

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Ilave, 11 de octubre de 2024.

OFICIO N° 052-2024-DIEP.70325-JH.

**SEÑORA : Dra. NORKA BELINDA CCORI TORO.
DIRECTORA DE LA UGEL EL COLLAO.**

**ASUNTO : PRESENTA PROYECTO DE FUNCIONAMIENTO DE AULA DE
INNOVACION PEDAGOGICA Y SOLICITA ATENCION CON
DOCENTE DAIP.**

Es grato dirigirme a Usted con la finalidad de hacerle llegar el saludo cordial y mediante el presente remito el **PROYECTO PEDAGÓGICO: FUNCIONAMIENTO DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA (SALA DE CÓMPUTO) EN LA IEP. NRO. 70325 DE JACHOCCO HURACCO Y DESIGNACIÓN DE DAIP.** Con la finalidad de que sea meritado por la Unidad de Gestión Educativa Local El Collao mediante quien corresponda y se tome las acciones administrativas correspondiente. Así mismo, **SOLICITO** la atención con un **DOCENTE DE AULA DE INNOVACION PEDAGÓGICA**, quien sea el responsable y desarrollador de este Proyecto Pedagógico, que tiene con finalidad mejorar el servicio educativo en nuestra Institución Educativa en lo que respecta a la labor docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y superar los niveles de aprendizaje de los estudiantes.

Adjunto al Presente:

- Imágenes de sala habilitada y equipos instalados.

En la espera de que el presente tenga la valoración respectiva para las acciones administrativas correspondientes, aprovecho la oportunidad para reiterar mis consideraciones y referencia personal.

Atentamente.



MINISTERIO DE EDUCACION
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION PUNO
DIRECCION UGEL EL COLLAO
DR. JUAN E. CHAVEZ DOMINERAS
DIRECTOR

PROYECTO PEDAGÓGICO: FUNCIONAMIENTO DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA (SALA DE CÓMPUTO) EN LA IEP. NRO. 70325 DE JACHOCCO HUARACCO Y DESIGNACIÓN DE DAIP.

I. PROBLEMA PRIORIZADO:

La Institución Educativa Primaria Nro. 70325 de Jachocco Huaracco, del distrito de llave, provincia de El Collao, se han visto perjudicados en su educación al ser relegados y discriminados en la implementación y uso de herramientas tecnológicas y digitales contemporáneas en pleno siglo XXI. Esta situación se ahondó más desde el año 2020 con el aislamiento social por presencia de la pandemia del COVID-19.

Con el retorno a las labores pedagógicas presenciales se presenta otra dificultad más (carencia de conectividad a internet), pese a que el Minedu, ha distribuido tabletas para el desarrollo de actividades pedagógicas, hoy los estudiantes utilizan estos equipos en los grados de cuarto a sexto grados pese a la menor cantidad de equipos en comparación a la cantidad de estudiantes y surgen las interrogantes: ¿Qué de los estudiantes de primero a tercer grado? ¿Con que tipo de apoyo tecnológico cuentan los estudiantes y docentes para involucrarse en el mundo digital?

En la actualidad contamos con equipos de cómputo que no se están utilizando por la carencia de un Aula de Innovación (Sala de computación) que impiden utilizar pedagógicamente estos equipos y brindar una mejor y responsable atención a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes y por ende el logro de competencias curriculares y más aún que con el paso del tiempo estos equipos corren el riesgo de ser obsoletos.

Esta problemática descrita en acápites anteriores, nos impulsa a plantear y formular proyectos innovadores en la institución educativa como alternativa de solución y brindar oportunidades de mejorar los aprendizajes y el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de las TIC de manera pertinente; la misma que permitirá afianzar de manera dinámica el nivel de aprendizaje.

II. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:

La Institución Educativa Primaria Nro. 70325 de Jachocco Huaracco, plantea la implementación y funcionamiento del aula de innovación pedagógica y mediante ella el uso de las TIC como herramientas dentro de un proceso de aprendizaje, establecido en el Currículo Nacional de Educación Básica CNEB con la competencia 28 “Se desenvuelven en entornos virtuales”, y buscar romper los paradigmas en la forma de adquirir conocimientos, habilidades y destrezas para poder gestionar información que permita indagar, comparar y relacionar con los

saberes previos, y de esta forma darle paso a la fase de crear e innovar (Aprendizaje significativo) usando la tecnología.

Un ambiente educativo virtual con gran variedad de herramientas, permitirá a los estudiantes (niñas y niños) acceder a distintas fuentes y herramientas para lograr el aprendizaje: videos, audios, contenidos didácticos, Aula Invertida entre otros, que el estudiante podrá acceder en forma asincrónica y sincrónica y a los docentes las herramientas Tics permitirá desarrollar sesiones lúdicas, prácticas y acorde al mundo tecnológico.

III. FINALIDAD

El presente proyecto Pedagógico tiene por finalidad implementar y lograr el funcionamiento del Aula de Innovación Pedagógica con miras a integrar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando y desarrollando habilidades digitales en los estudiantes de ésta Institución Educativa para que afiancen y mejoren sus aprendizajes y saberes en las áreas curriculares y de esta manera mejorar el rendimiento académico, promoviendo la creatividad y pensamiento crítico-reflexivo a través del acceso a la información y recursos educativos en línea y en tiempo real.

IV. OBJETIVOS:

4.1. GENERAL:

INTEGRAR E INNOVAR EL MODELO DIDACTICO TRADICIONAL BASADO EN TECNICAS REPETITIVAS POR UNO QUE HAGA DE LA ESCUELA UN ESCENARIO PARA APRENDER A PENSAR LOGICA Y CREATIVAMENTE A TRAVÉS DEL USO DE LAS TIC.

4.2. ESPECÍFICOS:

1. **Desarrollar competencias y habilidades digitales** en los estudiantes, en el uso básico de computadoras y software educativo.
2. **Fomentar la investigación y el pensamiento crítico** promoviendo la búsqueda de información en línea para el desarrollo de proyectos de educativos.
3. **Estimular el trabajo colaborativo entre los estudiantes, estudiantes-docentes y entre docentes** para fomentar el trabajo en equipo a través de actividades grupales en la sala de cómputo.
4. **Integrar las TIC en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes** utilizando herramientas digitales para reforzar ideas, conceptos, estrategias y procesos de aprendizaje en la materialización del logro de competencias de las diversas áreas curriculares.

5. **Realizar acciones de soporte técnico y fortalecimiento de capacidades de los docentes** para contribuir al mejoramiento en el desenvolvimiento en el aula y desarrollo de sus desempeños docente.

V. METAS DE ATENCIÓN:

Grados	1ro	2do	3ro	4to	5to	6to	TOTAL
Estudiantes	12	11	11	17	12	16	79
Docentes	1	1	1	2	2	2	09
Directivo							01
Prof. E.F.							01
Pers. Adm.							01
TOTAL							91

VI. RECURSOS DISPONIBLES EN LA INSTITUCION EDUCATIVA:

Humanos	Tecnológicos	Financieros
<ul style="list-style-type: none"> • Director • Personal docente • Docentes fortaleza • Estudiantes • Padres de familia • Directivos APAFA 	<ul style="list-style-type: none"> • 05 computadoras nuevas. • 04 computadoras de diferentes marcas. • 03 impresoras marca Epson. • 37 tabletas para estudiantes. • 07 tabletas para docentes • 03 proyectoras. • 17 tabletas XO • 01 televisor a colores. • Kit de robótica 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos propios de APAFA.

VII. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN Y FUNCIONAMIENTO:

1. **Capacitación docente:** Talleres para maestros sobre el uso de herramientas digitales y metodologías de enseñanza.
2. **Talleres de computación:** Sesiones semanales de formación para los estudiantes, centradas en el uso de software educativo y habilidades digitales básicas.
3. **Proyectos interdisciplinarios:** Crear proyectos que integren diversas áreas curriculares, utilizando el aula de innovación tecnológica para el desarrollo de la competencia de la indagación y el planteamiento de alternativas de solución a problemas.
4. **Juegos educativos:** Implementar el uso de juegos didácticos que refuercen el aprendizaje de saberes y logro de competencias curriculares.

5. **Uso de recursos digitales:** Incorporar plataformas educativas online que complementen y apoyen el desarrollo de las sesiones de aprendizaje de los docentes.
6. **Uso de plataformas en línea:** Introducir a los estudiantes en el uso de plataformas educativas como Kahoot, Google Classroom y el uso de las herramientas de la inteligencia artificial.
7. **Mantenimiento de equipos:** Establecer un cronograma regular de mantenimiento y actualización de software y hardware.

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Actividad	Mes	Responsable	Indicadores de evaluación	Evidencias de evaluación.
Selección y designación de DAIP	Octubre	Director y Comité de Gestión Pedagógica	Conocimiento en uso de las TIC y herramientas I.A.	<ul style="list-style-type: none"> • Certificación. • Demostración práctica.
Implementación de juegos educativos	Noviembre y Diciembre	DAIP y docentes de aula	95 % de los docentes contribuyen a implementar con programas.	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de programas en equipos tecnológicos.
Taller de introducción a la sala de cómputo	Marzo-2025	DAIP	100 % de docentes asisten al taller programado.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia. • Tomas fotográficas.
Taller de herramientas digitales	Marzo-2025	DAIP	100 % de docentes asisten al taller programado.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia. • Tomas fotográficas.
Uso de TIC y herramientas digitales	ABRIL A DICIEMBRE 2025	Docentes de Aula y DAIP	100 % de docentes planifican uso de las TIC en sus sesiones de aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Inclusión en sesiones de aprendizaje. • Registro de visita a A.I.
Evaluación y exposición de logros de aprendizajes	Julio 2025	Docentes de aula y DAIP	100 % de docentes y estudiantes exponen sus trabajos en jornada LOGROS DE APRENDIZAJE.	<ul style="list-style-type: none"> • Tomas fotográficas. • exposiciones de trabajos.
II Taller de habilidades digitales	Agosto 2025.	DAIP	100 % de docentes asisten al taller programado.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia. • tomas fotográficas.

Cierre del año y presentación de proyectos.	Diciembre 2025	Docentes de aula.	100 % de docentes y estudiantes exponen sus trabajos en jornada LOGROS DE APRENDIZAJE.	<ul style="list-style-type: none"> • Tomas fotográficas. • exposiciones de trabajos.
---	----------------	-------------------	--	--

IX. EVALUACIÓN:

- **Indicadores de evaluación:**

1. Atender a un mínimo del 95% de los estudiantes de cada grado en actividades en la sala de cómputo.
2. Lograr que al menos el 50% de los estudiantes alcance un nivel básico de competencia digital al finalizar el año escolar.

- **Evaluación de progreso:**

1. **Evaluación formativa:** Realización de encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes para identificar áreas de mejora.
2. **Evaluación sumativa:** Análisis de los logros alcanzados en términos de competencias digitales adquiridas y resultados académicos.

- **Instrumentos de evaluación a aplicar.**

1. **Evaluación continua:** Observación directa de la participación y desempeño de los estudiantes durante las actividades en la sala de cómputo.
2. **Rúbricas de evaluación:** Utilizar rúbricas para evaluar proyectos, considerando creatividad, trabajo en equipo y uso de herramientas digitales.
3. **Encuestas de satisfacción:** Realizar encuestas a estudiantes y docentes para conocer su percepción sobre el uso de la sala de cómputo y su impacto en el aprendizaje.
4. **Informe final:** Elaborar un informe al finalizar el ciclo escolar que incluya resultados, logros y áreas de mejora.

Jachocco Huaracco, 11 de octubre de 2024.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL EL COLLAO
DIRECCIÓN
JACHOCCO-HUARACCO
DR. JUAN E. CHÁVEZ DOMÍNGUEZ
DIRECTOR



EQUIPOS DE COMPUTO Y SUS MUEBLES INSTALADOS EN EL AULA DE INNOVACION PEDAGOGICA DE LA I.E.



EQUIPOS LAPTOP XO Y SUS MUEBLES INSTALADOS EN EL AULA DE INNOVACION PEDAGOGICA DE LA I.E.