

**Concurso Nacional  
DE PROYECTOS DE**

**INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**

**- 2021 -**

**EDICIÓN  
ESPECIAL  
BICENTENARIO**

**Guía de postulación  
Categoría 1: Proyectos implementados**

# Índice

PRESENTACIÓN.....	3
Consideraciones generales.....	4
¿Qué es innovación educativa?.....	5
¿Qué categorías se promueve? .....	5
¿Cuáles son los criterios de calificación?.....	6
¿Qué desafíos y prioridades atiende esta edición del CNPIE 2021?.....	8
¿Cuáles son las etapas del CNPIE 2021?.....	13
¿De qué manera se realiza la inscripción?.....	13
Orientaciones pedagógicas.....	14
¿Cómo está organizado el registro de los proyectos?.....	15
¿Cómo completar el PASO 0? .....	16
¿Cómo completar el PASO 1? .....	17
¿Cómo completar el PASO 2? .....	18
¿Cómo completar el PASO 3? .....	38
Recomendaciones finales.....	41



# PRESENTACIÓN

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) tiene como finalidad apoyar el financiamiento de proyectos de innovación y desarrollo educativo, propuestos y ejecutados por las instituciones educativas públicas y privadas, y que estén destinados a elevar la calidad del aprendizaje de estudiantes y el mejoramiento del servicio educativo.

De otro lado, el Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2021 se desarrolla en el marco de la RVM N° 170-2019–Minedu, que aprueba la Norma Técnica denominada “Disposiciones que regulan la intervención para el Fortalecimiento y Promoción de Buenas Prácticas e Innovación Educativa”, como parte de las estrategias orientadas al cumplimiento de las políticas y fines del MINEDU articulado con el FONDEP y, la Resolución de Gerencia Ejecutiva N°001-2021-MINEDU/FONDEP-GE que aprueba las “Bases del Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2020” una edición especial por nuestro Bicentenario.

En este marco, se elabora esta guía donde encontrará orientaciones necesarias para su participación en el “III Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2021, edición Bicentenario”, a desarrollarse hasta el 16 de noviembre de este año. Complementamos esta guía para **la categoría 1, proyectos implementados**, con herramientas virtuales y asistencia técnica especializada de manera virtual.

Reafirmamos nuestro compromiso y deseo de contribuir con brindarte herramientas que permitan facilitar su participación y poner en conocimiento su propuesta innovadora.

Concurso Nacional  
DE PROYECTOS DE

**INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**

- 2021 -

EDICIÓN  
ESPECIAL  
BICENTENARIO

# Consideraciones generales



## ¿Qué es innovación educativa?

Antes de elaborar su proyecto de innovación educativa, es necesario que tenga en consideración cómo se define la “innovación educativa” en el marco del “III Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa”, edición Bicentenario.

Leamos a continuación qué dice al respecto la RVM N° 170-2019 –MINEDU, que aprueba la Norma Técnica denominada “Disposiciones que regulan la intervención para el Fortalecimiento y Promoción de Buenas Prácticas e Innovación Educativa” y que sirve de soporte a las bases del concurso.

Según la RVM N° 170-2019 –MINEDU (2019):

*“La innovación educativa es el resultado de un proceso intencionado y pertinente que realizan los actores educativos, partiendo del ejercicio reflexivo sobre su práctica. Incorpora metodologías, estrategias o procedimientos pedagógicos o de gestión originales y efectivos, con impacto en los aprendizajes de los estudiantes, sustentado en evidencia cualitativa o cuantitativa y sobre la base del CNEB. Una innovación aporta a la mejora de la enseñanza y a la transformación de la cultura escolar. Su sostenibilidad e institucionalización requiere de una evaluación para la mejora continua, la sistematización de la experiencia, la gestión del conocimiento y la participación de los miembros de la comunidad educativa” (pág.3).*

Esta definición marca un hito importante ya que denota una posición clara sobre qué es innovación, destacando dos elementos fundamentales que la distinguen de la buena práctica: la originalidad de la propuesta (metodologías, estrategias o procedimientos pedagógicos o de gestión) y su efectividad. Asimismo, centra su impacto en los aprendizajes de los estudiantes. De esta manera, queda claro que la innovación es un medio para la mejora de los aprendizajes y no un fin en sí misma.

## ¿Qué categorías se promueve?

En esta edición especial del CNPIE-2021 se han definido dos categorías:

### **a. CATEGORÍA 1: Proyectos de innovación educativa implementados**

Los proyectos de innovación educativa que se promueve son aquellos que se vienen implementando durante la emergencia sanitaria, aquellos que estén en proceso de implementación o aquellos que habiéndose iniciado antes de la pandemia han sido adaptados para responder a las demandas de la educación a distancia, la educación 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 II.EE. de educación básica públicas o privadas del contexto urbano o rural.

De acuerdo con las bases del CNPIE 2021, un proyecto de innovación educativa es:

*“Una propuesta organizada para realizar un conjunto de actividades que deben cumplirse en un tiempo determinado; para ello, se plantean objetivos y plazos. La formulación, ejecución y evaluación de un proyecto tiene mayor significado cuando se trabaja de forma participativa, incluido el director que asume un liderazgo pedagógico en la IIEE. Considera diversas alternativas de acción, desde la definición de la situación problemática que se va a enfrentar, la determinación de los objetivos, los resultados que se esperan alcanzar, la metodología que se va a desarrollar, los indicadores y los instrumentos de evaluación”.*

*Es en las metodologías, estrategias o procedimientos pedagógicos originales y efectivos con impacto en los aprendizajes de los estudiantes, que se destaca de otros proyectos desarrollados en las IIEE. Es decir, “agrega valor y aporta soluciones nuevas a un problema o necesidad priorizada, especificando una manera de gestionar a corto y mediano plazo los recursos necesarios para lograrlo”.*

## **b. CATEGORÍA 2: Proyectos de innovación educativa promisorios**

Los proyectos 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 IIEE. de educación básica públicas o privadas del contexto rural.

### **¿Cuáles son los criterios de evaluación?**

Cada proyecto de innovación que se presente al concurso en la categoría 1: Proyectos implementados será calificado por un Comité de Evaluación, designado por el FONDEP, teniendo en cuenta 7 criterios que actúan como rasgos característicos de la innovación.



Criterio	Descripción
 Intencionalidad	Decisión de actores educativos por superar una problemática o desafío educativo, expresado en propósitos coherentes y enfocados en la mejora de los aprendizajes.
 Originalidad	Puesta en práctica de una idea propia o la adaptación creativa de otra preexistente, con valor agregado, que está descrita de manera precisa y consistente, de modo que permite superar el problema identificado.
 Pertinencia	Contextualiza la estrategia o método innovador propuesto, respondiendo a las necesidades, intereses y diversidad de los estudiantes o docentes, en el marco de las políticas educativas vigentes.
 Impacto	Efectos esperados en los aprendizajes a raíz de la implementación de la propuesta, sustentados con evidencia cualitativa o cuantitativa.
 Sostenibilidad	Estrategias que buscan generar condiciones que posibiliten la continuidad e institucionalización de la experiencia en el tiempo.
 Reflexión	Análisis crítico y sistemático de la implementación de la propuesta, para la toma de decisiones, a fin de contribuir a la mejora de las actividades, metodologías o resultados.
 Participación	Actores aportan, se apropian, validan y legitiman la estrategia o método innovador, participando en su implementación.

Veamos ahora un resumen de estos criterios:

Criterio	Pregunta dinamizadora
Intencionalidad	Ⓜ ¿Qué se quiere lograr y por qué? ¿Qué lo causó?
Originalidad	Ⓜ ¿Qué estrategia, método o procedimiento se plantea? ¿Cómo se va a lograr? ¿Cuál es el valor agregado?
Pertinencia	Ⓜ ¿A qué necesidades e intereses responde?
Participación	Ⓜ ¿Cómo se hará partícipe e involucra al resto de actores?
Reflexión	Ⓜ ¿Cómo y cuándo se analizarán los cambios?
Impacto	Ⓜ ¿Qué asegura la efectividad de la propuesta? ¿Qué logros o avances se evidencian?
Sostenibilidad	Ⓜ ¿Qué aliados se han previsto? ¿Qué condiciones se generan?

## ¿Qué desafíos y prioridades atiende esta edición del CNPIE 2021?

Se busca que los proyectos que postulen a la edición del CNPIE 2021 planteen soluciones que atiendan a los desafíos complejos y retadores que enfrenta la escuela de cara al Bicentenario, aportando a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes y que sean pertinentes con el contexto actual a consecuencia de la emergencia sanitaria por la pandemia del COVID-19.

Durante el proceso de inscripción las II.EE postulantes deberán identificar el desafío más afín al proyecto que presentan y justificar cómo el proyecto le da solución al problema vinculado a este desafío. En ese sentido, se busca identificar:

### *Desafío 1: Equidad y derechos humanos*

En una sociedad peruana diversa y aún desigual (visible hoy más que nunca por los efectos de la pandemia) se necesita que la escuela aproveche sus enormes potencialidades para promover la equidad y los derechos humanos desde la práctica cotidiana y la cultura escolar. Esto implica que los estudiantes se reconozcan como personas con capacidad de defender y exigir sus derechos. Asimismo, que reflexionen críticamente sobre las diferencias entre hombres y mujeres en el acceso a ciertas oportunidades y la participación en asuntos públicos, el ejercicio de su ciudadanía, y cómo éstas estarían limitando las oportunidades de las niñas y mujeres para desarrollar de manera óptima su ciudadanía activa.

Por ello, frente a este desafío se seleccionarán II.EE. con proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes actúen en la sociedad relacionándose con los demás de manera justa y equitativa, reconociendo que todas las personas tienen los mismos derechos y deberes. Esto implica que promuevan cambios culturales y estructurales donde se perciba a las mujeres y niñas como personas con conocimientos, con valía social y posibilidades de aprendizajes y progreso.

### *Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental*

#### **Cultura democrática**

Hablar de democracia en la escuela es concebir una forma de enseñar educación ciudadana, que busque educar ciudadanos que sean libres para emitir sus propios juicios y mantener sus convicciones en el marco de las normas establecidas y el respeto a la diversidad. Por ello, en este desafío se consideran proyectos de innovación que promueven que el estudiante conviva en democracia a partir del reconocimiento de sus derechos y deberes desde la comprensión de los procesos históricos y sociales de nuestro país y del mundo. En ese sentido, se fortalece el desarrollo de conocimientos, capacidades y habilidades que contribuyan en la formación de un estilo de convivencia armonioso y humano, que permitan que el estudiante actúe en la sociedad promoviendo la democracia como un modo de convivencia social, colaborando con los otros en función de objetivos comunes, regulando sus emociones y comportamientos.

#### **Ciudadanía digital**

El distanciamiento social y el cierre de escuelas han evidenciado las brechas digitales a nivel nacional con especial énfasis en las áreas rurales, sin embargo, pese a ello algunas escuelas movidas por la resiliencia han desarrollado soluciones asociadas a las TIC, como medio y entorno de aprendizaje. Se necesita que desde la escuela los estudiantes desarrollen capacidades para ser ciudadanos digitales responsables, conscientes de los cambios que surgen en el mundo actual con

un pensamiento global, bien informados, comprometidos y sabiendo desenvolverse en los diferentes medios digitales.

Por ello, frente a este desafío se seleccionarán II.EE. con proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes comprendan sus derechos, responsabilidades y oportunidades de aprender y trabajar en entornos digitales desde las posibilidades que le brinda su contexto; asuman un papel activo en la elección, la aplicación y la demostración de su aprendizaje usando las tecnologías digitales; identifiquen problemas reales, trabajando con datos y usando procesos para automatizar soluciones que optimicen su aprendizaje con ética, informen e interactúen de manera eficiente y creativa en los diferentes medios digitales. Implica también, aquellos proyectos que promueven la construcción de objetos, procesos o sistemas tecnológicos.

### Ciudadanía ambiental

Se promueve la comprensión y valoración del estudiante en torno al medioambiente como hábitat del ser humano. Implica conocer la estructura del mundo natural y artificial que lo rodea a través de métodos o metodologías diversas que contribuyan a fortalecer el sentido de pertenencia, impulsar su desarrollo tomando conciencia de que los ciudadanos son capaces de resolver aquellos problemas que el medio ambiente atraviesa como por ejemplo el cambio climático el cual es producido por las mismas personas. El fortalecimiento de capacidades de reflexión y toma de conciencia del accionar de los seres humanos a favor del medio ambiente en los estudiantes permitirá que crezcan y desarrollen acciones y actitudes para satisfacer sus necesidades respetando y cuidando el medio ambiente como un bien común de todo ser vivo.

Implica que el estudiante desarrolle habilidades de indagación sobre el mundo natural y artificial. En consecuencia, asume posturas críticas y éticas para tomar decisiones informadas en ámbitos de la vida y del conocimiento relacionados con los seres vivos, la materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo. Usa procedimientos científicos para probar la validez de sus hipótesis, saberes locales u observaciones como una manera de relacionarse con el mundo natural y artificial.



### *Desafío 3: Ciencia, investigación y pensamiento matemático*

De cara al Bicentenario, se requiere que la escuela promueva oportunidades continuas para que el estudiante busque, sistematice y analice la información que le permita entender el mundo que lo rodea, resolver problemas y tomar decisiones relacionadas con el entorno. Del mismo modo que sea capaz de aplicar forma flexible estrategias y conocimientos matemáticos en diversas situaciones, a partir de los cuales elabore argumentos y comunique sus ideas mediante el lenguaje matemático, así como diversas representaciones y recursos.

Por ello, frente a este desafío se seleccionarán II.EE. con proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes desarrollen sus capacidades para comprender diversos problemas de la vida diaria, y razonar en torno a ellos en la búsqueda o generación de alternativas de solución sobre la base y sustento de los conocimientos brindados por la ciencia. Del mismo modo, este desafío implica proyectos que promuevan el desarrollo de habilidades de indagación, experimentación, análisis e investigación, en grupo o individual, sobre objetos o hechos relevantes como unidades de estudio, que conlleven a procesos de verificación y resolución, permitiendo solucionar problemas cotidianos a partir de la generación de conclusiones y contribuyendo con el avance de la ciencia. Asimismo, proyectos de innovación que permitan que los estudiantes fortalezcan el razonamiento lógico al promover diversas alternativas de solución, y elegir la más adecuada sobre la base de sus indagaciones, para abordar una problemática de interés.

### *Desafío 4: Comunicación efectiva y expresión artística*

Se seleccionarán II.EE. con proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes usen el lenguaje para comunicarse según sus propósitos en situaciones distintas, en las que se producen y comprenden diversos tipos de textos; que empleen recursos y estrategias en su comunicación oral, escrita, multimodal o en sistemas alternativos y aumentativos como el braille, que utilicen el lenguaje para aprender, apreciar manifestaciones literarias, desenvolverse en distintos contextos socioculturales y contribuir a la construcción de comunidades interculturales, democráticas e inclusivas.

Asimismo, proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes interactúen con diversas manifestaciones artístico- culturales, desde las formas más tradicionales hasta las formas emergentes y contemporáneas, o la integración de ambas, para descifrar sus significados y comprender la contribución que hacen a la cultura y a la sociedad. Se busca que usen los diversos lenguajes de las artes para crear producciones individuales y colectivas, interpretar y reinterpretar las de otros, lo que le permite comunicar mensajes, ideas y sentimientos pertinentes a su realidad personal, la realidad social y política, y las vivencias propias de su comunidad.

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

Frente a este desafío se seleccionarán proyectos de innovación que de manera original encuentren en la experiencia social, cultural y productiva de la localidad, así como en sus diversos tipos de saberes, una oportunidad de aprendizaje en el aula y fuera de ella. Este desafío, busca que el estudiante valore, desde su individualidad e interacción con su entorno sociocultural y ambiental, sus características generacionales, las distintas identidades que lo definen, y las raíces históricas y culturales que le dan sentido de pertenencia, de modo tal que reconozca y valore las diferencias, visibilizando las distintas maneras de ser, sentir, vivir y saber, alentando la diversidad cultural, cuestionando la tipificación de la sociedad y las asimétricas de poder. Esto fomenta la disposición del estudiante por conocer, comprender y enriquecerse desde una perspectiva intercultural, favoreciendo el trabajo entre pares en un contexto de aprendizaje y desarrollo

humano. Por otro lado, este desafío busca propuestas donde se asuma el buen vivir llamado también "sumaq kawsay" en quechua, que tiene que ver con lo relacional, desde la cosmovisión de los pueblos andinos y amazónicos como un modo de interactuar en armonía con todas las formas de existencia a partir de la cual conciben el mundo, se comunican y se organizan en sociedad.

#### *Desafío 6: Autonomía en los aprendizajes*

Se seleccionarán en este desafío proyectos de innovación que de manera original promuevan la gestión autónoma de los aprendizajes por parte de los estudiantes en un modelo de educación a distancia, semipresencial o en un posible escenario presencial. Se busca proyectos que promuevan el establecimiento de metas de aprendizajes por parte de los estudiantes, la selección reflexiva de estrategias y recursos para el aprendizaje y la evaluación continua de los avances, dificultades y resultados de aprendizaje desde la voz de los estudiantes, apoyando este proceso en una retroalimentación permanente entre pares y por el docente, que permita saber a los estudiantes cuán lejos o cerca están de alcanzar los propósitos de aprendizaje trazados.

#### *Desafío 7: Bienestar emocional y convivencia sana*

Una consecuencia silenciosa de la pandemia a raíz del aislamiento social, el traslado de la educación a los hogares, la incertidumbre de la fecha de reapertura de las escuelas y la parálisis de la economía familiar, ha sido sin duda el desgaste emocional de los estudiantes y sus familias. Asimismo, las cifras muestran un incremento de casos de cyberbullying, lo cual trae consigo el reto de asegurar un clima de convivencia sana y de respeto.

Por ello, frente a este desafío se seleccionarán proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes y sus familias reconozcan y tomen conciencia de sus emociones, a fin de expresarlas de manera adecuada según el contexto, regulando su comportamiento, en favor de su bienestar y el de los demás.

Del mismo modo, aquellos que promuevan el soporte emocional a los estudiantes y sus familias o la gestión de emociones generadas por el aislamiento social. Así como aquellos que presenten propuestas innovadoras de prevención y actuación frente a la violencia escolar y el bullying en todas sus modalidades.



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

Con este desafío, se promueve que la gestión escolar esté orientada hacia el logro de dos objetivos principales: el desarrollo integral de las y los estudiantes y su acceso al servicio educativo hasta la culminación de su trayectoria educativa.

Por ello, frente a este desafío se seleccionarán proyectos de innovación que de manera original innoven los procesos administrativos y estrategias de liderazgo pedagógico para la gestión de las condiciones operativas de la I.E., la gestión de la práctica pedagógica y la gestión del bienestar escolar, como aspectos claves para el logro objetivos de la gestión escolar. Además, se promueve que las instituciones educativas, a través de sus proyectos, den cuenta de las diversas estrategias adoptadas en el territorio para reducir total o parcialmente la deserción escolar de las y los estudiantes, en coordinación con los padres de familia, las autoridades locales, líderes sociales o la comunidad educativa en su conjunto.

### *Desafío 9: Trabajo participativo escuela, familia y comunidad*

Con este desafío, se promueve proyectos donde el estudiante desarrolle sus capacidades para trabajar en equipo, relacionándose con sus pares de manera respetuosa, justa y equitativa, teniendo en cuenta la diversidad de escenarios en los cuales se desarrollan los aprendizajes en estos tiempos de emergencia sanitaria y complementando esfuerzos alrededor de objetivos compartidos. Lo que implica aprovechar las oportunidades que brinda el contexto, como los espacios comunales, las prácticas culturales y las actividades productivas, e involucrar la participación de las familias en los procesos de aprendizaje y de gestión desde sus saberes y prácticas tradicionales.

De igual manera, se busca proyectos que fomenten la disposición del estudiante por conocer, comprender y enriquecerse desde una perspectiva intercultural, favoreciendo el trabajo entre pares en un contexto de aprendizaje y desarrollo humano en la actual coyuntura. Así como, proyecto que fortalezcan la participación protagónica de los propios estudiantes, permitiéndoles actuar desde su propio razonamiento, sin limitarse a obedecer o seguir instrucciones, con el fin que desplieguen su creatividad en el desarrollo de los retos o actividades centradas en los aprendizajes que garanticen una Educación hacia el desarrollo sostenible.



No dejes de visitar nuestra página web para más información:

<https://www.fondep.gob.pe/red/cnpie2021>

## ¿Cuáles son las etapas del Concurso de proyectos 2021?

Tanto la difusión como la inscripción culminan el 30 de setiembre a las 23:59 horas. Veamos a continuación el calendario oficial:

N°	Etapas	Fecha inicio	Fecha término
1	Difusión		
2	Inscripción	22 de julio	30 de setiembre
3	Evaluación	01 de octubre	15 de octubre
4	Publicación de resultados	16 de noviembre	

## ¿De qué manera se realiza la inscripción?

Para realizar una inscripción exitosa, es necesario que cada uno de los integrantes del equipo responsable del proyecto, ya sea implementado o promisorio, se registre previamente en la Red de Docentes Innovadores.

La inscripción al CNPIE 2021 se realiza hasta las 23:59 pm del día 30 de setiembre del 2021, en la plataforma virtual RED del FONDEP, a través del siguiente link:

<https://www.fondep.gob.pe/red/cnpie2021>

### CONSIDERACIONES

#### Inscripción para las I.E.E. individuales

Realizada por el director de la IE o un docente representante del proyecto, quien completa el expediente virtual. El anexo 1A debe ser firmado por el director sea cual sea el caso.

#### Inscripción para las I.E.E. en grupo

Realizada por uno de los directores de alguna de las IIEE que lo conforman o por un docente representante del proyecto. En este caso el anexo 1B es firmado y presentado por el director representante del grupo.

Si su institución educativa tiene más de un proyecto de innovación debe elegir uno. SÓLO se presenta un proyecto por I.E ya sea de manera individual o como parte de un grupo de IIEE.



Concurso Nacional  
DE PROYECTOS DE

**INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**

-2021-

EDICIÓN  
ESPECIAL  
BICENTENARIO

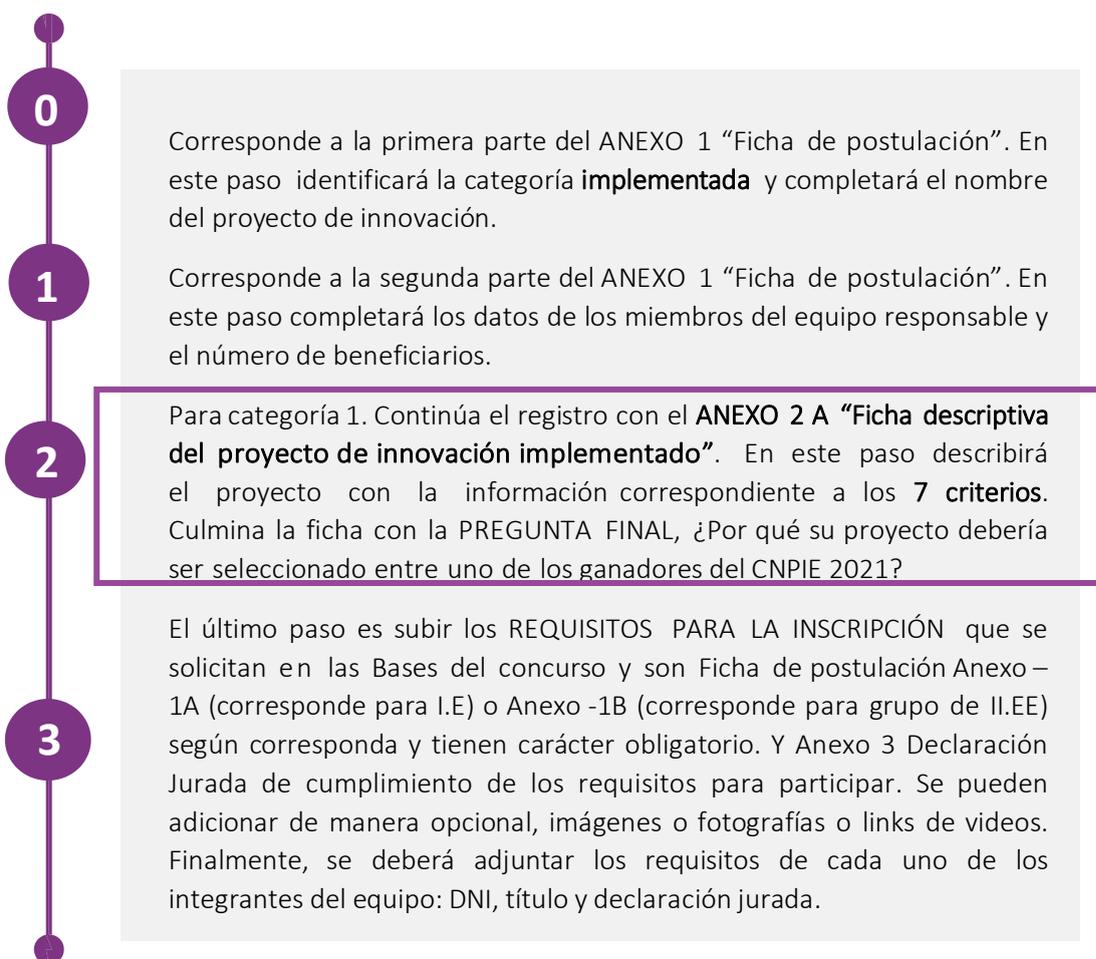
# Orientaciones pedagógicas



## ¿Cómo está organizado el registro de los proyectos?

Una vez que haya creado su cuenta de usuario en la plataforma RED del FONDEP, podrá iniciar el

### Pasos para completar el registro de los proyectos en la categoría 1



A continuación, el paso a paso para el registro de la **categoría 01**: Proyecto de innovación educativa implementados

## ¿Cómo completar el PASO 0?

**Empieza con la inscripción de tu Proyecto de Innovación Educativa**

**ANEXO N° 01**  
**Ficha de postulación**

**DATOS DE LA IE**  
Código modular: 1263714      Nombre de la IE: 0026 SAN ROQUE  
DRE: DRE LIMA METROPOLITANA      UGEL: UGEL 02 RÍMAC  
Área geográfica: Urbana      Nivel educativo: Inicial - Jardín  
Dirección: CALLE SATURNO MZ L LOTE 36

**UBICACIÓN DE LA IE**  
Región: LIMA      Provincia: LIMA  
Distrito: LOS OLIVOS

**Categoría de proyecto de innovación**  
 IMPLEMENTADO     PROMISORIO   

**NOMBRE DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN**  
   

Consigne en este paso el nombre del proyecto y marcar el tipo.

### Algunas recomendaciones adicionales

- Elija un nombre que resuma la esencia del proyecto. Esto permitirá tener una idea rápida de qué trata su Proyecto Innovación Educativa.
- Elija un nombre atractivo.

### Errores que debe evitar

- Consignar el propósito en esta sección. Recuerde, el nombre del Proyecto de Innovación Educativa y el propósito que espera alcanzar son dos cosas distintas.
  - Escribir un nombre demasiado largo. Cuanto más largo sea el nombre del Proyecto de Innovación Educativa más difícil será de recordar.
  - Consignar un nombre que no recoja la esencia del Proyecto de Innovación Educativa. En ocasiones asignamos nombres atractivos pero que no dan una idea clara de qué trata el Proyecto de Innovación Educativa; cuando sea así escriba este nombre, coloque una coma y a continuación amplíe la información. Ej. “La ruleta pedagógica, una estrategia innovadora para mejorar la convivencia escolar”.

## ¿Cómo completar el PASO 1?

El PASO 1 contiene la información del ANEXO N° 1A “Ficha de postulación para IIEE individuales” o del ANEXO N°1B “Ficha de postulación para grupo de IIEE”, según corresponda.

The screenshot shows a progress bar at the top with three steps: 'Paso 1' (highlighted in pink), 'Paso 2', and 'Paso 3'. Below the bar is a heading: 'Continúa con la inscripción de tu proyecto de innovación'. The main content area is titled 'El proyecto de mi escuela' with the code 'CÓDIGO: CNPIE2021-010025'. The section is labeled 'ANEXO N° 1A - Ficha de postulación para IIEE individuales'. Under 'Categoría de proyecto de innovación', there are two radio buttons: 'IMPLEMENTADO' (selected) and 'PROMISORIO'. A 'Guardar' button is next to them. Below, the 'NOMBRE DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN' field contains 'El proyecto de mi escuela' and has another 'Guardar' button.

Consigne los datos del equipo responsable (directores, subdirectores y docentes) y señale el número de estudiantes beneficiarios.

### Algunas recomendaciones adicionales

Consigne la misma información en la versión impresa del Anexo N°1A o Anexo N°1B. Recuerde que en el Paso 3 deberá subir este anexo en versión PDF, impreso y firmado por el director o directora de la institución educativa. Asimismo, consigne como fecha el día que adjunte el documento al sistema.

Con ello hemos completado el paso 1 correspondiente al Anexo N°1A y Anexo N°1B. De aquí en adelante se inicia el Paso 2.

## ¿Cómo completar el PASO 2?

Ahora veamos cómo completar el PASO 2; es decir, cómo completar los criterios de INTENCIONALIDAD, ORIGINALIDAD, PERTINENCIA, IMPACTO, SOSTENIBILIDAD, REFLEXIÓN Y PARTICIPACIÓN y culmina con la Pregunta Final.

Paso 1 **Paso 2** Paso 3

### Continúa con la inscripción de tu proyecto de innovación

#### ANEXO N° 02 A – Ficha descriptiva del proyecto de innovación implementado

##### I. Intencionalidad

1.1. ¿Qué problema actual busca resolver este proyecto de innovación educativa? (susténtelo con evidencias) ¿Cuáles son las causas que lo originaron? **[Indicador 1.1]**

Recomendación: Describa el problema y sus causas con detalle, apoyándose en evidencias. Considere como evidencias válidas estadísticas, resultados de encuestas, evaluaciones, registros anecdóticos, informes u otros documentos generados. Esta información es importante porque ayudará al comité de evaluación y jurado especializado a comprender por qué vale la pena atender el problema identificado.

Descripción del problema	Análisis de las causas
<p>Extensión máxima 6000 caracteres</p> <hr/> <p>Le quedan 6000 caracteres</p> <p style="text-align: center;">Guardar</p>	<p>Extensión máxima 6000 caracteres</p> <hr/> <p>Le quedan 6000 caracteres</p> <p style="text-align: center;">Guardar</p>

 Alerta: Cada vez que termine de completar un criterio de clic en el botón “guardar” para evitar que se pierda la información si baja la conexión a internet o se pierde el fluido eléctrico. Luego continúe su inscripción.

## I. Intencionalidad

### I. Intencionalidad

1.1. ¿Qué problema actual busca resolver este proyecto de innovación educativa? (susténtelo con evidencias) ¿Cuáles son las causas que lo originaron? [Indicador 1.1]

Recomendación: Describa el problema y sus causas con detalle, apoyándose en evidencias. Considere como evidencias válidas estadísticas, resultados de encuestas, evaluaciones, registros anecdóticos, informes u otros documentos generados. Esta información es importante porque ayudará al comité de evaluación y jurado especializado a comprender por qué vale la pena atender el problema identificado.

Considere una extensión máxima de 6000 caracteres en cada espacio. Veamos el siguiente ejemplo.

Ejemplo de descripción del problema	Ejemplo de análisis de las causas
<p><i>La I.E. “SAN FERNANDO” del Distrito de Chalaco, en Morropón, región Piura, es una institución que atiende estudiantes que provienen de caseríos y zonas rurales en su mayoría. Sus actividades diarias recaen en el trabajo en campo al lado de sus padres. Los resultados de los aprendizajes en los últimos años han sido muy bajos, y esto se refleja en la ECE – 2018, en los registros y reportes de notas de los estudiantes en las diversas áreas en el 2019, teniendo como meta el 20 % de nivel satisfactorio en todas las áreas. Además, se evidencia actitudes de irresponsabilidad, incumplimiento de tareas, desorden, aburrimiento, confusión al realizar los deberes, relaciones inadecuadas y mala gestión del tiempo por parte de los estudiantes.</i></p> <p><i>Durante 2021, esta situación no ha cambiado, es más, se agudiza por la condiciones de aislamiento y educación a distancia en las que los estudiantes se encuentran, el desorden relacionado a los deberes o tareas, la impuntualidad en los compromisos asumidos con los profesores y con sus pares, el uso inadecuado de la gestión del tiempo, la limitada comunicación entre los estudiantes con los profesores por diversos factores afecta el</i></p>	<p><i>Estudiantes</i></p> <p><i>Los estudiantes presentan limitaciones en el desarrollo de la autonomía debido a diversos factores y condiciones:</i></p> <p><i>Docentes</i></p> <p><i>Los docentes tienen limitadas estrategias de los estudiantes en un contexto de conocimiento para hacer uso de las Tics enseñanza.</i></p> <p><i>Padres y madres de familia</i></p> <p><i>El 93% de los padres y madres de familia no se casa ni cuando era una educación presencial contrario, priorizan actividades en el campo educación de sus hijos, solicitando apoyo a estudio. Esto obliga al estudiante a no estudio, no cumplir con sus deberes, sus aprendizajes.</i></p> <p><i>Recursos tecnológicos insuficientes</i></p> <p><i>La mayoría de estudiantes no cuentan con computadoras, un 60% usa celulares para recibir llamadas, pero no cuentan con plan de datos, ello impide que puedan generar sus portafolios para ser retroalimentados por la profesora.</i></p>

*progreso académico de cada uno, como se evidencia en los portafolios, en los cuadernos anecdóticos de los profesores. Esta información se recoge en las entrevistas que se realizó entre todos los docentes, los estudiantes y padres de familia de manera diferenciada. Los resultados consolidados e interpretación de las entrevistas se encuentran en la ficha de caracterización de la situación problema presentado en el informe docente N°10 a la dirección de la institución. Por ello, la problemática priorizada para ser atendida es Estudiantes del nivel secundaria de la IE San Fernando del distrito de Chalaco, provincia de Morropón, departamento de Piura, presentan dificultades en el nivel de desarrollo de la gestión autónoma de sus aprendizajes.*

*De igual manera el tiempo de luz en los hogares es por horas y muchas veces no coincide con el horario de Aprendo en Casa perdiendo la oportunidad de seguir aprendiendo.*

#### **Algunas recomendaciones adicionales**

- No basta con listar la problemática, analice sus causas. Analice desde distintos ángulos las causas de la problemática identificada.
- Sea claro y preciso. Evite repetir reiteradamente la misma información.
- Analice las evidencias. No es suficiente enunciarlas, se requiere una interpretación breve de las mismas.
- Considere información cuantitativa y cualitativa.

#### **Errores que debe evitar**

- Señalar la alternativa de solución, en lugar de dar a conocer la problemática en sí misma.
- Listar la problemática sin considerar evidencias que respalden su existencia y que permitan dimensionar su magnitud.
- Describir la historia de la comunidad o el contexto en vez de precisar la problemática que aqueja a los estudiantes beneficiarios.

## 1.2. ¿Cuál es el propósito de este proyecto de innovación educativa? [Indicador 1.2]

Recomendación: Consigne un propósito claro y viable, articulado al problema identificado y enfocado en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, de acuerdo con lo establecido en el CNEB.

Extensión máxima 1800 caracteres



Le quedan 1800 caracteres.

### Ejemplo de propósito

Se ha planteado como propósito de contribuir con el desarrollo de la gestión autónoma del aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de *la IE San Fernando del distrito de Chalaco, Morropón –Piura*.

### Algunas recomendaciones adicionales

- Inicie su propósito con un infinitivo verbal. Ej. Impulsar, incrementar, reducir, diseñar.
- Defina el propósito en torno al problema identificado y enfocado a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo con el CNEB. Recuerde que existe un consenso nacional en torno a la centralidad de los aprendizajes.
- Sea realista. Más vale establecer un propósito que se pueda cumplir, que uno ambicioso cuyos resultados sean imposibles de alcanzar o medir.

### Errores que debe evitar

- No señalar que se logrará mejorar todos los aprendizajes de los estudiantes. Esto es ambicioso ya que el proyecto tendría que probar su efectividad en las 29 competencias del currículo, ello implica contar con evidencias del nivel de logro de cada una como consecuencia del proyecto.
- Propósito extenso y confuso. Sea preciso en el planteamiento de su propósito.
- Relación ambigua o nula con el Currículo Nacional. Recuerde que el Proyecto de Innovación Educativa debe demostrar su aporte a la implementación del Currículo Nacional.
- Confundir propósito con actividades. Ej. “realizar el mantenimiento del biohuerto” no es un propósito, sino una actividad.

## II. Originalidad

2.1. ¿De qué trata su proyecto de innovación educativa? Descríbalo y explique además el procedimiento metodológico que se emplea para el logro del propósito [Indicador 2.1]

Recomendación: Describa con detalle, claridad y consistencia de qué trata su proyecto, así como el procedimiento metodológico paso a paso. Evite redundar. Busque que el procedimiento descrito guarde un orden lógico y secuencial de los procesos pedagógicos. Verifique que las actividades se deriven del propósito, exponga los roles, las estrategias de comunicación e interacciones entre actores, los recursos y su uso, los tiempos, y la retroalimentación brindada.

### Descripción general

Extensión máxima 12000 caracteres

Le quedan 12000 caracteres.

### Ejemplo de descripción general

*El proyecto de innovación educativa que presentamos utiliza el EduScrum como estrategia metodológica para el logro del propósito planteado, debido a que el corazón del EduScrum es la autonomía, la autorregulación y la toma de decisiones en el propio proceso de aprendizaje por parte del estudiante, por ello consideramos importante su aplicación en un contexto donde nuestros estudiantes necesitan tener protagonismo, tomar decisiones e iniciativas propias y asumir con responsabilidad los acuerdos asumidos. Ello contribuye a generar autoestima y confianza en sí mismos.*

*El EduScrum es una metodología ágil, en la que el docente asume un papel de mediador, que acompaña y guía al estudiante en el logro de competencias; por otro lado, 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.*

**Nota: Este ejemplo es referencial.**

### Procedimiento metodológico

#### Paso 1

Extensión máxima 12000 caracteres

Le quedan 12000 caracteres.

#### Paso 2

Extensión máxima 12000 caracteres

Le quedan 12000 caracteres.

Puede agregar más pasos si es necesario. Guarde primero.

Puede adjuntar videos o fotografías que ilustren la implementación y permitan una mejor comprensión del proyecto de innovación.

**Nota:** Los videos y fotografías son opcionales.

- Adjunte de 1 a 3 videos de una duración menor a 3 minutos. Consigne el link del video, alojado previamente en YouTube, Vimeo o Facebook.
- Adjunte de 3 a 5 fotografías que mejor ilustren su proyecto de innovación.
- Los archivos pueden adjuntarse en el Paso 3 del registro.

**Paso 1: Conformación del equipo de trabajo en la IE.** La forma de trabajo del EduScrum consiste en definir los roles asumidos en la metodología

- Docente (Coach): Mediador y guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Brinda la oportunidad de los estudiantes decidan como quieren aprender y respeta los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes.
- Líder de equipo (EduScrum Máster): Encargado de ser un apoyo y aliado del docente. Cumple una función vital, ya que orienta a sus compañeros en el desarrollo y avance de las actividades. Da a conocer al docente el tablero de tareas que muestra el avance de las actividades por parte del equipo. Por cada grupo de trabajo se cuenta con un EduScrum Máster.
- Equipo de trabajo (Estudiantes): Son todos los estudiantes que conforman el equipo, con ritmos, capacidades, habilidades diversas y que son respetadas y aceptadas por todos los integrantes del equipo a través de acuerdos.
- Familias: Asumen un rol fundamental en el apoyo que les brindan a los estudiantes desde el hogar. Así mismo desde su rol de padres ayudan al fortalecimiento de la autonomía en los estudiantes, al delegar pequeñas responsabilidades en casa.

**Paso 2: Planificación de tareas**

- Una vez que se han formado los equipos, el profesor determina los propósitos de aprendizaje y plantea una terna de temáticas que son puestos a consideración a los estudiantes, los mismos que pueden ser modificados según los intereses de los estudiantes, una vez elegida la temática que será trabajada, se determina el periodo de tiempo a ser abordada, este periodo se denomina Sprint, que representa un intervalo de tiempo o ciclo.
- Se establecen y planifican tareas, las cuales son registradas en el tablero virtual de tareas.



### **Paso 3: Ejecución de las tareas**

- Esta etapa tiene que ver con el desarrollo de tareas que fueron planificadas.
- El docente constantemente tiene que monitorear el avance de los equipos, así como retroalimentar las dudas, consultas, ideas que tienen los estudiantes para ello hace uso de diversos medios de tecnología, según la organización establecida y pertinente a la realidad de cada estudiante. Para garantizar que todos los estudiantes con mayores dificultades de conectividad sean retroalimentados toma el apoyo del EduScrum Master, quien gestiona un medio de comunicación (por lo general se pide prestado un celular del dirigente o padre de familia que tiene plan de datos), en su caserío o centro poblado para reunirse con sus pares de la zona y puedan comunicarse con la profesora. De esta manera, se logra atender al 100% de los estudiantes.
- Para poder tener una visión global del avance de cada grupo, se cuenta con un tablero de tareas, el cual muestra el estado de avance de las actividades en tres niveles (inicio, proceso y final) que será actualizado por los propios estudiantes, un apartado de impedimentos donde los estudiantes los identifican y además sugieren soluciones.
- Finalmente, para demostrar lo que han aprendido se realiza una presentación final de los productos trabajados, lo que conlleva a realizar una reflexión sobre lo realizado y sobre la calidad de los productos.

### **Paso 4: Retroalimentación**

- Permite al estudiante determinar cuáles son aquellas estrategias o métodos que más le convienen en su aprendizaje en función a sus estilos, intereses y necesidades de aprendizaje. Parte por el mismo estudiante y se cierra con la retroalimentación del docente quien resalta los aspectos logrados y genera propuestas de los estudiantes para superar aquellos aspectos un poco débiles.

**Nota: Este ejemplo es referencial.**

**Nota:** Adjunte videos o fotografías que ilustren la implementación y permitan una mejor comprensión del proyecto. Los videos y fotografías son opcionales y no tienen puntaje.



### Algunas recomendaciones adicionales

- No basta con mencionar de manera general de qué trata su proyecto, se debe hacer una descripción detallada y consistente del procedimiento metodológico propuesto como original, dando a conocer el paso a paso, es decir especificar los roles, estrategias de comunicación e interacción entre los actores involucrados, no solo mencionar los recursos que se utilizan sino también su función y su uso, los tiempos y la retroalimentación que se brinda, todo bajo una secuencia lógica.

### Errores que debe evitar

- Mencionar los pasos en el procedimiento metodológico, pero sin describir lo que se hará en cada paso y manteniendo una secuencia lógica.
- Redundar, describir lo mismo, pero con diferente expresión.
- Mencionar el procedimiento metodológico y luego perderse en una descripción que sólo visibiliza las bondades del proyecto y no se evidencia una secuencia lógica.

#### 2.2. ¿Cuál es el valor agregado de este proyecto de innovación educativa? Justifique la originalidad de su propuesta [Indicador 2.2]

Recomendación: Sustente la originalidad de su propuesta o la adaptación de una preexistente basándose en fuentes confiables (investigaciones, fuentes académicas, experiencias de otras IIEE) que den cuenta de soluciones ya ensayadas para problemas o desafíos similares. Explique con detalle el valor agregado frente a otras soluciones ya ensayadas y por qué la solución que propone a través del proyecto de innovación educativa será más efectiva.

Extensión máxima 6000 caracteres

Le quedan 6000 caracteres.

Guardar

### Ejemplo de valor agregado

*Esta metodología permite que los estudiantes logren desarrollar las competencias tanto cognitivas, actitudinales como procedimentales. El Equipo EduScrum incorpora valores pilares dentro de su trabajo, como es el compromiso, coraje, foco, apertura y respeto. Aprenden y exploran estos valores en la práctica diaria del trabajo en equipo, al asumir roles y compromiso en diferentes tareas. Se fomenta la diversidad, motivación, pensamiento crítico, creatividad y la comunicación asertiva.*

*Asimismo, el uso de tableros interactivos es un instrumento que el estudiante utiliza para el seguimiento de sus actividades y tareas y es actualizado a medida que avanzan, favorable para que ellos puedan hacer monitoreo y seguimiento tanto a sus aprendizajes como a las actividades programadas; también le sirve al docente para verificar el avance de las actividades realizan los estudiantes. Otro de los instrumentos utilizados para generar la participación activa de los estudiantes es el diagrama de Burn Down Chart, que es la*

*representación gráfica del trabajo que los estudiantes realizarán durante la sesión de aprendizaje, informando su progreso en sus respectivos portafolios virtuales, pero sobre todo identificar el estado de avance en que se encuentran respecto a otros grupos de trabajo. Si están avanzando óptimamente, se sentirán motivados a avanzar más, y si sucede lo contrario, se “pondrán las pilas” para superar su retraso.*

*Por ello es fundamental el monitoreo constante del docente quien verifica el avance de los equipos, y motiva el desarrollo de la calidad de los productos determinados. La figura de EduScrum Máster es importante, ya es quien organiza, motiva, delega funciones y roles a cada integrante del equipo, logrando con ello que cada miembro se sienta comprometido y responsable con las actividades que se delegan. Además, es un aliado del docente, informando sobre los avances, dificultades, que se puedan presentar durante las sesiones, aportando con ideas para superar los diversos retos y dificultades del grupo, sobre todo en una coyuntura que visibiliza ciertas brechas entre los estudiantes.*

*Para nuestro proyecto es muy importante asegurar la participación de los estudiantes junto con el docente en cada sesión que forma parte del Sprint (conjunto de actividades secuenciales que van desde la planificación de la sesión de aprendizaje hasta los resultados obtenidos de ellas).*

*Con el EduScrum también se aplica la estrategia denominada Retrospectiva que ha sido diseñada para que los estudiantes cuestionen sus propias producciones que deben responder a criterios de éxito pre establecidos y que la docente comparte en una rúbrica o lista de cotejo. Al generar estos espacios de reflexión los estudiantes aprenden a realizar la metacognición.*

*Scrum es una metodología ágil que viene siendo aplicada por varias empresas como BBVA, obteniendo resultados favorables. En el año 2014, BBVA comienza a formar los primeros "Scrum", equipos multidisciplinares autosuficientes y que apuntan a un objetivo en común. Actualmente BBVA cuenta con 150 scrum repartidos por todo el mundo y más de 1000 personas aplicando esta metodología. Los beneficios que ha obtenido al trabajar con scrum, es lograr un mayor compromiso al trabajar de manera colaborativa, además de generar una planificación que les permitirá trabajar de manera organizada en los meses consecutivos. Para Juan Lucas Onieva de la Universidad de Málaga, el Scrum constituye una estrategia didáctica para el aprendizaje colaborativo y en equipo que al ser aplicada en las escuelas, universidades e institutos favorecería el desarrollo de competencias y la calidad de los productos.*

*Para el ámbito educativo, su variante es el EduScrum. Willy Wijnands, profesor de química y física de una escuela en Holanda, dio inicio a la aplicación de la metodología, logrando en sus estudiantes responsabilidad, autosuficiencia, pero sobre todo confianza en ellos mismos. Esta propuesta de trabajo inició en un contexto presencial, sin embargo, hemos podido adaptar al contexto actual validando su flexibilidad y efectividad a favor de la autonomía de los estudiantes.*

*La originalidad de esta propuesta radica en adaptar esta metodología EduScrum al ámbito rural y de manera virtual o a distancia, para fortalecer la gestión autónoma de los aprendizajes de los estudiantes.*

### Algunas recomendaciones adicionales

- Si adapta una innovación explique en qué se diferencia de la original. Si la base de la innovación es otra ya existente a nivel nacional o internacional, es importante mencionarlo, para entender cómo surgió o en qué experiencia similar sustenta lo planteado.
- No pierda el foco. Sustentar por qué considera que el proyecto tiene un valor agregado frente a otras soluciones, no es la descripción de actividades.
- Revise los marcos pedagógicos vigentes. En ocasiones se consideran estrategias pedagógicas que son parte de la responsabilidad docente como si fueran estrategias innovadoras. Nútrase de información que le permita describir una estrategia realmente original.

### Errores que debe evitar

- Presentar como original una estrategia o método que no lo es. En ocasiones se suele confundir con original a una estrategia o método sólo porque su implementación se da por primera vez en la IIEE pero que sin embargo ya es utilizada como parte del día a día de la mayor parte de las escuelas. Si bien es meritorio que el docente de un salto cualitativo sobre su práctica, la innovación tiene marcos de referencia más amplios.
- No argumentar. Es un error mencionar la estrategia afirmando que es inédito sin considerar mayor argumento que lo sustente.

## III. Pertinencia

3.1. Explique cómo y de qué manera el proyecto de innovación educativa se adapta a las necesidades e intereses de los estudiantes, y las particularidades que se viven en el contexto actual de emergencia sanitaria. Haga una explicación detallada y señale ejemplos. [Indicador 3.1]

Recomendación: Tenga en cuenta las diversas realidades en las cuales se desarrollan los aprendizajes hoy en día y explique cómo el proyecto se adapta a esa diversidad.

Extensión máxima 6000 caracteres

Le quedan 6000 caracteres.

Guardar

### Ejemplo de Pertinencia

*Frente a la necesidad de generar la autonomía de los estudiantes en el contexto actual de una educación a distancia el proyecto atiende las necesidades e intereses de los estudiantes para fortalecer habilidades de gestión de sus propios aprendizajes; es así que el aplicar las estrategias propias del Eduscrum, ha permitido que nuestros estudiantes logren avances significativos en cuenta a su autonomía, habilidades sociales y desarrollo de su creatividad*

*al encontrar soluciones ante problemas o dificultades que surgen en este contexto.*

*El desarrollo de la autonomía permite que nuestros estudiantes desarrollen y evidencien una serie de habilidades que benefician su crecimiento personal. Ellos están logrando tener un conocimiento de sí mismos, a tomar decisiones de manera reflexiva, cuestionar cada decisión tomada, a ser empáticos, entendiendo la situación que viven algunos de sus compañeros y apoyando en ese proceso de aprendizaje al delegarse responsabilidades que lo hacen sentir valioso y empoderado. Por otro lado, esto también ayuda a que se fortalezca su autoestima, autoconcepto y esa capacidad de poder expresar libremente lo que sienten, piensan. y actuar de manera solidaria con sus pares.*

*Este proyecto responde a las necesidades que demandan los estudiantes para desarrollar su plena autonomía, pero de una manera dinámica, participativa y retadora, elementos que hacen que el estudiante de secundaria se sienta comprometido y motivado a cumplir con sus tareas individuales y en equipo.*

*Asimismo, esta coyuntura ha fortalecido el involucramiento de las familias, quienes apoyan en este trabajo de formar en autonomía, y han participado en parte de las producciones de sus hijos.*

*Este proyecto ayuda a revertir la situación inicial en la que nuestros estudiantes se encontraban en relación a saber tomar decisiones, superar sus miedos ante un error, la inseguridad en sus ideas y trae como efecto colateral la mejora de aprendizaje en otras áreas curriculares, pues la organización escolar que se está estableciendo ayuda a que sea una práctica o modo de hacer las cosas, además ello trasciende hacia su vida personal y familiar de manera positiva para el logro de metas.*

**Nota: Este ejemplo es referencial.**

### **Algunas recomendaciones adicionales**

- Describa de manera coherente la forma de cómo el proyecto se adapta a las necesidades e intereses de los estudiantes y sus particularidades frente al *contexto actual de emergencia sanitaria por el COVID - 19.*
- Considere las oportunidades que el contexto le presente.
- Tenga en cuenta la viabilidad de su proyecto. Analice si el contexto, las posibilidades de los docentes y el interés de los estudiantes permitirán que el proyecto se desarrolle.
- Tener en cuenta que al momento de registrar los desafíos o prioridad política debe indicar de manera clara y precisa la vinculación existente con el proyecto presentado

### **Errores que debe evitar**

- Proponer proyectos interesantes pero que no necesariamente responden al contexto real y actual de los estudiantes.

3.2. ¿Con qué desafíos educativos se vincula el proyecto? Señale uno con el cual está más vinculado el proyecto y explique de manera clara y precisa la relación existente [Indicador 3.2]

Indique el o los desafíos educativos o prioridades nacionales con las cuales se asocia más el proyecto de innovación y explique la relación.

#### Desafíos educativos

##### ■ Desafío 1: Equidad y derechos humano

En una sociedad peruana diversa y aún desigual (visible hoy más que nunca por los efectos de la pandemia) se necesita que la escuela aproveche sus enormes potencialidades para promover la equidad y los derechos humanos desde la práctica cotidiana y la cultura escolar. Esto implica que los estudiantes se reconozcan como personas con capacidad de defender y exigir sus derechos. Asimismo, que reflexionen críticamente sobre las diferencias entre hombres y mujeres en el acceso a ciertas oportunidades y la participación en asuntos públicos, el ejercicio de su ciudadanía, y cómo éstas estarían limitando las oportunidades de las niñas y mujeres para desarrollar de manera óptima su ciudadanía activa. Por ello, frente a este desafío se seleccionarán II.EE. rurales con proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes actúen en la sociedad relacionándose con los demás de manera justa y equitativa, reconociendo que todas las personas tienen los mismos derechos y deberes. Esto implica que promuevan cambios culturales y estructurales donde se perciba a las mujeres y niñas como personas con conocimientos, con valía social y posibilidades de aprendizajes y progreso.

##### ■ Desafío 2: Cultura democrática, ciudadanía digital y medioambiental

Cultura democrática Hablar de democracia en la escuela es concebir una forma de enseñar educación ciudadana, que busque educar ciudadanos que sean libres para emitir sus propios juicios y mantener sus convicciones en el marco de las normas establecidas y el respeto a la diversidad. Por ello, en este desafío se consideran proyectos de innovación que promueven que el estudiante conviva en democracia a partir del reconocimiento de sus derechos y deberes desde la comprensión de los procesos históricos y sociales de nuestro país y del mundo. En ese sentido, se fortalece el desarrollo de conocimientos, capacidades y habilidades que contribuyan en la formación de un estilo de convivencia armonioso y humano, que permitan que el estudiante actúe en la sociedad promoviendo la democracia como un modo de convivencia social, colaborando con los otros en función de objetivos comunes, regulando sus emociones y comportamientos. Ciudadanía digital El distanciamiento social y el cierre de escuelas han evidenciado las brechas digitales a nivel nacional con especial énfasis en las áreas rurales, sin embargo, pese a ello algunas escuelas movidas por la resiliencia han desarrollado soluciones asociadas a las TIC, como medio y entorno de aprendizaje. Se necesita que desde la escuela los estudiantes desarrollen capacidades para ser ciudadanos digitales responsables, conscientes de los cambios que surgen en el mundo actual con un pensamiento global, bien informados, comprometidos y sabiendo desenvolverse en los diferentes medios digitales. Por ello, frente a este desafío se seleccionarán II.EE. con proyectos de innovación que de manera original promuevan que los estudiantes comprendan sus derechos, responsabilidades y oportunidades de aprender y trabajar en entornos digitales desde las posibilidades que le brinda su contexto; asuman un papel activo en la elección, la aplicación y la demostración de su aprendizaje usando las tecnologías digitales; identifiquen problemas reales, trabajando con datos y usando procesos para automatizar soluciones que optimicen su aprendizaje con ética, informen e interactúen de manera eficiente y creativa en los diferentes medios digitales. Implica también, aquellos proyectos que promueven la construcción de objetos, procesos o sistemas tecnológicos. Ciudadanía ambiental Se promueve la comprensión y valoración del estudiante en torno al medioambiente como hábitat del ser humano. Implica conocer la estructura del mundo natural y artificial que lo rodea a través de métodos o metodologías diversas que contribuyan a fortalecer el sentido de pertenencia, impulsar su desarrollo tomando conciencia de que los ciudadanos son capaces de resolver aquellos problemas que el medio ambiente atraviesa como por ejemplo el cambio climático el cual es producido por las mismas personas. El fortalecimiento de capacidades de reflexión y toma de conciencia del accionar de los seres humanos a favor del medio ambiente en los estudiantes permitirá que crezcan y desarrollen acciones y actitudes para satisfacer sus necesidades respetando y cuidando el medio ambiente como un bien común de todo ser vivo. Implica que el estudiante desarrolle habilidades de indagación sobre el mundo natural y artificial. En consecuencia, asume posturas críticas y éticas para tomar decisiones informadas en ámbitos de la vida y del conocimiento relacionados con los seres vivos, la materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo. Usa procedimientos científicos para probar la validez de sus hipótesis, saberes locales u observaciones como una manera de relacionarse con el mundo natural y artificial.



Recuerda que debes elegir uno de los nueve desafíos presentados en las bases (pág. 07 -11) y mostrados en el formulario online.

## IV. Impacto

4.1. ¿Qué avances, logros o resultados ha tenido el proyecto de innovación a la fecha? Susténtalo sobre la base de evidencias documentadas. [Indicador 4.1.]

Extensión máxima 6000 caracteres

Le quedan 6000 caracteres.

Guardar

### Ejemplo de impacto

*El aplicar las estrategias propias del EduScrum, ha permitido que nuestros estudiantes logren avances significativos en cuanto a su autonomía, observándose los siguientes avances producto del análisis de las evidencias de aprendizaje alojadas en el portafolio del aula:*

- *Más del 70% de los estudiantes logran plantearse metas de aprendizaje luego de una clara comprensión de los aprendizajes a lograr en un determinado momento.*
- *La mayoría de los estudiantes deciden el cómo aprender, son capaces de participar de su propio proceso de aprendizaje al determinar productos que respondan a los retos o actividades que plantea la docente.*
- *La mayoría de los estudiantes logran realizar un automonitoreo de las estrategias de aprendizaje aplicadas, identificando en este proceso los avances y dificultades que se presentaron. En este sentido, cuestionan sus producciones en función a los criterios de evaluación.*

*Estos avances nos indican que el desarrollo de la autonomía permite que nuestros estudiantes desarrollen y evidencien una serie de habilidades que benefician su crecimiento personal.*

*Además de lo descrito, este proyecto ha impactado de manera favorable en el desarrollo de otros aprendizajes relacionados a la autorregulación de sus emociones, cuando realizan trabajos grupales que promueve la escucha activa y toma de decisiones que impliquen asumir una postura al desarrollar las actividades de aprendizaje, de igual manera se fortalece la convivencia entre pares y la participación activa de las familias quienes en esta coyuntura han asumido un rol activo como acompañantes en el proceso de construcción de los aprendizajes de sus hijos.*

### Algunas recomendaciones adicionales

- Sustenta de manera descriptiva evidencias que sean confiables. Recuerde que este indicador se mide por la capacidad para demostrar que la implementación de su proyecto de innovación tiene un gran potencial de efectividad en los aprendizajes de los estudiantes. Por ello, se hace necesario argumentar sobre la base de información confiable los logros y resultados obtenidos.

## V. Sostenibilidad

### V. Sostenibilidad

5.1. Sustenta la vigencia del proyecto después de la emergencia sanitaria, identificando los elementos que podrían institucionalizarse y las condiciones (humanas, financieras, materiales) con que se cuenta y las necesarias para su continuidad. [Indicador 5.1.]

Extensión máxima 3600 caracteres

Le quedan 3600 caracteres

Guardar

### Ejemplo de vigencia

*Nuestra institución ha realizado las siguientes acciones que contribuyen con la sostenibilidad del proyecto:*

- *Proyecto incorporado en los documentos de gestión PEI/PAT, lo que contribuye a que su implementación se garantice de manera institucional.*
- *Involucramiento de todos los docentes en los procesos de formación y actualización en estrategias promovidas por el EduScrum a cargo de los docentes formados en la metodología.*
- *Involucramiento y liderazgo del director en el desarrollo del proyecto.*
- *Involucramiento de las familias en la implementación del proyecto.*
- *Alianza con los líderes de los caseríos para apoyar el desarrollo del proyecto brindando el préstamo de equipos de comunicación a los estudiantes que lo necesitan.*
- *Alianza con el centro de salud que brinda un psicólogo para trabajar dinámicas grupales en casa en tiempos de pandemia.*
- *Desarrollo de la sistematización de la experiencia en proceso, que permite registrar su efectividad en la modalidad presencial y a distancia.*
- *Implementación del canal YouTube "EduScrum en acción por la mejora de los aprendizajes"*

### Algunas recomendaciones adicionales

- Ten en cuenta la continuidad del proyecto. Debes considerar en tu proyecto, elementos que se puedan desarrollar a largo plazo, de manera que se le pueda dar continuidad en un contexto con y sin emergencia sanitaria.
- Analiza las oportunidades financieras y de recursos humanos. Plantea tu proyecto teniendo en cuenta los recursos humanos y financieros con los que puedes contar en un contexto con y sin emergencia sanitaria.

### Errores que debe evitar

- Plantear un proyecto que tenga un alto costo. Si tu proyecto es demasiado costoso podría ser inviable en tanto no cuentes con los recursos económicos para su implementación.
- Plantear un proyecto que no es realista. Si tu proyecto lo enfocas a un contexto normal, sin emergencia sanitaria no tendrá viabilidad o presentar un proyecto que solo considere el contexto frente a la emergencia sanitaria.
- Creer que un proyecto solo es sostenible si se cuenta con una alta inversión económica.

5.2. Identifica las necesidades de formación de los docentes que se requieren para la continuidad del proyecto, argumentando su necesidad. [Indicador 5.2.]

Extensión máxima 3600 caracteres

### Necesidades de formación

*Durante la implementación del proyecto, se han ido identificando algunas necesidades de fortalecimiento de capacidades de los docentes y directivos para una mejor aplicación de la metodología EduScrum, a pesar de contar con todo el entusiasmo y compromiso por parte de ellos, es necesario atender las siguientes:*

- *Los docentes necesitan dominar la metodología EduScrum para poder desarrollar las clases y generar aprendizajes.*
- *Se necesitan desarrollar capacidades para el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a los aprendizajes en esta etapa de educación a distancia.*
- *Desarrollo de estrategias para fomentar la creatividad en los estudiantes que les permita manejar diversas estrategias de aprendizaje para el logro de las metas trazadas.*
- *Nota: Este ejemplo es referencial.*

### Algunas recomendaciones adicionales

- Señale acciones concretas y viables. Es importante asegurar el fortalecimiento de competencias profesionales del equipo que implementa el proyecto, para que el conocimiento o aprendizaje generado a partir de la implementación del proyecto no se pierda. Puede tratarse de formación especializada en alguna temática específica relacionada al proyecto, o formación que ayude a la evaluación, o aquella relacionada con la gestión del conocimiento.
- Considere las oportunidades del entorno. Considere las ofertas formativas que le ofrece su localidad y contemple la posibilidad de seguir formando al personal a través del financiamiento de aliados. Si no las hubiera extienda su ratio de búsqueda.

### Errores que debe evitar

- Confundir formación especializada con capacitación. Si solo se considera un taller de capacitación, no se asegura el desarrollo de capacidades, sino que solo se asegurará el manejo de información.

## VI. Reflexión

6.1. Realiza un análisis crítico de la implementación del proyecto frente al propósito planteado, para la toma de decisiones. Explica con detalle qué prácticas pedagógicas que -con motivo del proyecto se vienen implementando- permiten el logro del propósito, así como los aspectos que fueron mejorados o que necesitan ser mejorados para el logro del mismo. [Indicador 6.1.]

Extensión máxima 3600 caracteres

Le quedan 3600 caracteres

### Ejemplo de reflexión

*Para garantizar una mayor efectividad del proyecto a favor de logro del propósito, el equipo de docentes y directivos que forman parte de la implementación del mismo, se ha planteado algunas acciones que han permitido analizar la pertinencia de las actividades propuestas, con la finalidad de realizar ajustes o mejoras en aquellas que requieren ser potenciadas o anuladas por su contribución.*

*En las reuniones colegiadas y el análisis de las sesiones de aprendizaje ejecutadas en las aulas, se ha identificado la efectividad de involucrar a los estudiantes al momento de definir los temas sobre los que los estudiantes van a investigar ya que recoge sus intereses y necesidades de aprendizaje, sin embargo esto requiere que el docente conozca a sus*

estudiantes y les dé la oportunidad de participar desde la planificación de las experiencias de aprendizaje.

*Durante el seguimiento y monitoreo a las actividades de los equipos de trabajo se fue observando que si bien los estudiantes elaboraban sus tableros de las actividades consignando los responsables y las fechas de entrega, la responsabilidad de su cumplimiento recae en el EduScrum Master, por lo que fue necesario tomar la decisión con los estudiantes que el rol de líder de los equipos sea rotativa de forma que todos en un determinado momento vivencien este rol.*

*De acuerdo a los resultados de las encuestas de satisfacción aplicadas a las familias, hemos podido identificar que la mayoría de ellas consideran que la estrategia Aulas virtuales Abiertas, les permite conocer lo que aprenden sus hijos, cómo interactúan con sus docentes y les sirve de referencia para continuar acompañándolos en casa.*

Nota: ejemplo es referencial.

### Algunas recomendaciones adicionales

- Señala el análisis crítico de la implementación. Describir las razones por las cuales se definió el propósito para llevar a cabo el proyecto de innovación educativa y en qué medida su implementación permite el logro del propósito.
- Señala los aspectos mejorados o que se necesitan mejorar. Describe los aspectos que necesitaron cambiar o potenciar, porqué se necesitó hacerlo y/o aquellos que aún están en vías de ser mejoradas y su influencia en la implementación.

### Errores que debe evitar

- Contemplar la reflexión sólo al final del proyecto. La reflexión debe ser periódica, de tal manera que permita hacer ajustes oportunos durante la implementación del proyecto, o fortalecer los aspectos que están siendo favorables. Evita acciones expositivas que sólo informan pero que no conllevan hacia la reflexión de las acciones realizadas y la toma de acuerdos.

## VII. Participación

7.1. ¿Qué actores de la comunidad educativa o aliados han participado del proyecto? Describa con detalle su participación y la relevancia del mismo para el logro del propósito. [Indicador 7.1.]

Extensión máxima 3600 caracteres

## Ejemplo de participación

*Los actores educativos involucrados en la implementación del Proyecto son:*

### *Comunidad educativa*

- *Docentes: Genera situaciones de aprendizaje para que los estudiantes participen en la toma de decisiones de sus productos para el logro de sus aprendizajes. Para ello, determinan aquellas situaciones que respondan a intereses de los estudiantes, que despierten la motivación y garanticen mejores productos. Asimismo realizan seguimiento y monitoreo con los tableros establecidos por los equipos de trabajo de estudiantes.*
- *Estudiantes: Se organizan en grupos de manera libre, eligiendo de manera democrática a su líder (EduScrum Master), para realizar los productos a desarrollar en el tiempo establecido, previo acuerdo del equipo.*
- *Familias: Este proyecto ha conllevado a que los integrantes de las familias asuman un rol fundamental de apoyo en casa, manteniendo comunicación constante con los docentes para recibir las pautas y acompañar a sus hijos en el desarrollo de aprendizajes. Asimismo, se desarrollan las aulas abiertas virtuales para que puedan vivenciar las actividades que se realizan y así poder apoyar a sus hijos en el desarrollo de sus aprendizajes.*

### *Aliados estratégicos*

- *Líderes comunales: Es el que apoya a los estudiantes que no tienen conectividad, estableciendo mecanismos de comunicación brindando herramientas de comunicación que estén a su alcance dentro del caserío y así los estudiantes puedan acceder a la comunicación con los docentes y recibir retroalimentación oportuna. Asimismo, los estudiantes pueden enviar sus evidencias.*

## Algunas recomendaciones adicionales

- Participación y relevancia. Es importante no solo mencionar los actores involucrados en la implementación del proyecto, sino también describir el rol que asumieron y la importancia de su participación para que el proyecto no solo se implemente, sino que se logre el propósito planteado.
- Involucra a diversos actores. Empodera a los agentes involucrados designando funciones específicas. Esto implica también, hacerlos partícipes de las reuniones para toma de decisiones. Los actores deben apropiarse del cambio, ya que esto posibilita su participación activa y comprometida en la implementación del proyecto innovador.

## Errores que debe evitar

- Considerar sólo al director y docentes es una participación incompleta, debido a que para que el Proyecto de Innovación tenga éxito deben participar activamente también los estudiantes y/o PFFF. La opinión y sugerencias de los estudiantes es muy importante por ser los directamente beneficiados.

7.2. ¿Qué estrategias se han desarrollado para informar a las familias o la comunidad del proyecto o sus avances? Descríbalos con detalle. [Indicador 7.2.]

Extensión máxima 3600 caracteres

### Ejemplo de estrategias

*Se han realizado estrategias de monitoreo y retroalimentación para dar soporte a los procesos de aprendizaje de los estudiantes con la finalidad de brindar acompañamiento permanente.*

- *La creación de un Canal YouTube de la escuela donde se visibilizarán todas las acciones que se realizan en el proyecto, considerando como público a todos los estudiantes, docentes y padres de familia. Este será administrado por el profesor del aula de innovación.*
- *Se han establecido dos fechas de rendición de cuentas a los padres de familia, sobre los avances de los aprendizajes de los estudiantes, que son en el mes de julio y diciembre. A partir de la presentación de los avances y logros se toman decisiones de mejora y compromisos de los padres de familia y docentes.*
- *Se emite dos informes a la UGEL para que se conozca lo que se viene implementando y sobre su efectividad.*
- *Elaboración de la sistematización de la experiencia para difundirla e inspirar a otras escuelas.*

### Algunas recomendaciones adicionales

- Define las estrategias informativas. Realizar muchas reuniones informativas y constantes pueden ocasionar aburrimiento y hasta desmotivación o desinterés. Recuerda que las estrategias que utilices serán determinantes para que las familias o comunidad no solo apoyen sino también participen en las acciones que hacen que el proyecto de innovación trascienda. Las estrategias deben tener como función informar y difundir los avances y logros del proyecto; por tanto, deben ser precisas y oportunas en el tiempo.

### Errores que debe evitar

- Mencionar las acciones sin describirlas.
- Considerar acciones que no garantizan la razón de ser de este indicador.

## Pregunta final

¿Por qué su proyecto de innovación debería ser seleccionado entre uno de los ganadores del CNPIE 2021?

Extensión máxima 3600 caracteres



### Ejemplo de esta respuesta

*El proyecto “Metodologías ágil EduScrum para la autonomía del aprendizaje en el aula” debería ser seleccionado porque la I.E San Fernando del distrito de Chalaco alberga a un 90 % de estudiantes que viven en los diferentes caseríos, quienes tienen el objetivo de “Estudiar”; a través de la implementación de la metodología los estudiantes se sienten motivados por sus docentes a través de sesiones significativas que incluyen el uso de diferentes herramientas que forman parte de la metodología como es Sprint o diagrama de Burn Down Chart. Buscamos también la formación de habilidades blandas como el trabajo en equipo, la comunicación y la creatividad.*

*Este proyecto promete ser un referente de metodología activa, por los avances y mejora efectiva y significativa en los aprendizajes priorizados e impactando como efecto colateral hacia otras áreas curriculares. Su implementación está demostrando que los estudiantes son cada vez personas más humanas, que saben convivir y trabajar en equipo, resolviendo conflictos de manera asertiva y capaces de liderar sus proyectos desde la edad que tienen. Además, nos permite integrar metodologías ágiles en las sesiones de aprendizajes, permitiendo que los docentes innoven sus prácticas pedagógicas, y con ello motivar el interés de los estudiantes por sus aprendizajes.*



## ¿Cómo completar el PASO 3?

Paso 1

Paso 2

Paso 3

### Continúa con la inscripción de tu proyecto de innovación

#### Subir anexos

¡Felicitaciones! Estás a punto de terminar tu inscripción. Estos son los archivos que puedes descargar para incluir en los anexos. No olvides convertirlos al formato PDF



Ficha de postulación  
(Anexo - 1A)  
para una IIEE



Ficha de postulación  
(Anexo - 1B)  
para un grupo de IIEE



Declaración Jurada  
(Anexo 3)



#### Anexo N° 01 Ficha de postulación

(Obligatorio)

Si su propuesta lo integra una IIEE adjunte el Anexo N° 01 A. En cambio, si es un grupo de IIEE adjunte el Anexo N° 01 B. El archivo debe estar en formato PDF.

[Generar anexo para firmar](#)

Seleccione un archivo en PDF.

Guardar



#### Imagen o fotografía (Opcional)

Adjunte una imagen o fotografía de su propuesta. El archivo debe estar en formato JPG o PNG.

Seleccione un archivo JPG o PNG.

Guardar



#### Imagen o fotografía (Opcional)

Adjunte una imagen o fotografía de su propuesta. El archivo debe estar en formato JPG o PNG.

Seleccione un archivo JPG o PNG.

Guardar



#### Link de video (Opcional)

Adjunte el link de su video alojado en Youtube, Vimeo o Facebook.

Enlace de video

Guardar



#### Link de video (Opcional)

Adjunte el link de su video alojado en Youtube, Vimeo o Facebook.

Enlace de video

Guardar

## Anexos

### Requisitos de la II.EE.

- Ficha de postulación (Anexo N° 1A)
- Ficha descriptiva del proyecto (Anexo N° 2A)

### Requisitos de los docentes y directivos integrantes del equipo responsable del proyecto de innovación educativa:

- Declaración jurada de cumplimiento de los requisitos para ser participante (Anexo N°03)
- Título profesional, título pedagógico o segunda especialidad en educación.  
DNI escaneado por ambas caras y legible.

Nota: Para que los documentos sean dados por válidos, las firmas deben coincidir con las consignadas en los DNI.

Si tienes dudas de cómo cargar la información en el sistema revisa el “tutorial para la inscripción” que está en la web del concurso.

**Anexos de los integrantes del equipo**  
Adjunte una copia del DNI, Título y la Declaración Jurada de cada integrante del equipo.

Nombres y apellidos	DNI	Título profesional, Título pedagógico o Segunda Especialidad	Declaración Jurada (Anexo 3)
María Delgado Pérez	<input type="text" value="Seleccionar DNI"/>	<input type="text" value="Seleccionar Título"/>	<input type="text" value="Seleccionar DJ"/>
	<input type="button" value="Guardar"/>	<input type="button" value="Guardar"/>	<input type="button" value="Guardar"/>

Si has completado el registro de tu proyecto de innovación puedes enviar tu propuesta dando clic al botón de enviar.

Recuerda mencionar el código de tu proyecto de innovación **CNPIE2021-010025** al momento de realizar alguna consulta con los especialistas de FONDEP.

Concurso Nacional  
DE PROYECTOS DE

**INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**

- 2021 -

EDICIÓN  
ESPECIAL  
BICENTENARIO

# Recomendaciones finales



A continuación, algunas recomendaciones a tener en consideración durante su postulación al concurso.



- No espere el último momento para inscribirse. Plantear un proyecto toma tiempo.
- Redacte con claridad. Recuerde que el jurado calificará su propuesta en torno a lo que usted declare y no sobre la base de supuestos; por ello, les recomendamos revisar su texto varias veces antes de enviarlo.
- Evite la repetición de palabras. Recuerde que existe una extensión máxima de palabras; por ello le recomendamos optimizar la cantidad de palabras por cada ítem. Elimine aquellas que hacen ruido o redundan, puede probar retirándolas y verificando si su presencia es necesaria o no.
- Señale claramente lo original de su propuesta. Tenga en cuenta que una idea original o adaptada implica un sello personal. Pregúntese ¿Qué hace diferente esta propuesta de otra similar?
- Elija un nombre atractivo. El nombre de su proyecto debe ser atractivo y que permita despertar el interés por conocer lo que se propone.
- Pregunte. Si tienes alguna duda, comuníquese con especialista de la UGEL designado como responsable del concurso, mediante correo [secretaria@fonddep.gob.pe](mailto:secretaria@fonddep.gob.pe) o con el especialista del FONDEP designado a su respectiva región.

**Concurso Nacional**  
DE PROYECTOS DE

**INNOVACIÓN  
EDUCATIVA**

**-2021-**

EDICIÓN  
**ESPECIAL**  
**BICENTENARIO**