

**PERÚ**Ministerio
de EducaciónDespacho
Viceministerial de
Gestión PedagógicaDirección de
Innovación Tecnológica
en Educación

PLAN DE ACCIÓN PARA LA TRANSVERSALIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA GESTIÓN ESCOLAR DE LA IE.

1. PRESENTACIÓN

El Ministerio de Educación propone una nueva propuesta curricular de la EBR, la “competencia transversal: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” (Minedu, 2016, p.33) la cual busca lograr que los profesores hagan uso de la sala de innovación pedagógica, donde pueden usar cualquier software educativo, aplicación web, visualización y comentarios de videos, etc. para la presentación de sus actividades con los estudiantes logrando así motivarlos y lograr un aprendizaje significativo.

Este Plan de Acción, pretende atender las necesidades tecnológicas de la comunidad educativa. Tiene como propósito, dinamizar el manejo y difusión de la información en el proceso pedagógico, desarrollar capacidades y actitudes en el docente y discente; y comunicar a los padres de familia los cambios generados en la educación de sus hijos como efecto de la modernización y globalización; así también consta de tres etapas: capacitación, acompañamiento y sistematización de los resultados. Asimismo, se prevé una serie de actividades generales y de capacitación como los recursos necesarios y la participación de los actores de la comunidad educativa en su ejecución.

2. BASE NORMATIVA

2.1 DS N° 006-2021-MINEDU “Lineamientos para la gestión escolar de instituciones educativas públicas de educación básica”

2.2 RVM N° 094-2020-MINEDU “Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de Educación Básica”

2.3 RVM N° 215-2021-MINEDU "Disposiciones para el desarrollo de las acciones formativas y sus estándares de calidad en el marco de la Formación Docente en Servicio"

2.4 RVM N° 222-2021-MINEDU “Lineamientos para la diversificación curricular en la Educación Básica”

2.5 Resolución Viceministerial N° 234-2021-MINEDU. Aprobar el documento normativo denominado “Lineamientos para la incorporación de tecnologías digitales en la educación básica”.

2.6 Resolución Viceministerial N° 034-2022-MINEDU. Incorporar en el Clasificador de Cargos de la Carrera Pública Magisterial, aprobado mediante Resolución Viceministerial N° 093-2021-MINEDU, los cargos de Profesor de Innovación Pedagógica y Profesor de Educación Física.

2.7 Resolución Ministerial N° 474-2022-MINEDU. Aprobar la Norma Técnica denominada "Disposiciones para la prestación del servicio educativo en las instituciones y programas educativos de la educación básica para el año 2023".

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Contribuir en la mejora de los niveles de logros de aprendizaje, mediante la implementación de 04 mecanismos de gestión para el aprovechamiento de las tecnologías digitales en las prácticas pedagógicas durante el segundo semestre del 2024.

3.2 OBJETIVOS OPERATIVOS

OO-01 (Promoción de integración TIC)

- Fortalecer el desarrollo de las competencias mediadas por tecnologías **mediante 3 acciones de intervención** con los docentes en los diferentes espacios de gestión de las prácticas pedagógicas.

OO-02 (Estrategias formativas)

- **Desarrollar 3 acciones formativas** sobre el uso e incorporación de las TIC - C28 y desarrollo de una cultura digital en el proceso pedagógico para la mejora de los aprendizajes.

OO-03 (Implementa servicios/herramientas digitales)

- Brindar orientaciones relacionadas a servicios y herramientas digitales para el desarrollo e integración de las tecnologías e innovación digital en la dimensión pedagógica que permitan medir su nivel de implementación durante los meses de **abril a diciembre**.

OO-04 (Sostenibilidad de las tecnologías digitales)

- Implementar de manera **mensual** acciones de soporte técnico a la infraestructura tecnológica destinada a la gestión pedagógica para contribuir a la sostenibilidad de las tecnologías digitales.

4. INDICADORES Y METAS

Objetivo O.	Indicador	Metas	Fuente de verificación
OO-01	Cantidad de actores educativos fortalecidos en los espacios de gestión [trabajo colegiado, semanas de gestión u otros]	22	Listado de asistencia en los espacios de gestión
	% de docentes que contextualizan sus sesiones de aprendizaje según tecnologías digitales de la IE	100%	Reporte de las acciones de revisión de la planificación curricular.
OO-02	Cantidad de actores educativos que participan en las acciones formativas	22	Listado de participantes
	% de docentes que promueven el desarrollo de las capacidades de la competencia transversal 28	100%	Reporte de las acciones de acompañamiento conjunto a las prácticas pedagógicas
	Nivel de satisfacción de las acciones implementadas	100%	Encuesta de satisfacción
OO-03	Difusión continua del catálogo de recursos digitales contextualizados	22	Listado de actores educativos que conocen el catálogo de recursos
	Número de buenas prácticas pedagógicas mediadas con tecnología digital	22	Reporte de identificación, orientación y sistematización de prácticas de innovación digital.
OO-04	Actualización de inventario de tecnologías digitales	10	Reporte mensual de inventario de tecnologías digitales actualizado
	Cantidad de mantenimientos preventivos	10	Reporte de soporte técnico preventivo

5. TAREAS OPERATIVAS

Objetivo O.	Tareas operativas	Responsable
OO-01	Diagnóstico condiciones mínimas de las tecnologías digitales disponibles en la IE (Hw, Sw, Net).	PIP
	Diagnóstico de habilidades digitales de los actores educativos de la IE	PIP
	Elaboración de instrumentos/indicadores para el seguimiento a la intervención.	PIP
	Implementación de la estrategia de intervención con los docentes de la IE (labor colegiada, semana de gestión)	PIP
OO-02	Convocatoria a talleres presencial/virtual	Equipo directivo
	Taller de personalización de entornos virtuales dirigidos a los docentes (área)	PIP

	Taller para la gestión de información del entorno virtual dirigidos a los docentes (área)	PIP
	Interactúa en entornos virtuales / Crea objetos virtuales en diversos formatos / Ciudadanía digital	PIP
OO-03	Elaboración del catálogo de recursos digitales	PIP
	Promoción del catálogo de recursos digitales mediante difusión y sensibilización	Directivo-PIP
	Identificar las buenas prácticas pedagógicas mediadas con tecnología digital.	PIP
OO-04	Elaboración y actualización del inventario de tecnologías digitales utilizadas en los procesos pedagógicos.	PIP
	Proporcionar soporte técnico preventivo de manera mensual a los dispositivos tecnológicos utilizados en las prácticas pedagógicas.	PIP
	Proporcionar soporte técnico correctivo a los dispositivos tecnológicos utilizados en las prácticas pedagógicas según incidentes y/o resultados del diagnóstico.	PIP

6. CRONOGRAMA

Para la elaboración del siguiente cronograma se tuvo que articular a las actividades establecidas en el Plan Anual de Trabajo.

Objetivo O.	Tarea	M ar	A br	M ay	Ju n	Ju l	Ag o	Se t	Oc t	No v	Di c
OO-01	Diagnóstico condiciones mínimas de las tecnologías digitales disponibles en la IE (Hw, Sw, Net).	X									
	Diagnóstico de habilidades digitales de los actores educativos de la IE	X									
	Elaboración de instrumentos/indicadores para el seguimiento a la intervención.		X								
	Implementación de la estrategia de intervención con los docentes de la IE (labor colegiada, semana de gestión)		X	X							
OO-02	Convocatoria a talleres presencial/virtual			X							
	Taller de personalización de entornos virtuales dirigidos a los docentes (área)			X			X				X
	Taller para la gestión de información del entorno virtual dirigidos a los docentes (área)			X			X				X
	Interactúa en entornos virtuales / Crea objetos virtuales en diversos formatos / Ciudadanía digital			X			X				X
OO-03	Elaboración del catálogo de recursos digitales		X								
	Promoción del catálogo de recursos digitales mediante difusión y sensibilización		X	X							

[illegible]

7. PRESUPUESTO

8. ANEXOS

Encuesta de competencias básicas en TIC

ENCUESTA DE COMPETENCIAS BÁSICAS EN TIC ¹									
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:									
DATOS DEL DOCENTE		APELLIDOS		NOMBRES		DNI			
FECHA DE APLICACIÓN						2015			
I. ACTIVIDADES QUE DEMUESTRAN COMPETENCIA EN EL ÁMBITO DE COMUNIDAD VIRTUAL									
Nº	INDICADORES	Sí	No	A veces					
01	Escribe y envía correos electrónicos.								
02	Entra y conversa por algún servicio de chat.								
03	Entra y participa en un foro virtual educativo.								
04	Participa en redes sociales.								
05	Diseña actividades pedagógicas mediante foros, blogs, wikis, etc.								
II. ACTIVIDADES QUE DEMUESTRAN COMPETENCIA EN EL ÁMBITO DE LA CULTURA DIGITAL									
Nº	INDICADORES	Sí	No	A veces					
01	Busca información haciendo uso de palabras clave.								
02	Utiliza distintos buscadores.								
03	Distingue entre la información científica y la información ordinaria.								
04	Selecciona información conforme a sus necesidades específicas (filtrar información)								
05	Organiza "favoritos" por temas educativos.								
06	Almacena la información en carpetas.								
07	Guarda archivos e información en la nube.								
08	Usa aplicaciones de productividad como procesadores de texto, planillas de cálculo y herramientas de presentación.								

¹ La encuesta será aplicada a los docentes de la institución educativa y ayudará a determinar la(s) mejor(es) estrategia(s) de formación de los docentes en esta temática, de la mano con el docente de aula de innovación en caso existiera. Propuesta tomada de Asisten. J. (s/f). Producción de contenidos para Educación Virtual: Guía de trabajo del docente – contentidista. Recuperado de http://www.virtualeseduca.org/documentos/manual_del_contentidista.pdf e incluida en el documento Orientaciones de trabajo para el Coordinador de Innovación y Soporte Tecnológico pg. 21.

III. ACTIVIDADES QUE DEMUESTRAN COMPETENCIA EN EL ÁMBITO DE IDENTIDAD DIGITAL				
Nº	INDICADORES	Sí	No	A veces
01	Hace uso de redes sociales u otros medios de comunicación virtuales de acuerdo a sus intereses y necesidades. <i>(Construye un perfil que responda a sus necesidades).</i> ²			
02	Actualiza y revisa constantemente las publicaciones que realiza y realizan otros en las redes sociales, cuidando su imagen digital. <i>(Rastrea su huella digital y mantiene una buena reputación en los entornos virtuales).</i>			
03	Hace público documentos, imágenes, videos u otros mensajes, propios o de otros, identificando al autor y respetando las licencias de uso. <i>(Uso ético de los derechos de autor y las licencias adecuadas para la creación e intercambio de contenidos.)</i>			
04	Hace uso de la etiqueta digital en sus comunicaciones.			

IV. ACTIVIDADES QUE DEMUESTRAN COMPETENCIA EN EL ÁMBITO DE GESTIÓN INTERACTIVA DEL CONOCIMIENTO				
Nº	INDICADORES	Sí	No	A veces
01	Propone la elaboración de proyectos colaborativos con uso de las TIC.			
02	Utiliza simuladores, videos, audios u otros recursos digitales para representar el mundo real. <i>(Emplee modelos complejos, simulaciones y visualización del mundo real mediante medios digitales.)</i>			

OBSERVACIONES:

.....

Firma del Docente

.....

Firma del Director/a de la IE

.....

Firma del Coordinador/a CIST

² El texto entre paréntesis ayuda a identificar la competencia, de acuerdo al planteamiento realizado por DITE – Cuadro de competencias citado en el documento de Orientaciones del CIST.

Dr.
Director(a)

NOMBRE DEL
PIP