oralidad, en las edades de 3, 4 y 5 años.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Estrategia orientada al desarrollo de la articulación y la expresión oral a través de situaciones comunicativas reales, que implique la comunicación libre de ideas y pensamientos.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en lengua materna".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La estrategia permite realizar: noticias de las vivencias diarias, entrevistas a las familias, exposiciones con temas cortos de cualquier tema de interés familiar y otros. Los niños y niñas son protagonistas de su propio aprendizaje, ponen en marcha sus ideas y comunican sus pensamientos de manera libre, espontánea y jugando a ser reporteros. "Jugar es vivir, vivir es aprender", jugar estimula la imaginación, creatividad, habilidad social y comunicativa, autonomía, empatía y respeto al prójimo. El lenguaje es fundamental a lo largo de la historia, es el pilar de la articulación, expresión oral, pronunciación y la escritura de las vocales y consonantes.

LOGROS ALCANZADOS

- Se está logrando que los niños y niñas desarrollen sus habilidades comunicativas, tales como una adecuada expresión y pronunciación oral, la comprensión e interacción.
- Se han obtenidos resultados satisfactorios en la pronunciación de la comprensión auditiva y en la pronunciación de la interacción oral.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El propósito de la propuesta es fortalecer la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua”, a través del uso de fichas léxicas en aymara, elaboradas en material concreto y digital, haciendo uso de las tabletas. Asimismo, se pretende incrementar el vocabulario de los estudiantes con la estrategia de las fichas léxicas, traduciendo al aymara las palabras desconocidas.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia a implementar consiste en la elaboración de fichas léxicas en lengua aymara en formato digital y en material concreto. Para la elaboración de las fichas léxicas en formato digital se hará uso de las tabletas proporcionadas por el Minedu.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La estrategia de elaborar fichas léxicas en aymara, tanto en cartulina como de manera virtual, haciendo uso de las tabletas que provee el Minedu, permite al estudiante recordar, revalorar y poner en práctica su lengua materna en su vida cotidiana, esto a su vez, permite acercarse más a su cultura, al contexto donde se desenvuelve y usarla como recurso en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de sus competencias y capacidades.

COMPETENCIA

“Lee diversos tipos de textos escritos”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Fichas léxicas en aymara para mejorar la comprensión lectora e incremento del vocabulario E

CÓDIGO: CNPIE2021-011862

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Chucuito

DISTRITO: Juli

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docentes: 4

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Caspa

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

31 estudiantes

PROBLEMA

Los resultados obtenidos en la ECE de los años 2018 y 2019 fueron muy preocupantes. Lo mismo ocurrió en la evaluación diagnóstica 2021, donde el nivel de desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos” está por debajo del nivel esperado. De acuerdo al análisis de los docentes, los estudiantes tienen un escaso vocabulario y presentan dificultades en comprender expresiones en castellano.

LOGROS ESPERADOS

Con el desarrollo de este proyecto se espera mejorar los niveles de logro de los estudiantes en la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos”. En ese sentido se espera que las niñas y niños amplíen su vocabulario, argumenten sus ideas con seguridad, comprendan los textos escritos y revaloren su lengua originaria materna.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Godoquik: una estrategia para construir nuestros aprendizajes

CÓDIGO: CNPIE2021-011230

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Chucuito

DISTRITO: Juli

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Tecnico Agropecuario Sivicani

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

25 estudiantes

PROBLEMA

Según la revisión del registro auxiliar de los docentes del año 2020 y 2021, los estudiantes muestran dificultades en el logro de la competencia "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", evaluadas en las diferentes áreas curriculares, donde solo el 15% de estos tienen un dominio regular, y el 85% de estudiantes no domina el manejo de las herramientas digitales para su aprendizaje.

PROPÓSITO

Mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes utilizando herramientas informáticas instaladas en las tabletas que proporciona el Minedu, para el desarrollo de la competencia "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

Este proyecto desarrolla la estrategia Godoquik, que promueve el uso de las herramientas digitales Filmora Go, Dolby On Quik Editor, para el desarrollo de las capacidades que permitan a los estudiantes mejorar sus desempeños en entornos virtuales generados por las TIC.

COMPETENCIA

"Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La estrategia Godoquik, con el uso de los aplicativos de las tabletas sin conectividad, promueve la cultura digital en las zonas rurales, reduciendo la brecha digital entre las escuelas rurales y urbanas. Permite a los estudiantes fortalecer y desarrollar sus capacidades, generando situaciones reales de aprendizaje mediados por las TIC. Permite que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes han logrado avances significativos en el desarrollo de la competencia "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC". Son capaces de elaborar producciones utilizando herramientas digitales por motivación propia.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes mediante el diseño e implementación de fichas digitales de autoaprendizaje, a través del uso del Classroom como estrategia para fomentar el trabajo autónomo y colaborativo de nuestros estudiantes. Desarrollar en los estudiantes la competencia "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma" y como competencia de soporte "Se desenvuelve en entornos virtuales generadas por las TIC".



ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto de innovación educativa que presentamos consiste en la implementación de la estrategia, fomentando el aprendizaje autónomo y colaborativo con fichas digitales de autoaprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Consiste en implementar nuestra estrategia institucional "Familia Catacorina conectada con el aprendizaje" fomentando el aprendizaje autónomo y colaborativo con fichas digitales de autoaprendizaje a través del Google Classroom, la cual permite el logro de nuestro propósito planteado. A través del diseño de fichas digitales de autoaprendizaje, los docentes fomentan e impulsan la gestión de la autonomía de los estudiantes en sus aprendizajes.

NOMBRE DEL PROYECTO:

**"Familia catacorina conectada con el aprendizaje":
fomentando el aprendizaje autónomo y colaborativo con fichas
digitales de autoaprendizaje a través del Google Classroom**

CÓDIGO: CNPIE2021-010515

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Chucuito

DISTRITO: Juli

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Subdirectora: 1
Docentes: 10

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Telésforo Catacora

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

652 estudiantes

PROBLEMA

Durante la educación a distancia se ha detectado que los estudiantes carecen de autonomía en la gestión de sus propios aprendizajes. Según informes de los docentes de abril 2020, el 90% de estudiantes no enviaba sus evidencias. Esto se debe a que no lograban comprender las emisiones de Aprendo en Casa y la información de las fichas que los docentes enviaban, debido a que no se encontraban contextualizadas.

COMPETENCIA

"Gestiona su aprendizaje de manera autónoma".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Autonomía en los aprendizajes



LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes han obtenido avances importantes en sus niveles de aprendizaje. Se desenvuelven de manera autónoma y colaborativa. Han fortalecido las competencias "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma" y "Se desenvuelve en entornos virtuales generadas por las TIC".

Conoce más
del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Ciencia en mi huerto físico y virtual en la institución y familias

CÓDIGO: CNPIE2021-010946

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Chucuito

DISTRITO: Juli

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 479

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

11 estudiantes

PROBLEMA

Del análisis de las evidencias de aprendizaje, se ha detectado que los niños tienen deficiencias en el logro de la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos". Los estudiantes muestran dificultad en problematizar situaciones, diseñar estrategias, generar y registrar datos de información, analizar datos e información, evaluar y comunicar el proceso de la indagación.

PROPÓSITO

Fortalecer la indagación en los estudiantes, mediante la implementación de huertos físicos y virtuales, para desarrollar la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos".

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto propone la implementación de huertos físicos y virtuales con la App "Ciencia en mi huerto" para lograr los objetivos del proyecto.

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

El proyecto promueve la implementación de huertos físicos y virtuales en la institución educativa y el hogar, para que los niños tengan oportunidad de hacer ciencia y tecnología aprendiendo a usar procedimientos científicos y tecnológicos. Se busca motivarlos a explorar, razonar, analizar, imaginar y desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo.

COMPETENCIA

"Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.

LOGROS ESPERADOS

- Desarrollar en los estudiantes la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos" a través del huerto físico y virtual utilizando la aplicación "Ciencia en mi huerto".
- Que los estudiantes logren ser críticos y reflexivos y con capacidad de comunicar e indagar en diferentes contextos.
- Fortalecer las capacidades de los docentes con estrategias para desarrollar la indagación en los estudiantes.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El proyecto de innovación educativa está orientada a fortalecer el nivel de logro de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna", en los estudiantes del nivel primaria, a través de la estrategia.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Implementar la estrategia para el logro de los objetivos del proyecto.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La estrategia fomenta la elaboración de podcast para luego difundirlos mediante las redes y plataformas digitales. El estudiante asume un rol más activo y protagónico en su aprendizaje, motivándolo a la producción creativa de diferentes tipos de textos orales (narrativos, instructivos, descriptivos, recreativos y otros) con un enfoque intercultural, que permite desarrollar destrezas orales en castellano y lenguas originarias de la región como el quechua y aymara.



COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en su lengua materna".



DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.



NOMBRE DEL PROYECTO:

UYARISUNCHIK: nuestras voces del bicentenario en podcast

CÓDIGO: CNPIE2021-010629

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: San Román

DISTRITO: Juliaca

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Subdirectores: 2
Docentes: 30

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 70547

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

1006 estudiantes



PROBLEMA

Según la sistematización e interpretación de los resultados obtenidos en los cuestionarios y entrevistas aplicados a inicio del presente año escolar a los estudiantes, se observa que presentan dificultades en las competencias comunicativas, principalmente en la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna".

LOGROS ALCANZADOS

El 80% de estudiantes superó las dificultades que presentaban en un inicio en la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna", evidenciando en sus Podcast que son capaces de adecuar, organizar y desarrollar las ideas de forma coherente y cohesionada. Asimismo, en la interacción estratégica con distintos interlocutores, se puede observar que se expresan con fluidez, con un vocabulario variado, pronunciación y entonación de las palabras adecuadamente.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Indago jugando con mi semáforo eco-saludable

CÓDIGO: CNPIE2021-011295

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: San Román

DISTRITO: Juliaca

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 349

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

78 estudiantes

PROBLEMA

La evaluación diagnóstica nos muestra que solo el 21% de los estudiantes alcanzó un nivel satisfactorio en el logro de la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos". Las entrevistas con las familias nos permitieron identificar que solo el 12 % brinda atención integral a sus niños, esto incluye la alimentación saludable y el cuidado de la salud. El problema identificado y priorizado es el de escasos hábitos saludable en las familias de los estudiantes, condiciones que impiden el logro de la competencia.

PROPÓSITO

Desarrollar la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos" en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, a través del prototipo del Semáforo eco-saludable, con la finalidad del desarrollo de hábitos saludables y habilidades de indagatorias.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto de innovación educativa desarrolla el prototipo Semáforo eco-saludable como estrategia metodológica STEAM para desarrollar la competencia "Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos en los niños y niñas".

COMPETENCIA

"Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación de la estrategia impulsa el juego experimental a través de las cinco disciplinas STEAM. Construyen el semáforo ecológico, elaboran libros cartoneros de recetas, cuentos e historias. Utilizan el formato de televisión y radio para divulgar los resultados de su indagación. Elaboran podcasts, composiciones musicales, teatros científicos, dramatizaciones virtuales, dibujos con los resultados de sus indagaciones sobre el cuidado de su vida.

LOGROS ALCANZADOS

El proyecto ha permitido que las y los niños logren avances significativos en el desarrollo habilidades, indagatorias y creativas para la vida. Los estudiantes explican y sustentan los resultados de su indagación.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El propósito del presente proyecto de Innovación es mejorar el nivel de logro esperado en la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”, así como alcanzar el perfil de egreso “El estudiante indaga y comprende el mundo natural y artificial utilizando conocimientos científicos en diálogo con saberes locales para mejorar la calidad de vida y cuidando la naturaleza”.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia propone el desarrollo de la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”, aprendiendo a forestar en la crianza y cosecha de agua en micro represas o cochas familiares.

COMPETENCIA

“Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La implementación de esta estrategia consiste en generar aprendizajes al realizar actividades de forestación y con la crianza y cosecha de agua en micro represas o cochas familiares, para aprovecharla en las actividades de la agricultura, ganadería, riego de pastizales y otros. Para que el estudiante logre el propósito debe seguir la ruta desde la identificación del problema, planificación, indagación, construcción del prototipo (micro represas o cochas familiares), hasta la socialización o exposición del proyecto de innovación.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Aprendiendo a forestar en la crianza y cosecha de agua en micro represas o cochas familiares

CÓDIGO: CNPIE2021-010583

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Moho

DISTRITO: Moho

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Mallcusuca Central

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

25 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes presentan muchas dificultades en el desarrollo de la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”. Observamos también que los estudiantes muestran poco interés en el cumplimiento de las actividades.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes están logrando avances significativos en el desarrollo de la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”, con la forestación y la crianza y cosecha de agua en micro represas.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Títeres andinos, una estrategia para promover la expresión oral en L2

CÓDIGO: CNPIE2021-010767

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Melgar

DISTRITO: Nuñoa

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 5
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

70804, 70823, 70822, 70801 Y
70814

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

45 estudiantes

PROBLEMA

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que los estudiantes de las instituciones educativas EIB participantes del medio rural, tienen dificultades para interactuar y combinar las capacidades de la competencia "Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua" en diferentes contextos.

PROPÓSITO

Se plantea como propósito promover el desarrollo óptimo de la "Competencia se comunica oralmente en castellano como segunda lengua" en los y las estudiantes, mediante el uso de los títeres andinos, una estrategia para promover la expresión oral en L2.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El presente proyecto contempla la promoción de mejora de expresión oral en castellano como segunda lengua en las y los estudiantes, a través de la estrategia "Títeres andinos".

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua"

DESAFÍOS

EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística

DESCRIPCIÓN DE LA

IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación de la estrategia "Títeres andinos", los estudiantes investigarán sobre los cuentos andinos de su localidad y de su región. Los cuentos en lengua materna quechua serán traducidos al castellano y narrados en escenarios elaborados por ellos mismos en sus aulas al igual que los cuentos en castellano.

LOGROS ESPERADOS

Desarrollar la competencia se expresa en castellano como segunda lengua, a través de la estrategia de títeres andinos desde los espacios pedagógicos con niños y niñas del III, IV y V ciclo. Obtener significativos avances en su expresión oral.

Conoce más
del proyecto:





PROPÓSITO

Promover la revitalización de la cultura y lengua aimara para desarrollar la competencia “Se comunica oralmente en lengua originaria como segunda lengua”.



ESTRATEGIA

INNOVADORA

Implementar el diálogo con los sabios del ayllu para desarrollar la competencia “Se comunica oralmente en lengua originaria como segunda lengua”.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

La propuesta aprendiendo de los sabios del ayllu (padres, abuelos, ancianos de la localidad), es un proyecto que busca promover la revitalización de la cultura y lengua aimara, a través de la recopilación oral de las vivencias, costumbres, historias, saberes, valores, relatos orales y las actividades del calendario comunal.



COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua originaria como segunda lengua”.



NOMBRE DEL PROYECTO:

Aprendiendo de los sabios del ayllu, revitalizamos nuestra cultura y lengua aimara

CÓDIGO: CNPIE2021-010440

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Chucuito

DISTRITO: Zepita

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Manuel Gonzáles Prada

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

130 estudiantes

PROBLEMA

Los estudiantes tienen dificultades para comunicarse en lengua aimara como su segunda lengua. En las evaluaciones diagnósticas de oralidad, el 25% se ubica en el nivel intermedio y solo el 5% obtuvieron el nivel avanzado. En la lectura el 95% se encuentra en inicio, el 5% en intermedio y ninguno en nivel avanzado.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Desafío 5: Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales

LOGROS ESPERADOS

Los estudiantes lograrán mejoras en el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en lengua originaria como segunda lengua”. Los estudiantes se identifican con la cultura y lengua aimara.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Cuentiemociones: un espacio para descubrir mis emociones

CÓDIGO: CNPIE2021-010415

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Lampa

DISTRITO: Pucará

EQUIPO RESPONSABLE:

Directores: 5
Docentes: 2

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

883, 882, 254, 896 y 233

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

48 estudiantes

PROBLEMA

Los niños y niñas de 3, 4 y 5 años presentan dificultad en el desarrollo de la competencia "Construye su identidad", basadas en la capacidad "autorregula sus emociones". Esto se evidencia al observar poca expresividad de gestos, movimientos corporales, el uso de palabras que identifiquen sus emociones, las causas que las originan y el reconocimiento de las emociones de los demás para mostrar simpatía, desacuerdo o preocupación, así como, la autorregulación de sus emociones al encontrarse en situaciones que les causen inseguridad, miedo, tristeza y alegría.

PROPÓSITO

Desarrollar la capacidad "Autorregula sus emociones" establecida dentro de la competencia "Construye su identidad" en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, a través de la estrategia "Cuentiemociones: Un espacio para descubrir mis emociones".

ESTRATEGIA INNOVADORA

"Cuentiemociones: Un espacio para descubrir mis emociones", utiliza los cuentos como estrategia metodológica para el logro de las competencias emocionales relacionadas a la conciencia emocional y el manejo de emociones.

COMPETENCIA

"Construye su identidad".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Bienestar emocional y convivencia sana

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto de innovación recurre a los cuentos para desarrollar competencias emocionales a la conciencia emocional y emociones. Estos cuentos son adaptados y creados por las docentes en base a las características y necesidades emocionales de los estudiantes. Esta estrategia metodológica permite la participación activa de los estudiantes, padres de familia y docentes. El estudiante es el protagonista al identificar, expresar y desarrollar la autorregulación de sus emociones.

LOGROS ALCANZADOS

- Los niños y niñas logran identificar y expresar con facilidad sus emociones en situaciones de la vida cotidiana.
- Los niños y niñas logran identificar las causas que originan sus emociones.
- Los niños y niñas de 4 y 5 años logran identificar las emociones de otros.
- La mayoría de los niños y niñas de 5 años ofrecen alternativas para controlar sus emociones.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Se plantea el propósito de desarrollar y optimizar el nivel de logro de la competencia "Explica el mundo físico, basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia, energía, biodiversidad, tierra y universo", en los niños y niñas.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

La estrategia aprovecha la influencia del biohuerto escolar en el desarrollo de las capacidades ambientales de los estudiantes.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El cultivo del huerto les permite a los estudiantes desarrollar y potenciar sus aptitudes y habilidades para compartir, en base a sus observaciones, experiencias previas (III ciclo) y evidencias documentadas con respaldo científico (IV y V ciclo), la estructura de los seres vivos con sus funciones y desarrollo.

COMPETENCIA

"Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia, energía, biodiversidad, tierra y universo".

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Festival de talentos hortícolas de los niños y niñas guardianes de la salud

CÓDIGO: CNPIE2021-011714

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Puno

DISTRITO: Puno

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docentes: 5

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 70092

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

45 estudiantes

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento a distancia, se ha determinado priorizar en el área de Ciencia y Tecnología, la competencia "Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia, energía, biodiversidad, tierra y universo". En los resultados de entrevistas realizadas a los estudiantes, el 84% de las y los estudiantes no logra responder con argumentos a preguntas relacionadas a la comprensión y conocimiento sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y Universo. También se evidencia que presentan dificultades en asumir una postura crítica o tomar decisiones.

LOGROS ESPERADOS

Con el desarrollo de la estrategia se espera mejorar los niveles de logro de la competencia "Explica el mundo físico, basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia, energía, biodiversidad, tierra y universo". Los estudiantes son capaces de describir la interacción de los seres vivos con los elementos de su medio a través de exposiciones.

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Awaypa Yachay Rurayninwan Sasachaykunata Kallpachasun

CÓDIGO: CNPIE2021-010897

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Puno

DISTRITO: San Antonio

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

70699 Gamaliel Churata

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

12 estudiantes

PROBLEMA

Se evidencia los bajos niveles de logro en la competencia “Resuelve problemas de cantidad” del área de matemática. Los últimos resultados de la evaluación regional del 2019 se ubican muy debajo de los estándares en las evaluaciones regionales. En el año 2021 los resultados de los aprendizajes no muestran progreso por el contexto en el que se desarrolla la educación.

PROPÓSITO

Desarrollar el pensamiento matemático bajo el enfoque centrado en la resolución de problemas para comprender diversas situaciones de la vida diaria y entender el mundo que rodea a los estudiantes, a través del proyecto de innovación “Awaypa yachay rurayninwan sasachaykunata kallpachasun” en el que se prioriza la competencia “Resuelve problemas de cantidad”.

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto taller de tejidos “Awaypa yachay rurayninwan sasachaykunata kallpachasun” se basa en el enfoque de la resolución de problemas, desde el contexto real o científico, iniciando con los quehaceres de su propia cultura o los saberes de los tejidos de la comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto de innovación propone como estrategia utilizar el tejido en telar, planteando adecuadas estrategias, mediante juegos vivenciales y tradicionales con relación a la naturaleza, la observación, manipulación, ejecución y presentación de trabajos en el aula de taller de tejidos, a fin de contribuir y relacionar la resolución de problemas.

COMPETENCIA

“Resuelve problemas de cantidad”.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Ciencia, investigación y pensamiento matemático.

LOGROS ESPERADOS

Mejorar el desempeño de los estudiantes en la resolución de problemas de cantidad. Los estudiantes serán capaces de plantear y resolver situaciones problemáticas en el contexto cotidiano.

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

El proyecto innovador "Narrando mis vivencias en tiempo de pandemia" permite fortalecer la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna", a través de la narración de vivencias, historias, hechos y acontecimientos personales.

ESTRATEGIA INNOVADORA

La estrategia "Narrando mis vivencias en tiempo de pandemia" emplea la técnica de la narración para convertir a los estudiantes en narradores de su familia y comunidad.

COMPETENCIA

"Se comunica oralmente en su lengua materna".

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto innovador "Narrando mis vivencias en tiempo de pandemia" refuerza la comunicación oral en la lengua materna de los estudiantes a través de la narración de vivencias, historias, hechos y acontecimientos personales, tomando en cuenta el calendario comunal festivo agropecuario; desde casa, familia y comunidad. Se pone especial cuidado en el manejo de la intensidad de voz, armonía y acentuación, expresando en forma precisa y coherente.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Narrando mis vivencias en tiempo de pandemia

CÓDIGO: CNPIE2021-010566

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Moho

DISTRITO: Tilali

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 72376

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

15 estudiantes

PROBLEMA

Durante el acompañamiento en la escuela se ha identificado que los estudiantes muestran dificultades en su comunicación oral en lengua materna. En la comunicación a través de celular o WhatsApp, el 90% de los estudiantes responden con expresiones cortas, con vocabulario limitado o se quedan en silencio.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.

LOGROS ESPERADOS

- Fortalecer con éxito la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna".
- Usar la oralidad como un recurso óptimo en el momento de narrar su vivencia personal en tiempos de pandemia.
- Reforzar la competencia "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC".

Conoce más del proyecto:





NOMBRE DEL PROYECTO:

Mi libro en Whatsapp

CÓDIGO: CNPIE2021-011947

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Lampa

DISTRITO: Vilavila

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Docente: 1

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

Pecuario Artesanal

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

37 estudiantes

PROBLEMA

Los resultados de la ECE 2019 muestran que el 50% de los estudiantes se ubica en el nivel inicio en comprensión lectora; el 25% se ubica en proceso y ninguno de ellos se ubica en el nivel satisfactorio. Esto demuestra que los estudiantes tienen dificultades el desarrollo de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna".

PROPÓSITO

El presente proyecto tiene como propósito propiciar el hábito y gusto por la lectura mediante el uso de la aplicación WhatsApp para mejorar sus habilidades de comprensión en los diferentes tipos de texto. Además, reconocerán los formatos textuales, desarrollarán las habilidades de orden superior y el logro de una adecuada comprensión de lectura genere resultados óptimos en la evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje.

ESTRATEGIA

INNOVADORA

El proyecto "Mi libro en WhatsApp" promueve el hábito por la lectura implementando el "Quiosco virtual de textos y videos IESPAV" para utilizarse en las sesiones de Castellano como segunda lengua.

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua

DESAFÍOS

EDUCATIVOS

- Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental.
- Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El presente proyecto consiste en promover el hábito y gusto por la lectura implementando el "Quiosco virtual de textos y videos IESPAV, que contiene diversos textos correspondientes a las áreas curriculares, información de coyuntura actual, artículos científicos, amenidades, literatura, historias, entre otras; para ser aprovechados en las horas de Castellano como segunda lengua. Se utiliza el WhatsApp para compartir el material de lectura y para recoger las evidencias en formato de texto, video o audio. Las mejores producciones se presentarán en el Día del logro y en la rendición de cuentas al finalizar el año escolar.

LOGROS ESPERADOS

Se prevé que los estudiantes desarrollen el hábito de la lectura y fortalezcan la apropiación de una cultura digital. Así mismo se espera el desarrollo del lenguaje oral (comprensión y expresión).

Conoce más del proyecto:





PROPÓSITO

Fortalecer la construcción de la identidad personal de los estudiantes a través del portafolio de saberes ancestrales. También se busca promover el desarrollo de la competencia “Construye su identidad”, como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, escuela y comunidad). Motivar a nuestros estudiantes a expresar su pertenencia cultural a un país diverso y combinar el saber local con aquellos que provienen de otras culturas.

ESTRATEGIA INNOVADORA

Para fortalecer y recuperar los saberes ancestrales planteamos este proyecto de innovación pedagógica denominada: “Mi casa es mi escuela, un lugar armonioso para fortalecer nuestros saberes ancestrales de nuestra comunidad”.

COMPETENCIA

Construye su identidad.
Escribe diversos tipos de textos en castellano como segunda lengua

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Interculturalidad y buen vivir: revaloración de las lenguas y los saberes tradicionales.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Consiste en recoger los saberes ancestrales de la familia y la comunidad. Acudirán a los sabios o yatiris para resolver problemas haciendo uso de elementos ancestrales. También, explorarán cómo se utilizan los lenguajes artísticos en los saberes ancestrales. Luego, identifican las prácticas de actividad física que desarrollan los integrantes de sus familias mediante juegos tradicionales. Finalmente, toda la información copiada lo escriben y organizan en el “Portafolio de saberes Ancestrales”.

NOMBRE DEL PROYECTO:

“Mi casa es mi escuela”, un lugar armonioso para fortalecer los saberes ancestrales de mi comunidad

CÓDIGO: CNPIE2021-010107

REGIÓN: Puno

PROVINCIA: Yunguyo

DISTRITO: Yunguyo

EQUIPO RESPONSABLE:

Director: 1
Docentes: 3

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

I.E. 70267

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

23 estudiantes

PROBLEMA

Según la información diagnóstica de las condiciones de aprendizaje en esta educación a distancia, se evidencia que el 90% de familias encuestadas no se identifica con su cultura local. El 100% de los estudiantes prefiere hablar el castellano y no su lengua materna. En las experiencias de aprendizaje, el rol de los sabios de la comunidad está excluido del quehacer educativo. Asimismo en la institución educativa no se promueve actividades para fortalecer la cultura local y rescatar el saber ancestral.

LOGROS ESPERADOS

- Los estudiantes construyen su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único y valora disfrutando su pertenencia al ser parte de su familia, escuela y comunidad.
- Los estudiantes se comunican oralmente en su lengua materna (aimara) y en castellano.

Conoce más del proyecto:





Tacna

1 proyecto ganador



PROPÓSITO

Nuestro propósito es fortalecer la competencia de la oralidad en el marco de una cultura de paz, a través del método ABO (Aprendizaje Basado en la Oralidad).

ESTRATEGIA INNOVADORA

El proyecto de innovación utiliza el Método ABO (Aprendizaje Basado en la Oralidad) para lograr su propósito.

COMPETENCIA

“Se comunica oralmente en lengua materna”.

DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

El método ABO es una técnica didáctica que se caracteriza por promover la expresión oral en su máxima dimensión. Moviliza todas las capacidades de las competencias comunicativas y transversalmente de otras áreas. El aprendizaje basado en la oralidad encamina las prácticas comunicativas de manera gradual, reflexionando sobre el uso social y la adecuación de la situación e intenciones comunicativas de los estudiantes.

NOMBRE DEL PROYECTO:

Método ABO para fortalecer la competencia de la oralidad en el marco de una cultura de paz

CÓDIGO: CNPIE2021-010512

REGIÓN: Tacna

PROVINCIA: Tacna

DISTRITO: Tacna

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora: 1
Subdirector: 1
Docentes: 7

INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

42241 Hermógenes Arenas Yáñez

ESTUDIANTES BENEFICIADOS:

346 estudiantes

PROBLEMA

Durante el proceso de acompañamiento se evidenció que los estudiantes tienen dificultades en la lectura y escritura de textos en su lengua materna, y principalmente en la comunicación oral.

DESAFÍOS EDUCATIVOS

- Comunicación efectiva y expresión artística.
- Autonomía en los aprendizajes.
- Trabajo participativo escuela, familia y comunidad

LOGROS ALCANZADOS

Los estudiantes han desarrollado la competencia de la oralidad en diversos escenarios. Fortalece la autonomía y pensamiento crítico durante la implementación y ejecución de cada actividad.

Conoce más del proyecto:



Lista de proyectos ganadores 2021

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
1	SIDIGA, UNA ESTRATEGIA PARA GESTIONAR LA AUTONOMÍA	82392 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA	DRE CAJAMARCA	UGEL CELENDÍN
2	FAMILIA AURORINA, LECTORAS DE CORAZÓN	55002 AURORA INES TEJADA	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
3	QANTU - AULA ABIERTA	50495	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50504	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50535	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50536	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50547	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50550	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50553	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50558	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50715	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50719	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50765	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50854	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50912	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50976	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50977	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		501344	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		501432	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		501432 PAPA FRANCISCO I	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		501455 CRISTO REY TTIKARIY	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50492 CORAZON DE JESUS	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50552 TUPAC AMARU II	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		ALMIRANTE MIGUEL GRAU SEMINARIO	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		LOS RIT'S DEL ALTO ANDINO	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		SAN IGNACIO DE LOYOLA FE Y ALEGRIA 44	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
4	SIN VIOLENCIA Y CON AMOR, CONVIVIMOS MEJOR	10059 JUAN GALO MUÑOZ PALACIOS	DRE LAMBAYEQUE	UGEL FERREÑAFE

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
5	"AYLLUNCHIKUNAWAN SUMAQTA KAWSASUN WASINCHIKTA CHUYANCHASPA UNQUYKUNATA QARKANANCHIKPAQ"	289	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		291	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		293	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		297	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		299	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		919	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		1136	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		277-43 VIRGEN DE CANDELARIA	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
	54633 LA FLORESTA	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS	
6	LA VOZ DE NUESTROS SABERES ANDINOS, UNA AVENTURA PARA PRODUCIR TEXTOS NARRATIVOS EN FAMILIA.	70603	DRE PUNO	UGEL SAN ROMÁN
7	"EL MODELO DEL AULA INVERTIDA BAJO EL ENFOQUE STEAM PARA GENERAR LA AUTONOMÍA Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPLEJO EN NUESTROS ESTUDIANTES".	LOS EDUCADORES	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 07 SAN BORJA
8	"DIVERTIMATEMÁTICAS COTIDIANAS"	213	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		1106	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		04 NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		07 SAGRADA FAMILIA DEL NIÑO JESUS	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		731 LIMANQUI	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
9	CUENTIAUDIOS : VIVIENDO NUESTRAS MAGICAVENTURAS EN FAMILIA"	50539	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
10	"UCHI AUGMATBAU AWAJUN PUJUT" (NIÑOS QUE CUENTAN SU HISTORIA)	FE Y ALEGRIA 55 VALENTIN SALEGUI	DRE AMAZONAS	UGEL IBIR-IMAZA
11	EL ECO HUERTO FAMILIAR PARA LA CONVIVENCIA Y PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA	JORGE BASADRE	DRE AMAZONAS	UGEL UTCUBAMBA
12	MEJORAMOS NUESTRAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA BIBLIOTECA VIRTUAL " CARRUSEL DE LIBROS"	80207	DRE LA LIBERTAD	UGEL SÁNCHEZ CARRIÓN
13	UYARISUNCHIK NUESTRAS VOCES DEL BICENTENARIO EN PODCAST	70547	DRE PUNO	UGEL SAN ROMÁN
14	GAMIFICACIÓN A TRAVÉS DE LA REALIDAD AUMENTADA PARA LA AUTOEVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN AUTONOMA DEL ESTUDIANTE.	31579	DRE JUNÍN	UGEL CHANCHAMAYO

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
15	LECTUAVENTURAS: UNA ALIANZA ENTRE ESTUDIANTES Y LA TECNOLOGÍA PARA ACRECENTAR EL DESARROLLO DE SU COMPRENSIÓN, ELOCUCIÓN Y REDACCIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA.	SAN VICENTE DE PAUL	DRE JUNÍN	UGEL JAUJA
16	FELIZ APRENDO , CUANDO ESTOY SANO	159	DRE CALLAO	UGEL VENTANILLA
17	LA AVENTURA DE LEER A KILOMETROS DE DISTANCIA	SEÑOR DE TAYANCANI	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
18	ME DIVIERTO Y APRENDO EN FAMILIA JUGANDO CON LA YUPANA	54348 HUMBERTO DEL MAR DE LA TORRE	DRE APURÍMAC	UGEL AYMARAE
19	HISTORIA DE AMIGOS "MUNDO MÁGICO DE APRENDIZAJE"	20	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 02 RÍMAC
20	"SEMBRANDO HORTALIZAS, PLANTAS ORNAMENTALES Y MEDICINALES APRENDEMOS MEJOR"	MAYNAS	DRE LORETO	UGEL MAYNAS
21	FECTEC -FUERABAMBA, UNA ESTRATEGIA PARA APRENDER EN COMUNIDAD	50651 FUERABAMBA	DRE APURÍMAC	UGEL COTABAMBAS
22	MI COMUNIDAD EN UN CUENTO	159	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		164	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		386	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		502	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		541	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		554	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		561	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		599	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		624	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		673	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		1207	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		1208	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		30531	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
		30403 SAN FRANCISCO DE SALVIO	DRE JUNÍN	UGEL CHUPACA
23	"ORGANIZADOR RECICLABLE, PROMOVRIENDO MI AUTONOMÍA CON MI FAMILIA"	35004	DRE HUANCVELICA	UGEL ACOBAMBA
24	CUENTIEMOCIONES: UN ESPACIO PARA DESCUBRIR MIS EMOCIONES.	233	DRE PUNO	UGEL LAMPA
		254	DRE PUNO	UGEL LAMPA
		882	DRE PUNO	UGEL LAMPA
		883	DRE PUNO	UGEL LAMPA
		896	DRE PUNO	UGEL LAMPA

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
25	JUGUEMOS A CREAR CUENTOS EN FAMILIA	8	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		260	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		302	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		313	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		347	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		959	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		995	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		277-12	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		277-14	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
26	ESCRITORES ARGUEDIANOS DEL BICENTENARIO	54134	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54137	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54176	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54242	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54470	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54497	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54609	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54642	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54685	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54209 VIRGEN DE LAS MERCEDES	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		55006-11	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		HUARACCOPATA	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
27	MI CULTURA CUPISNIQUE,HERENCIA MILENARIA	012 TALENTOS DE MARIA	DRE LAMBAYEQUE	UGEL CHICLAYO
28	SHAMUYKANI WHATSAPP	SAN JUAN DE UDIMA	DRE CAJAMARCA	UGEL SANTA CRUZ
29	PROYECTO: "AYLLU MEVAL", PARA PROMOVER LA LECTURA EN UNA COMUNIDAD EDUCATIVA	14745	DRE PIURA	UGEL PAITA
30	"NUESTRO MUSEO FAMILIAR, ESCOLAR Y COMUNITARIO"	33120	DRE HUÁNUCO	UGEL HUÁNUCO
		54069	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54461	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54008 DIVINO MAESTRO	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54036 SEÑOR DE LA EXALTACION	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
31	CON BIBLIOTECAS MATERNALES NOS COMUNICAMOS CON AMOR EN FAMILIA.	CONDEVILLA SEÑOR I	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 02 RÍMAC

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
32	ESTUDIANTES LÍDERES FATIMIANOS DEL BICENTENARIO EXPRESÁNDOSE AL MUNDO CON LIBERTAD, RESPETO, CONFIANZA E IDENTIDAD CULTURAL	50472 CORAZON DE FATIMA	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
33	MÉTODO ABO PARA FORTALECER LA COMPETENCIA DE LA ORALIDAD EN EL MARCO DE UNA CULTURA DE PAZ EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. HERMÓGENES ARENAS YAÑEZ.	42241 HERMOGENES ARENAS YAÑEZ	DRE TACNA	UGEL TACNA
34	"PINTANDO CON PALABRAS, RESCATAMOS NUESTROS NEVADOS, RÍOS Y HUMEDALES"	31540 SANTA ISABEL	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO
35	APRENDIENDO A FORESTAR EN LA CRIANZA Y COSECHA DE AGUA EN MICRO REPRESAS O COCHAS FAMILIARES EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MALLCUSUCA CENTRAL.	MALLCUSUCA CENTRAL	DRE PUNO	UGEL MOHO
36	¡TODOS NOS DIVERTIMOS APRENDIENDO CON LAS TIC!	014 LA SAGRADA FAMILIA	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 03 BREÑA
37	MEJORANDO LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA DE ESTUDIANTES DE UNA RED DE CEBAS EN AREQUIPA	CEBA - 40024 MANUEL GONZALES PRADA	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA SUR
		CEBA - 40028 GUILLERMO MERCADO BARROSO	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA SUR
		CEBA - 40029 LUDWING VAN BEETHOVEN	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA SUR
38	ECO HABILIDADES COMUNICATIVAS CON TIC	FERNANDO BELAUDE TERRY	DRE MOQUEGUA	UGEL MARISCAL NIETO
39	VIAJES INOLVIDABLES EN FAMILIA, TRANSPORTADOS EN VUELOS DE LECTURA.	50505	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
40	GODOQUIK UNA ESTRATEGIA PARA CONSTRUIR NUESTROS APRENDIZAJES	TECNICO AGROPECUARIO SIVICANI	DRE PUNO	UGEL CHUCUITO
41	"DISFRUTANDO DE LA LECTURA, IMAGINO UN MUNDO NUEVO"	70635 HORACIO ZEBALLOS GAMEZ	DRE PUNO	UGEL CHUCUITO
42	"UN VIAJE EN EL TIEMPO A TRAVÉS DE LAS HISTORIAS DE MI PUEBLO"	14081	DRE PIURA	UGEL LA UNIÓN
43	"FORTALECIENDO LA COMPETENCIA COMUNICATIVA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA DE LOS ALUMNOS DE LA I. E. P. B. MAX UHLE"	BILINGÜE MAX UHLE	DRE MOQUEGUA	UGEL MARISCAL NIETO
44	FORMANDO FAMILIAS LECTORAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA UNA NUEVA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO	ANN GOULDEN	DRE PIURA	UGEL PIURA
45	AYLLUKUNAWAN ÑAWINCHAYTA QILLQAYTA SHUMAK YACHAKU	86133	DRE ANCASH	UGEL HUARAZ

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
46	LUCES, CÁMARA Y APRENDIZAJES EN ACCIÓN	2029 SIMON BOLIVAR	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 02 RÍMAC
47	"NUESTRA BIBLIOTECA, UN ESPACIO PARA APRENDER Y DISFRUTAR"	464	DRE CUSCO	UGEL CUSCO
48	MI APRENDIZAJE EN TODOS LADOS	18316	DRE AMAZONAS	UGEL RODRÍGUEZ DE MENDOZA
49	TAF: TECNOLOGÍA Y APRENDIZAJES EN FAMILIA, PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS TRANSVERSALES.	EL CUMBE	DRE CAJAMARCA	UGEL CUTERVO
		JOSE MARTI	DRE CAJAMARCA	UGEL CUTERVO
		JUAN VELASCO ALVARADO	DRE CAJAMARCA	UGEL CUTERVO
		SAN LORENZO	DRE CAJAMARCA	UGEL CUTERVO
50	EN FAMILIA DESARROLLAMOS NUESTRAS HABILIDADES BLANDAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO	CRISTO REY	DRE LAMBAYEQUE	UGEL CHICLAYO
51	MI SORBO DE LECTURA	05 ANGELITOS DE LA GUARDA	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
52	¡EMPRENDE CREATIVAMENTE Y CAMBIA TU VIDA!	VIRGO POTENS	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 03 BREÑA
53	"FAMILIA CATACORINA CONECTADA CON EL APRENDIZAJE" FOMENTANDO EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y COLABORATIVO CON FICHAS DIGITALES DE AUTOAPRENDIZAJE A TRAVÉS DEL GOOGLE CLASSROOM	TELESFORO CATACORA	DRE PUNO	UGEL CHUCUITO
54	"PROACTIVA ROOSEVELINA", PROGRAMA DE ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO ESCOLAR	40083 FRANKLIN ROOSEVELT	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA NORTE
55	MARIANITAS INVESTIGADORAS: INDAGANDO DESDE EL HOGAR	SANTA MARIA REYNA	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO
56	LA MÚSICA COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	INDEPENDENCIA B-1	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA SUR
		SAN PEDRO Y SAN PABLO	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA SUR
57	"1,2 Y 3 TITIRETEANDO Y APRENDIENDO CON PEPE"	SANTA ROSA DE LIMA	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 01 SAN JUAN DE MIRAFLORES
58	"PREPARACIÓN PARA LA VIDA ADULTA DESARROLLANDO LAS HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD EN EL TALLER DE MINICHEFF EN EL CONTEXTO DE LA EMERGENCIA SANITARIA"	HELEN KELLER	DRE CALLAO	UGEL VENTANILLA
59	DIVERTILANDIA INFANTIL, UNA PROPUESTA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA FAMILIAR.	121 HELI ADELFO PELAES CASTRO	DRE ÁNCASH	UGEL SIHUAS
60	USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA FORTALECER LAS COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA Y PLACER POR LA LECTURA	50180 JOSE CARLOS MARIATEGUI	DRE CUSCO	UGEL CALCA

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
61	PROMOVEMOS EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CIENTÍFICO MEDIANTE ESPACIOS DE APRENDIZAJE VIRTUAL	MARISCAL CASTILLA	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO
62	PROMOVEMOS EL BIENESTAR SOCIOEMOCIONAL DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA LABARTHINA	PEDRO ABEL LABARTHE DURAND	DRE LAMBAYEQUE	UGEL CHICLAYO
63	PEQUEÑOS REPORTEROS COMUNICANDO A SU COMUNIDAD	246 MI SEGUNDO HOGAR	DRE PUNO	UGEL EL COLLAO
64	CON MI "CUADERMÓVIL" APRENDO MEJOR	VIRGEN DEL CARMEN	DRE CALLAO	DRE CALLAO
65	FAE-CH RECURSO EDUCATIVO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO	CHINCHAYSUYO	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO
66	"GESTIONANDO EL APRENDIZAJE COLABORATIVO APLICÁNDOLO CON HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, SOMOS FELICES COMPARTIÉNDOLO CON NUESTRA FAMILIA"	5037 ALMIRANTE MIGUEL GRAU	DRE CALLAO	DRE CALLAO
67	REVALORIZAMOS LA IMPORTANCIA DEL CONSUMO DE VITUCA (COLOCASIA ESCULENTA) PARA MEJORAR NUESTRA ALIMENTACIÓN Y SALUD; ADEMÁS DE REDUCIR LOS ÍNDICES DE ANEMIA EN LA IE "RICARDO PALMA"- SAN JOSÉ DE LOURDES; A TRAVÉS DE LA ESTRATEGIA "INDAGACIÓN CIENTÍFICA PARA APRENDER Y EMPRENDER"	16520 RICARDO PALMA	DRE CAJAMARCA	UGEL SAN IGNACIO
68	"FAMICUENTOS" CREANDO CUENTOS INFANTILES EN FAMILIA, LOGRO MEJORES Y MÁS APRENDIZAJES.	50431 JOSE CARLOS MARIATEGUI	DRE MADRE DE DIOS	UGEL MANU
69	APRENDEMOS CON LAS APPS DE LA TABLETA	ANDRES AVELINO CACERES	DRE PASCO	UGEL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
70	"PEQUEÑOS CIENTÍFICOS, EL MARAVILLOSO MUNDO DE LA CIENCIA COTIDIANA, APRENDIENDO EN EL HOGAR"	201	DRE AMAZONAS	UGEL LUYA
71	LOS AMIGOS DE MI JARDIN	126 VIRGEN DEL CARMEN	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 03 BREÑA
72	"RENOVANDO NUESTRAS ESTRATEGIAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO VÍA WHATSAPP"	MANUEL GONZALES PRADA	DRE JUNÍN	UGEL PANGOA
73	COMBO KAMISHIBAI, ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA UTILIZANDO MITOS Y LEYENDAS DE LA REGIÓN LA LIBERTAD.	80081 JULIO GUTIERREZ SOLARI	DRE LA LIBERTAD	UGEL 02 - LA ESPERANZA

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
74	CUBIMATICOS ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS	984	DRE JUNÍN	UGEL PANGOA
		30023	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO
		JOSE GUILLERMO OTERO 30703	DRE JUNÍN	UGEL TARMA
		PATAC	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO
		QUILLISPATA	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO
75	EXPRESANDO NUESTRAS HABILIDADES A TRAVÉS DE "VOCES ARGUEDIANAS"	JOSE MARIA ARGUEDAS	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
76	"APRENDIENDO EN MI HUERTITA FAMILIAR, MEJORO MI ALIMENTACIÓN"	628	DRE LIMA METROPOLITANA	UGEL 01 SAN JUAN DE MIRAFLORES
77	"UNO, DOS Y TRES, ME MUEVO OTRA VEZ"	344 MI PRIMER APRENDIZAJE	DRE LORETO	UGEL MAYNAS
78	INDAGO JUGANDO CON MI SEMÁFORO ECO-SALUDABLE	349	DRE PUNO	UGEL SAN ROMÁN
79	PROGRAMA INTEGRADO BASADO EN LA NEUROMOTRICIDAD PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN TIEMPOS DE PANDEMIA	MIGUEL TTUPA LUTHUA	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
80	"SUPÉRATE LEYENDO": PROGRAMA PARTICIPATIVO PARA ENTRENAR LA RESILIENCIA Y LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES A FIN DE ENFRENTAR SITUACIONES COMPLEJAS DE LA VIDA DE UNA MANERA CREATIVA	10224 NICANOR DE LA FUENTE SIFUENTES-NIXA	DRE LAMBAYEQUE	UGEL LAMBAYEQUE

Categoría: Proyectos Implementados

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
81	LA EVALUACIÓN POR RETOS COMO UNA MODALIDAD EVALUATIVA PARA VALORAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y DE ALTA DEMANDA COGNITIVA EN ESTUDIANTES DEL V AL VII CICLO DE EBR DE LA RED FUTURA SCHOOLS EN EL MARCO DEL ENFOQUE DE UN CURRÍCULO POR COMPETENCIAS Y EVALUACIÓN FORMATIVA	FUTURA SCHOOLS	DRE ICA	UGEL ICA
		FUTURA SCHOOLS	DRE LAMBAYEQUE	UGEL CHICLAYO
		FUTURA SCHOOLS	DRE PIURA	UGEL PIURA
		FUTURA SCHOOLS	DRE TACNA	UGEL TACNA
		FUTURA SCHOOLS - SEDE EL GOLF	DRE LA LIBERTAD	UGEL 03 - TRUJILLO NOR OESTE
		FUTURA SCHOOLS - SEDE SAN ISIDRO	DRE LA LIBERTAD	UGEL 03 - TRUJILLO NOR OESTE
		FUTURA SCHOOLS CERRO COLORADO	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA NORTE
		FUTURA SCHOOLS JOSE LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA SUR
		FUTURA SCHOOLS PAUCARPATA	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA SUR
	FUTURA SCHOOLS TIABAYA	DRE AREQUIPA	UGEL AREQUIPA NORTE	
82	"JUGANDO LOGRAREMOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA ÁREAS DE MATEMÁTICA Y COMUNICACIÓN"	16989	DRE CAJAMARCA	UGEL CUTERVO
83	MODELO "3A" PARA LA MEJORAR GESTIÓN AUTÓNOMA DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E 001 PIURA	001 MARIA CONCEPCION RAMOS CAMPOS	DRE PIURA	UGEL PIURA
84	"LEEMOS JUNTOS Y ELABORAMOS UN ALBUM CUENTO PARA EXPRESARNOS MEJOR "	577	DRE JUNÍN	UGEL HUANCAYO

Categoría: Proyectos Promisorios

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
85	"MI CASA ES MI ESCUELA", UN LUGAR ARMONIOSO PARA FORTALECER LOS SABERES ANCESTRALES DE MI COMUNIDAD.	70267	DRE PUNO	UGEL YUNGUYO
86	PEQUEÑOS CAZADORES DE RETOS, UN PROYECTO DE GAMIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA LECTORA	34451	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
87	ENSEÑANZA DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA I.E SAN JOSÉ, MEDIANTE LABORATORIO MATEMÁTICO UTILIZANDO EL MÉTODO STEAM	SAN JOSE	DRE PIURA	UGEL PIURA
88	RAZONAMIENTO GEOMÉTRICO DIGITAL A TRAVÉS DEL JUEGO ANCESTRAL "EL AJEDREZ ANDINO"	72392	DRE PUNO	UGEL MOHO
		72538	DRE PUNO	UGEL MOHO
89	LABORATORIO DE PANES PARA APRENDER A RESOLVER PROBLEMAS DE CANTIDAD	JOSE ANTONIO ENCINAS FRANCO	DRE ÁNCASH	UGEL MARISCAL LUZURIAGA
90	"UNIDOS PRODUCIMOS NUESTROS LIBROS"	16017	DRE CAJAMARCA	UGEL JAÉN
91	APRENDIENDO DE LOS SABIOS DEL AYLLU, REVITALIZAMOS NUESTRA CULTURA Y LENGUA AIMARA.	MANUEL GONZALES PRADA	DRE PUNO	UGEL CHUCUITO
92	ESCUCHAR PARA ESCRIBIR, ESCRIBIR PARA LEER DESDE LA ESCUELA Y LA COMUNIDAD.	54173	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
		54478	DRE APURÍMAC	UGEL CHINCHEROS
93	"CREAR, SENTIR Y VIVIR EL ARTE INFANTIL EN LOS TAMBOS COMUNITARIOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS RURALES DE PICHIRHUA Y CURAHUASI"	107	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		1103	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		116 SAGRADO CORAZON DE JESUS	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
94	"BURBUJAS DE INTERÉS PARA LEER Y ESCRIBIR, DE LA DISTANCIA A LA PRESENCIALIDAD"	50222	DRE CUSCO	UGEL CUSCO
95	"FESTIVAL DE TALENTOS HORTICULINARIOS THUNUHIREÑOS VIGILANTES DE LA SALUD"	70092	DRE PUNO	UGEL PUNO
96	PARTICIPAMOS EN TERTULIAS FAMILIARES HACIENDO USO DE LAS TABLET	50543	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI

Categoría: Proyectos Promisorios

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
97	COVIDMATIC: UNA ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS	10693	DRE CAJAMARCA	UGEL SANTA CRUZ
98	LOS REPORTERITOS CULTURALES DE MI COMUNIDAD, UNA ESTRATEGIA INNOVADORA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL	82267	DRE CAJAMARCA	UGEL SAN PABLO
99	PROMOVEMOS UNA SOCIEDAD DE MENORES A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROLES	72354	DRE PUNO	UGEL MOHO
100	AMBIENTES LETRADOS, NIÑOS LECTORES Y ESCRITORES	50476 SAN JUAN BAUTISTA DE LA SALLE	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
101	"REPORTEROS MÁGICOS DEL SABER"	1086	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		1088	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		184 PACCAYPATA	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		185 VIRGEN DEL CARMEN	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54434 SAN JUAN BAUTISTA	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54436 SEÑOR EXALTACION	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54439 SEÑOR JUSTO JUEZ	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54440 LEANDRO GONZALES MARURI	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		54895 NIÑO JESUS	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		666 VIRGEN DE FATIMA	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
		726 CRUZPATA	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY
	TUPAC AMARU II	DRE APURÍMAC	UGEL ABANCAY	
102	FICHAS LEXICAS EN AYMARA PARA MEJORAR LA COMPRESION LECTORA E INCREMENTO DEL VOCABULARIO EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.S CASPA	CASPA	DRE PUNO	UGEL CHUCUITO
103	UN ESPACIO EN MI HOGAR PARA FOMENTAR LA LECTURA	1559 JOSE CARLOS MAREATEGUI	DRE ÁNCASH	UGEL CORONGO
104	APLICATIVO SMART OFFICE Y CANVA PREZI AL RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA EL QUECHUA.	84290 JOSE ANTONIO ENCINAS	DRE ÁNCASH	UGEL CORONGO
105	COOPERATIVA ESCOLAR PARA UNA CULTURA DEL AHORRO Y EL EMPRENDIMIENTO	VICTOR ANDRES BELAUNDE	DRE JUNÍN	UGEL JAUJA
106	RECORRIENDO LAS RUTAS RURALES TURÍSTICAS DE PAMPACHIRI REVALORAMOS EL QUECHUA Y DISEÑAMOS PROPUESTAS PARA SU PROMOCIÓN Y CONSERVACIÓN.	JOSE MANUEL OCAMPO	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS

Categoría: Proyectos Promisorios

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
107	RE-UNIR: ESTRATEGIAS DE INTERACCIÓN EDUCATIVA BASADA EN LA CONFIANZA Y EL APOYO EMOCIONAL, EN EL RETORNO A CLASES PRESENCIALES	PEDRO VILCAPAZA	DRE PUNO	UGEL MELGAR
108	"DE LA CASA A LA ESCUELA CON LECTUBER GAMER"	14077 MADRE MARIA AUXILIADORA	DRE PIURA	UGEL SECHURA
109	"APRENDER JUNTO A LA FAMILIA, PARA MEJOR LA CONVIVENCIA EN MI HOGAR"	80842	DRE LA LIBERTAD	UGEL OTUZCO
110	SOMOS GUIAS TURISTICOS: UNA NUEVA FORMA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	20513	DRE ÁNCASH	UGEL OCROS
111	"COMPRENDEMOS NUESTRA COMUNIDAD MEDIANTE LA CREACIÓN DE HISTORIETAS USANDO EL APLICATIVO SCRATCH"	JUAN VELASCO ALVARADO	DRE ÁNCASH	UGEL CORONGO
112	TÍTTERES ANDINOS, UNA ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA EXPRESIÓN ORAL EN L2.	70801	DRE PUNO	UGEL MELGAR
		70804	DRE PUNO	UGEL MELGAR
		70814	DRE PUNO	UGEL MELGAR
		70822	DRE PUNO	UGEL MELGAR
		70823	DRE PUNO	UGEL MELGAR
113	"SOCIALIZANDO MIS APRENDIZAJES" A TRAVÉS DEL MAGAZÍN INTERACTIVO MEDIADO POR LAS TIC	INDEPENDENCIA	DRE PASCO	UGEL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
114	FOMENTAMOS LA EVALUACIÓN FORMATIVA Y LA RETROALIMENTACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL IV Y V CICLO EBR, MEDIANTE LOS APLICATIVOS MATEMÁTICOS DE LA TABLETA.	32622	DRE HUÁNUCO	UGEL PACHITEA
115	"DESARROLLAMOS LA ORALIDAD DESDE LAS FORMAS DE COMUNICACION DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS"	174	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		333	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		1083	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		1215	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		1311	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50512	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
116	NOS EMOCIONAMOS EN LA ESCUELA CON LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Y APRENDEMOS CON AUTONOMÍA.	86344 JAVIER HERAUD PEREZ	DRE ÁNCASH	UGEL ASUNCIÓN
117	KAMISHIBEANDO BIOACTIVIDADES ANCESTRALES CULTURALES DE NUESTRA COMUNIDAD	INCA GARCILASO DE LA VEGA	DRE APURÍMAC	UGEL AYMARAE
118	"SAMR Y TBED, UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA INTEGRACIÓN EFECTIVA DE LAS TIC EN ESCENARIOS EDUCATIVOS VIRTUALES, SEMIPRESENCIALES E HÍBRIDOS"	CIRO ALEGRIA BAZAN	DRE HUANCANELICA	UGEL TAYACAJA

Categoría: Proyectos Promisorios

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
119	"NARRANDO MIS VIVENCIAS EN TIEMPO DE PANDEMIA."	72376	DRE PUNO	UGEL MOHO
120	CIENCIA EN MI HUERTO FÍSICO Y VIRTUAL EN LA INSTITUCIÓN Y FAMILIAS	479	DRE PUNO	UGEL CHUCUITO
121	CREAMOS PODCASTS PARA COMUNICARNOS EN NUESTRAS COMUNIDADES	56377	DRE CUSCO	UGEL CHUMBIVILCAS
		ANTONIO RAYMONDI	DRE CUSCO	UGEL CHUMBIVILCAS
122	PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE LA LECTURA DE TEXTOS BILINGÜES (QUECHUA Y CASTELLANO) SOBRE CONOCIMIENTOS Y PRÁCTICAS ANDINAS Y LOCALES A TRAVÉS DE ALTO PARLANTE DE LA COMUNIDAD DE SANTIAGO BELÉN ANTA.	54171	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
123	LA RADIO EN EL COLE, USO DE PODCAST PARA DESARROLLAR Y FORTALECER COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL DISTRITO DE TAPACOCHA	86745 SANTA ROSA DE ALPACOCHA	DRE ÁNCASH	UGEL RECUAY
		VIRGEN DEL ROSARIO	DRE ÁNCASH	UGEL RECUAY
124	"TAQUILE AYLLUNCHIKPA YACHAYNINKUNA" (LOS SABERES DE MI COMUNIDAD DE TAQUILE)	70002 NUESTRA SEÑORA DE LOS CAMPOS	DRE PUNO	UGEL PUNO
125	PASO A PASITO, LOS NIÑOS DE YACANGO LEEN OTRO LIBRITO	243 SAN MARTIN DE PORRAS	DRE MOQUEGUA	UGEL MARISCAL NIETO
126	MI LIBRO EN WHATSAPP	PECUARIO ARTESANAL	DRE PUNO	UGEL LAMPA
127	ESCRIBIMOS Y PUBLICAMOS DIFERENTES TIPOS DE TEXTOS PARA DIFUNDIR LOS RECURSOS TURÍSTICOS DE MI LOCALIDAD. ESTEXTUR (ESCRIBIMOS TEXTOS TURÍSTICOS)	GILMER HORNA CORRALES	DRE AMAZONAS	UGEL BAGUA
128	CREANDO PODCAST DESARROLLO MI EXPRESIÓN ORAL	30171	DRE JUNÍN	UGEL PANGOA
129	PROYECTO: "LA CAJA MACKINDER, UNA ESTRATEGIA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ADITIVOS Y MULTIPLICATIVOS".	54116	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
130	RADIO PUMALLUCAY COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA ORALIDAD Y ESCRITURA	88027 SEÑOR DE PUMALLUCAY	DRE ÁNCASH	UGEL YUNGAY
131	APRENDEMOS A EMPRENDER CON LA ELABORACIÓN DE YOGURT LA LECHERITA	MICHIQUILLAY	DRE CAJAMARCA	UGEL CAJAMARCA
132	APRENDO Y EMPRENDO CON MI FINCA DE CACAO	ANDRES AVELINO CACERES	DRE AMAZONAS	UGEL UTCUBAMBA
133	"SOMOS ESCRITORES CON APOYO DE NUESTROS PADRES Y ANCESTROS"	34122	DRE PASCO	UGEL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
134	"SI LEES, CRECES"	17786 FERNANDO BELAUNDE TERRY	DRE AMAZONAS	UGEL UTCUBAMBA
135	AWAYPA YACHAY RURAYNINWAN SASACHAYKUNATA KALLPACHASUN	70699 GAMALIEL CHURATA	DRE PUNO	UGEL PUNO

Categoría: Proyectos Promisorios

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
136	LA BIBLIOTECA VIRTUAL RURAL, PARA MEJORAR LA LECTURA	34130	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
		34307	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
		34332	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
		34434	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
		34491	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
		34241 CIPRIANO PAREDES BERMUDEZ	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
		34624 LAS FLANDES	DRE PASCO	UGEL OXAPAMPA
137	REVIVAMOS NUESTRA CULTURA QUECHUA Y MEJOREMOS NUESTROS APRENDIZAJES.	505	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		10579	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		10582	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		10792	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		11248	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		101060	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		101085	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		101154	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		10573 ELEODORO GUEVARA RUFASTO	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		SAN FRANCISCO DE ASIS	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
		SAN LORENZO	DRE CAJAMARCA	UGEL CHOTA
138	"LEER NOS HACE LIBRES: LEYENDO Y CREANDO CUENTOS ME DIVIERTO EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LA I.E. 54210 NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DEL DISTRITO DE SANTA MARÍA DE CHICMO PROVINCIA DE ANDAHUAYLAS"	54210	DRE APURÍMAC	UGEL ANDAHUAYLAS
139	FORTALECIENDO LAS COMPETENCIAS LEE Y ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS APLICANDO EL ABP	ÑOMALA	DRE PIURA	UGEL CHULUCANAS
140	"NADA NOS DETIENE A LEER Y ESCRIBIR CON PLACER Y LIBERTAD"	501198	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
		50538 SIMON BOLIVAR	DRE CUSCO	UGEL QUISPICANCHI
141	"JARDÍN BOTÁNICO DE PLANTAS MEDICINALES Y ESTUDIO ETNOFARMACOLÓGICO PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE INDAGACIÓN CIENTÍFICA"	JORGE BASADRE GROHMANN	DRE PUNO	UGEL SANDIA
142	LOS FIAMBRECITOS NUTRITIVOS AYUDARÁN A MEJORAR LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IE N° 88314 PROGRESO TANDAR.	88314	DRE ÁNCASH	UGEL PALLASCA

Categoría: Proyectos Promisorios

	TÍTULO	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	DRE	UGEL
143	YUPANA (CALCULADORA INCA) EN LAS DIVERSAS FORMAS DE APRENDER LA MATEMÁTICA, PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD	84317 FELICIANO OSORIO PICON	DRE ÁNCASH	UGEL MARISCAL LUZURIAGA
144	"ESCRIBIENDO REFLEXIONAMOS SOBRE LA EQUIDAD DE LA MUJER Y EL HOMBRE ¡NO MÁS PREJUICIOS! UNA ESTRATEGIA INNOVADORA PARA MEJORAR EL EJERCICIO DE LA CIUDADANÍA"	86641	DRE ÁNCASH	UGEL YUNGAY
145	LA CARRETILLA RECICLADORA, PROTECTORA AMBIENTAL	84173	DRE ÁNCASH	UGEL SIHUAS
146	APRENDO MATEMATICA CON KAUKAHWATSAPP	22 DE MAYO	DRE HUANCANELICA	UGEL HUANCANELICA
147	INCENTIVAR EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL A LA LECTURA Y ORALIDAD A TRAVÉS DE LOS CUENTOS DIGITALES	MARIA DEL PILAR	DRE PASCO	UGEL PASCO
148	LOS SECTORES EDUCATIVOS DE MI AULA AHORA EN MI HOGAR	114	DRE HUÁNUCO	UGEL YAROWILCA
		266	DRE HUÁNUCO	UGEL YAROWILCA
		527	DRE HUÁNUCO	UGEL YAROWILCA
		528	DRE HUÁNUCO	UGEL YAROWILCA
		529	DRE HUÁNUCO	UGEL YAROWILCA
		530	DRE HUÁNUCO	UGEL YAROWILCA
		642	DRE HUÁNUCO	UGEL YAROWILCA
149	UTILIZANDO NUESTROS JUGUETES PRODUCIMOS DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	34170	DRE PASCO	UGEL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
		34442	DRE PASCO	UGEL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
		34579	DRE PASCO	UGEL DANIEL ALCIDES CARRIÓN



Calle Compostela 142, Santiago de Surco,
Lima, Perú

Teléfonos: 615 5800 anexo 66841
fondep@fondep.gob.pe

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