

**“Uso de la Pizarra Digital Interactiva para el desarrollo de competencias comunicativas con pertinencia cultural”**

Experiencia de la Institución Educativa Primaria N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre”

**UGEL San Román**



**PERÚ**

Ministerio  
de Educación







"Algunos libros  
Otros devorados  
Poquisimos masticados y

44

## Experiencia: “Uso de la Pizarra Digital Interactiva para el desarrollo de competencias comunicativas con pertinencia cultural”

**Lic. Juan Rudy Arnéz Jaén**

Director Regional de Educación Puno

**Mg. Dionicio Raúl Quispe Consorí**

Director de Gestión Pedagógica

**Ing. René de la Cruz Centellas**

Director de Gestión Institucional

**Ing. Efraín Quenta Nina**

Jefe de la Oficina de Administración

**Lic. Milagros Álvarez Ávalos**

Gestora Regional del Programa Estratégico Logros de Aprendizajes – PELA

**Autores de la experiencia y sistematización: Experiencia de la Institución Educativa Primaria N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre” - UGEL San Román - 2017**

- Sonia Filiberta Castillo Madariaga
- Edith Raquel Ajahuana Mamani
- Adelaida Choque Flores
- Gloria Edith. Salazar Mamani
- Lolo Francisco Ochoa Morales

**Asesoría técnica y acompañamiento:**

**Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana - FONDEP**

**Monitoreo y acompañamiento**

- Gervacia Cristina Alanguía Collatupa
- Mary Rosa América Vilca Condori
- Roxana Zoila Arroyo Apaza

**Revisión de Texto:** Hugo Supo Tipula

**Dirección Regional de Educación Puno**

**Dirección:** Jr. Bustamante Dueñas 881 – Urb. II Etapa Chanu Chanu – Puno.

**Teléfono:** (51) 366170 - 357005

**E-Mail:** yachay@drepuno.gob.pe

Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2018-00251

Impreso en: Innova Impresiones de: Marina Tito Yapu

Dirección: Jr. Moquegua 360- B Puno

Puno – Perú

Noviembre - 2017.

# Índice

Presentación  
Introducción  
Contenido

<b>I. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	09
1.1 Descubriendo el corazón de la experiencia .....	10
1.2 Objetivos de la sistematización: .....	10
1.3 Describiendo nuestra ruta metodológica .....	11
<b>II. MARCO CONCEPTUAL</b> .....	13
2.1 El enfoque comunicativo textual .....	14
2.2 Identidad cultural .....	16
2.3 Herramientas tecnológicas .....	16
2.4 Proyecto de aprendizaje .....	18
<b>III. PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA</b> .....	20
3.1 Contexto de la institución educativa .....	21
3.2 Diagnostico educativo .....	22
3.3 Planteamiento de la propuesta educativa .....	22
3.4 Implementación de aulas con pizarras digitales interactivas y complementos:.....	23
3.5 Talleres de fortalecimiento de capacidades.....	23
3.6 Aplicación de proyectos de aprendizaje.....	24
3.7 Ruta didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas .....	26
<b>IV. LECCIONES APRENDIDAS</b> .....	30
<b>V. LOGROS Y RESULTADOS DE LA PROPUESTA</b> .....	34
5.1 Para los estudiantes.....	34
5.2 Para los docentes .....	35
5.3 Para los padres de familia.....	35
<b>CONCLUSIONES</b> .....	36
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	37
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	38
<b>WEBGRAFÍA</b> .....	38

## Presentación

El uso adecuado de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los sistemas educativos es uno de los desafíos de mayor latencia, orientado a proveer a los estudiantes de aprendizajes sólidos y novedosos y a romper con paradigmas o métodos convencionales de enseñanza-aprendizaje. Este proceso ha de significar para las instituciones educativas asumir el reto de no quedarse rezagadas en el camino del incesante cambio tecnológico.

En este contexto, el Proyecto Educativo Nacional 2021 establece como uno de los objetivos estratégicos el uso eficaz, creativo y culturalmente pertinente de las nuevas tecnologías de información y comunicación en todos los niveles educativos. Esta política busca fomentar el empleo de las TIC como apoyo al aprendizaje de todas las áreas curriculares mediante la creación de incentivos, facilidades y oportunidades dirigidas a una utilización que mejore las prácticas docentes y haga más efectivo el trabajo pedagógico en aula. En definitiva las TIC, ofrece una variedad de oportunidades para fortalecer la práctica docente, de tal manera que permite brindar un servicio educativo de calidad, incluso en las zonas rurales más alejadas.

En este sentido, la experiencia educativa “Uso de la Pizarra Digital Interactiva para el desarrollo de competencias comunicativas con pertinencia cultural” – IEP N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre”, propone desarrollar competencias comunicativas de comprensión lectora, expresión oral, producción de textos con identidad cultural, mediante la aplicación de proyectos de aprendizaje, incorporando un recurso tecnológico de las Pizarras Interactivas Digitales (PDI) en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes y hacerla sostenible a través de la institucionalización del proyecto y alianzas estratégicas: escuela, familia y comunidad.

El proceso incremental de esta experiencia y la sistematización escrita íntegramente por las y los docentes muestra aprendizajes que podrían ser de utilidad a muchos otros docentes interesados en incluir las TIC en los procesos pedagógicos y de gestión, por lo que es pertinente considerar sus lecciones aprendidas: i) atención en los intereses y expectativas para provocar procesos libres y autónomos de aprendizaje; ii) considerar diversidad de recursos y de saberes previos para estimular la creatividad y la capacidad crítica en los estudiantes; iii) promover un aula abierta, atenta a motivar y fortalecer las potencialidades creativas de los estudiantes; iv) institucionalizar la propuesta y comprometer la participación de familias, autoridades y diversos aliados.

Luego de acompañar al equipo de esta escuela, en su proceso de sistematización, el FONDEP tiene el honor de presentar la experiencia “TIC con enfoque intercultural” que logra desarrollar entornos interactivos y aprendizajes significativos con identidad cultural en los estudiantes, a través de la incorporación institucional, transversal y contextualizada de las TIC en las diversas áreas curriculares y en sus procesos pedagógicos. Es meritorio que la Dirección Regional de Educación de Puno asuma la apuesta de reconocer, visibilizar, publicar y difundir experiencias que promuevan un movimiento por el cambio y la mejora, que estamos seguros irá trascendiendo a todo el país.

# Presentación

El proceso educativo es un complejo sistema de participación y creación constante; contrario a lo que se ha podido pensar en décadas anteriores al nuevo siglo, la educación no solo compete al maestro y su estudiante, sino a la comunidad entera, pasando por el sistema administrativo, de servicio, padres de familia, autoridades, medios de comunicación, entidades gubernamentales y no gubernamentales, entre otros.

Asimismo, cuando hablamos de educación no nos referimos a la clásica idea donde el docente hacía uso de la palabra frente a sus estudiantes, contando una suerte de verdad absoluta. Los nuevos procesos, implican más bien, mayor participación, constante retroalimentación, investigación, creatividad; es decir un verdadero proceso de enseñanza-aprendizaje.

Y son los maestros de hoy quienes lideran esta tarea, quienes motivados por sus autoridades, alumnos y padres de familia, han emprendido formas muy creativas de contribuir a la mejora de la educación, formas que presentamos en una serie de experiencias pedagógicas, sistematizadas por sus propios realizadores, con la esperanza de hacer sostenible esas propuestas y proyectarlas a la gran comunidad puneña y peruana.

En tal sentido, el proyecto “Uso de la Pizarra Digital Interactiva para el desarrollo de competencias comunicativas con pertinencia cultural”, desarrollado por Institución Educativa Primaria N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre” de la UGEL San Román es algo que debemos compartir.

El uso de la tecnología para obtener mejores resultados en el salón de clases es un gran reto para esta y las futuras generaciones, razón que nos alienta a compartir estas páginas.

**Lic. Juan Rudy Arnéz Jaén**  
**Director Regional de Educación Puno**

# Introducción

La experiencia educativa “El uso de las Pizarras Digitales Interactivas para el desarrollo de capacidades comunicativas con pertinencia cultural” de la Institución Educativa N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre”, provincia de San Román, en la Región Puno, está orientada a desarrollar las competencias comunicativas de comprensión lectora, expresión oral, producción de textos y la identidad cultural, mediante la aplicación de proyectos de aprendizaje y la incorporación de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza aprendizaje.

La presente sistematización tiene por finalidad compartir y reflexionar sobre los procesos que se lograron participativamente, potenciar la innovación y el trabajo en equipo con docentes comprometidos; todo ello en bien de los estudiantes, pues ha permitido que mejoren en el logro de sus capacidades comunicativas de manera significativa, motivada, interesante, placentera, cooperativa y creativa.

El proceso de la sistematización permitió recoger diversas perspectivas de los protagonistas desde la experiencia, a fin de indagar el valor agregado de la praxis, extraer lecciones y formular recomendaciones que se conviertan en conocimiento y que sirva de inspiración para otros docentes, que propongan experiencias educativas usando los recursos tecnológicos en mejora de la educación.

La sistematización está estructurada de la siguiente forma: En primer lugar, contiene la metodología empleada, donde se contempla el objetivo, el corazón de la experiencia y los ejes de sistematización. En segundo lugar, desarrollamos el marco conceptual, que contiene las principales definiciones que son necesarias y de sustento el desarrollo de la experiencia. En tercer lugar, la presentación del contexto, antecedentes, metodología de la propuesta del proyecto y la ruta didáctica seguida para el desarrollo de competencias comunicativas como la comprensión lectora, expresión y producción de textos, haciendo uso del recurso tecnológico como es la Pizarra Digital Interactiva, así como los logros de la experiencia. Finalmente, desarrollaremos las lecciones aprendidas, para luego presentar las conclusiones y recomendaciones, tanto para las autoridades interesadas en ampliar las innovaciones, como para los docentes e instituciones que están deseosos de usar la tecnología como medio de mejora de los aprendizajes significativos y funcionales.



## I. Metodología de la investigación

## 1.1 Descubriendo el corazón de la experiencia

Al realizar el análisis sobre los aspectos que hicieron posible el avance de nuestra experiencia, se constató que la implementación de los proyectos de aprendizaje y adecuado manejo de los procesos didácticos en las diferentes situaciones de aprendizaje que incorporan el uso de la Pizarra Digital Interactiva (PDI), posibilitaron aprendizajes funcionales y significativos de manera holística.

El trabajo por proyectos de aprendizaje utilizando las PDI es fundamental para nuestra experiencia, ya que es fuente de interacción, participación activa e interactiva. Así mismo contribuye a desarrollar los sentidos, ya que permite despertar y mantener el interés de observar, escuchar y manipular durante las diferentes situaciones de aprendizaje, por lo que los estudiantes pasan de ser sujetos pasivos a activos e involucrados en su aprendizaje.

La elaboración y manejo de rotafolios que deriva del uso de la Pizarra Digital Interactiva requiere de mucha creatividad por parte del docente y del estudiante. Este es un valor agregado frente a otras iniciativas que proponen mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes en educación primaria.

### Corazón:

Luego de un proceso de reflexión participativa, el “corazón” de nuestra experiencia, entendido como el motor central que activa el desarrollo de nuestra experiencia, en lógica de la propuesta metodológica del FONDEP (2014) fue propuesto de la siguiente manera:

“El desarrollo de competencias comunicativas mediante proyectos de aprendizaje y la incorporación de las PDI”.

A continuación, se presentan los ejes del corazón de nuestra experiencia con la finalidad de comprender los factores que “alimentan el corazón de la experiencia”.

### Ejes:

- Empoderamiento de los docentes y estudiantes para la interacción y el manejo del software educativo Activinspire.
- Gestión de los aprendizajes para el desarrollo de competencias comunicativas e identidad cultural mediante proyectos en el aula.

## 1.2 Objetivos de la sistematización

- Mejorar y fortalecer los procesos de inter-aprendizaje a través de las PDI.

- Socializar la experiencia innovadora con los demás actores educativos a nivel interno y externo de la Institución Educativa.
- Reflexionar sobre la práctica pedagógica para fortalecer las competencias docentes.

## 1.2 Describiendo nuestra ruta metodológica

Para que la presente experiencia innovadora sea sostenible es imprescindible la sistematización, los hallazgos también son claves para la continuidad y mejora del proyecto, de esta manera ayudan a identificar retos claros y realizables.

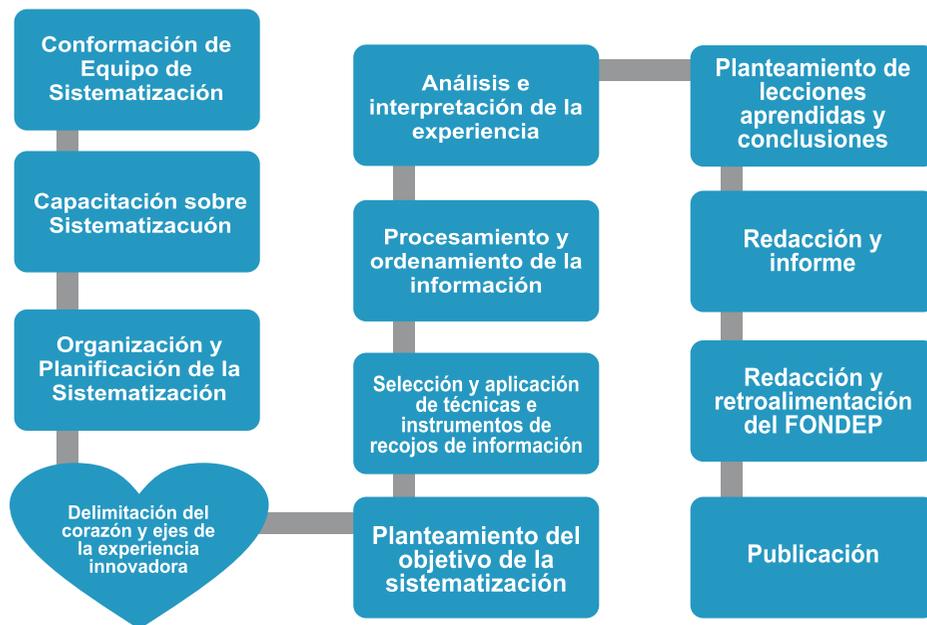
La ruta metodológica que orientó el proyecto fue el trabajo en equipo, donde todos los actores involucrados brindaron su aporte de manera activa.

La metodología empleada se dividió en las siguientes etapas:

- a) Conformación del equipo de sistematización y acuerdos.** En esta etapa se conformó un equipo de trabajo comprometido para sistematizar nuestra experiencia innovadora.
- b) Capacitación sobre Sistematización (FONDEP).** El FONDEP en coordinación con la DRE Puno, ha previsto jornadas de trabajo para empoderar a los maestros y maestras en lo que

respecta a la sistematización de las prácticas innovadoras.

- c) Organización y planificación de la sistematización.** El equipo de trabajo conformado por docentes innovadores de la I.E.P N° 70576 ha determinado establecer una ruta con acciones a cumplir durante el proceso de sistematización.
- d) Delimitación del corazón y ejes de la experiencia innovadora.** Se eligió qué aspecto de la experiencia es más resaltante (corazón) y los factores que tuvieron mayor influencia para llevar a cabo la experiencia innovadora (ejes).
- e) Planteamiento del objetivo de la sistematización.** En esta etapa nos preguntamos el para qué queremos realizar nuestra sistematización y a quiénes vamos a compartir nuestra experiencia educativa.
- f) Selección y aplicación de las técnicas e instrumentos.** Se seleccionaron y elaboraron las técnicas e instrumentos que nos permitieron recoger información para luego aplicarlas a los actores educativos beneficiados.
- g) Procesamiento y ordenamiento de la información.** Una vez obtenida la información se ordenó según las características de cada una: registros testimoniales, fotografías, grabaciones, producciones, evaluaciones, entre otras.



**h) Análisis e interpretación de la experiencia.**

Fue necesario revisar las evidencias (documentadas) y usar solo la información que nos permita reflexionar e interpretar la experiencia con sustento y coherencia. Se aplicó la técnica de interpretación Panel – Memoria donde se reunieron y recuperaron los hitos o eventos más significativos de la experiencia.

**i) Planteamiento y definición de las lecciones aprendidas y conclusiones.**

Comprendió la parte reflexiva de todo el proceso y se redactaron los aprendizajes obtenidos con la experiencia avalada por los testimonios de los diferentes actores.

**j) Redacción del informe de sistematización.**

En esta etapa casi final se pone por escrito todo lo anteriormente desarrollado.



## II. Marco Conceptual

## 2.1 El enfoque comunicativo textual

El Ministerio de Educación incorpora el enfoque comunicativo textual en el Currículo Nacional, con mayor énfasis en los últimos años, cuando los docentes vienen planificando, desarrollando y evaluando propuestas muy diversas; al respecto señala: “Este enfoque encuentra su fundamento en los aportes teóricos y las aplicaciones didácticas de distintas disciplinas relacionadas con el lenguaje. Nuestros estudiantes emplean su lengua cada día en múltiples situaciones, en diversos actos comunicativos en contextos específicos”. (Rutas del aprendizaje. Versión 2015, pág.13).

Esto supone que los espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula, parten del contexto e interés del estudiante y tienen destinatarios reales. El estudiante vive y transmite en situaciones reales sus pensamientos, ideas, emociones, etc.

Sin embargo, el documento sobre las Rutas del Aprendizaje plantea una alerta, que muchas de estas propuestas no desarrollan integralmente el enfoque; algunas incluso son contradictorias, llegando a ser un enfoque comunicativo simplista, donde se generan apenas “cuatro destrezas comunicativas (escuchar-hablar-leer -escribir) sin tener en cuenta los procesos cognitivos que están detrás de esas destrezas. Se aplican técnicas para interactuar con textos específicos en situaciones comunicativas concretas sin tener en

cuenta que esas situaciones están enmarcadas en contextos sociales y culturales más amplios. Sin las perspectivas cognitiva y sociocultural, el enfoque comunicativo puede quedar reducido a una colección de técnicas y acumulación de actividades”. (Rutas del aprendizaje: versión 2015, 13).

Esta crítica pone en cuestión las prácticas tradicionales en el aula porque no contribuyen al logro del aprendizaje de los estudiantes. Propone partir de las situaciones comunicativas reales y contextuales como advierte el Minedu: “El contexto es determinante en todo acto comunicativo. La lengua se enseña y se aprende en pleno funcionamiento. El texto es la unidad básica de comunicación. Los textos deben responder a las necesidades e intereses de los alumnos. La enseñanza de la lengua toma en cuenta las variedades dialectales y los diferentes registros de uso lingüístico”. (Rutas del aprendizaje, 2015, 13).

### 2.1.1 Competencias comunicativas

#### Expresión oral

Para desarrollar la expresión oral de los estudiantes es muy importante que se tome en cuenta el contexto sociocultural, para un desarrollo eficaz. Para comunicar un mensaje oral es importante que se transmita con claridad, precisión y adaptar la impostación vocal de acuerdo situación de comunicación en que se encuentre.

La expresión oral mejora en los estudiantes a través de diálogos y exposiciones, donde la PDI es un gran aliado porque ofrece diversos recursos para que las imágenes, textos, audios etc., sean más visibles y motivadores para los estudiantes, esto implica *“adaptar su texto al destinatario y usar recursos expresivos diversos”* (Rutas del aprendizaje: 2015, 27 -30).

### **Comprensión de textos**

Para que el estudiante comprenda, interprete y le dé significado a los textos escritos en su variedad y complejidad, debe partir de sus conocimientos así como de sus experiencias previas, esto permitirá *“identificar la información, reorganizarla, inferir lo que está implícito y poder opinar sobre su forma, contenido, intencionalidad o postura del autor”*. (Rutas del aprendizaje. Versión 2015, pág. 62).

Es importante que el estudiante construya y deconstruya el significado de diversos textos escritos mediante recursos y estrategias sistemáticas, tal como señala Stella y Arciniegas (2004), *“la comprensión de la lectura debe entenderse como un proceso gradual y estratégico de creación de sentido, a partir de la interacción del lector con el texto en un contexto particular, la cual se encuentra mediada por su propósito de lectura, sus expectativas y su conocimiento previo. Esta interacción lleva al lector a involucrarse en una serie de procesos inferenciales necesarios para ir construyendo, a medida que va*

*leyendo, una representación o interpretación de lo que el texto describe”*. (Citado en Rutas del aprendizaje. Versión 2015, pág. 45).

Esto nos orienta a promover estudiantes que disfruten de la lectura, no lo hagan por obligación, formar lectores en el presente siglo nos exige tener en cuenta una triple dimensión de la lectura: poder leer, disfrutar la lectura, utilizar la lectura para aprender y pensar. Los textos que se seleccionen deben ir acorde con las motivaciones e intereses de su entorno y para su edad.

### **Producción de textos**

La producción de texto es el acto de crear de manera intencionada y autónoma, situaciones comunicativas complejas y variadas. Es cuando el estudiante recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información. Desarrolla habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente (gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa). (Rutas de Aprendizaje, Comunicación: 2015. Pág. 72).

Sin embargo, es muy importante facilitar a los estudiantes formatos que les oriente y ayude en el proceso de escribir. En esta línea, el uso de las Pizarras Digitales Interactivas como recurso importante de variadas imágenes y textos los motiva y facilita su rol de escritor. Permite a los estudiantes comunicar sus

producciones escritas a sus compañeros de clase, padres de familia y a toda la comunidad educativa en distintos espacios. Y esto les motivó más para mejorar y continuar sus producciones.



## 2.2 Identidad cultural

Desarrollar el proyecto desde un enfoque contextual, exige incorporar la identidad cultural como elemento central en la producción de textos, porque permite parte de los conocimientos y saberes previos del estudiante, de todos aquellos valores, orgullos, símbolos, tradiciones, creencias y modos de comportamiento que, como señala Jaime Fisher, es aquello que le da "sentido de pertenencia a un determinado grupo social y es un criterio para diferenciarse de la otredad colectiva. Así, un individuo puede identificarse con alguno o algunos de los contenidos culturales de un grupo social (tradiciones, costumbres, valores).

## 2.3 Herramientas tecnológicas

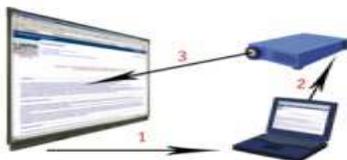
Los elementos anteriormente señalados no tendrían éxito, sino incorporamos las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como medio e instrumento facilitador de cambios de la práctica pedagógica.

En las últimas décadas ha impactado en el mundo educativo de diferentes formas, desafiando al profesorado en la adopción de nuevas formas de enseñanza – aprendizaje. Esto requiere mejorar capacidades y lograr que las tecnologías estén al servicio de la puesta en marcha de estrategias educativas, y no a la inversa (Semenov, 2005), ofreciendo la posibilidad de entornos virtuales de aprendizaje y requiriendo una nueva formación didáctico-tecnológica del profesorado (Marqués, P., 2000).

Por lo tanto, se entiende que la tecnología es un recurso importante en nuestro quehacer educativo, una fuente inacabable de oportunidades de innovación pedagógica, además de transformar el aula en un espacio interactivo; por ello la apuesta del presente proyecto hacia una nueva forma de enseñanza aprendizaje, con docentes que se adapten a este cambio y la alfabetización digital de nuestros estudiantes.

A continuación, mencionamos las principales herramientas tecnológicas usadas en el presente proyecto:

### 2.3.1 Las pizarras digitales interactivas (PDI)



Es una pantalla sensible de diferentes dimensiones, conectada a un ordenador y a un proyector, se convierte en una potente herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiéndose en un aula virtual, que permite controlar, crear y modificar mediante un plumón o con el dedo cualquier recurso educativo digital que se proyecte sobre ella, asimismo cualquier anotación es guardada y, posteriormente, imprimida y distribuida. Esta tecnología se presenta como una solución muy adecuada, de apariencia familiar y de sencilla utilización, pero de gran potencia. El buen uso de la pizarra interactiva permite una progresiva innovación en las prácticas docentes (Miller D., Glover D., 2002), una mejora de la motivación y atención de los estudiantes (Beeland, W., 2002).

El efecto sobre los estudiantes es diverso, se ven más animados, motivados, con más interés a participar, comprenden mejor los fenómenos estudiados, son

más creativos, en general, tiene un aprendizaje mucho más significativo.

### 2.3.2 Software Educativo: Activinspire

Es un programa informático que sirve como una herramienta pedagógica de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades, tanto del docente y del alumno. (Perez y Gardey, 2014), dispone de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador (computadora). Es educativo porque se vincula a la educación (la instrucción, formación o enseñanza).

El software Activinspire contiene diferentes herramientas y opciones con las cuales los estudiantes pueden interactuar y, mediante ellas, desarrollar competencias comunicativas, complementados con estrategias educativas que permiten mejorar la expresión oral, la comprensión y producción de textos. Estos elementos de la tecnología al ser conocidos por los docentes y estudiantes, son un potencial empleado en la práctica pedagógica como en el proceso de aprendizaje de los niños.

Con el software podemos realizar las siguientes acciones: escribir, dibujar, borrar, guardar, agregar imágenes, videos y sonidos entre otras funciones, que permita motivar y generar un aula virtual para el mejor proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

### 2.3.3 Rotafolios

Un rotafolio es un espacio donde se crean las lecciones; haciendo una analogía, sería como la hoja en blanco de



un cuaderno. Para diseñar rotafolios tenemos muchas opciones que pueden ser utilizadas por el docente, así como por los estudiantes y pueden ser guardados para ser compartidos, inclusive con otros docentes e instituciones.

- Al iniciar Activinspire, se abre un rotafolio en blanco, listo para introducir información en él.
- Los rotafolios pueden incluir una gran variedad de objetos, figuras y funciones interactivas, como sonidos, animaciones y acciones.
- Puede trabajar simultáneamente con cualquier cantidad de rotafolios.
- Cada rotafolio se abre dentro de su propia ficha en la ventana de Activinspire.
- Un rotafolio puede contener todas las páginas que se desee.
- Puede crear rotafolios de escritos en los que se realizan anotaciones sobre el escritorio activo o una imagen del escritorio.

### 2.4 Proyecto de aprendizaje

En la presente experiencia, un proyecto de aprendizaje<sup>1</sup> comprende un conjunto de interacciones entre estudiantes y docentes con la ayuda de las pizarras interactivas, que se programa para un tiempo determinado con la intención de lograr aprendizajes, cuya finalidad es transformar y aportar soluciones a los problemas del contexto o la realidad de los estudiantes.

En consecuencia, el proyecto de aprendizaje, planificado para la interacción con pizarras interactivas, es eminentemente experiencial; igualmente, se aprende al hacer, reflexionar, emplear la creatividad y desarrollar el pensamiento crítico.<sup>1</sup>

Finalmente, los proyectos de aprendizaje con la ayuda de las pizarras interactivas, son una forma de planificación integradora, que permite desarrollar competencias en los estudiantes, suscitando su participación en todo el desarrollo del proyecto de manera vivencial o experiencial.

Según las afirmaciones anteriores, un proyecto:

- Es una forma de planificación.

---

<sup>1</sup> Para el MINEDU, un proyecto es una actividad programada para un periodo de tiempo específico con puntos de inicio y fin, objetivos y alcance claramente definidos y en algunas ocasiones con un presupuesto asignado. MINEDU (2013).

- Es temporal, es decir, comienza y termina en un tiempo específico. Su duración es variable.
- Se enmarca en un contexto real o simulado.
- Permite integrar diferentes áreas de aprendizaje.
- Se orienta a resolver algún problema del contexto, alcanzar un propósito o responder a una inquietud de los estudiantes.
- Requiere la participación activa de los estudiantes, del docente y de otros actores en su desarrollo.

- Exige la movilización de diversos recursos personales (saberes diversos, actitudes, habilidades, etc.), así como de recursos del entorno.

Se debe tomar en cuenta las fases del proyecto de aprendizaje, que son:

- Planificación.
- Implementación
- Comunicación (MINEDU: 2013, P. 15)



Fiesta de Armas Juliaca 201

### III. Presentación de la experiencia

### 3.1 Contexto de la Institución Educativa

La Institución Educativa Primaria N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre” se encuentra ubicada en el área urbana de la ciudad de Juliaca, de la provincia de San Román, es una de las trece provincias que conforman la Región Puno. En el último censo del INEI – 2015, la población juliaqueña ascendía a 278 444 habitantes, lo que indica una alta densidad poblacional, especialmente concentrada en Juliaca y un IDH (Índice de Desarrollo Humano) alto. Juliaca es considerada el centro comercial más importante del departamento de Puno y del sur del Perú, donde confluyen habitantes multiculturales y plurilingües, lo que significa especial reto lograr aprendizajes relevantes con los estudiantes.

En la Evaluación Censal Estudiantil -ECE 2015, Puno ha obtenido en Lógico Matemático un 32,8 % de estudiantes en el nivel logrado y en Comprensión Lectora un 50,6 % con nivel logrado. Mientras que la IEP N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre”, ha obtenido un 74,2 % de estudiantes en el nivel logrado en Lógico Matemática y un 87,1 % en el nivel logrado en Comprensión Lectora. En 2016, este plantel ha sido ganador del primer lugar en el concurso organizado entre la DRE de Puno y el FONDEP para sistematizar y compartir su experiencia,

además de ser considerada una institución con logros significativos en los concursos de comprensión lectora y producción de textos a nivel de la UGEL San Román y la DRE Puno.

Nuestra Institución se caracteriza por el trabajo interactivo con las PDI, privilegiando el uso de las TIC con los estudiantes de la Institución; fomentando el desarrollo de actitudes favorables al aprendizaje de las humanidades, la ciencia y la tecnología con el uso de programas interactivos y la búsqueda de información científica en el mundo de Internet. Por otro lado, motivar las actividades de los estudiantes durante el proceso cognitivo y aprendizaje autónomo, que permita favorecer el intercambio de ideas, la motivación y el interés.

Asimismo, las buenas prácticas educativas desarrolladas por la Institución Educativa mariscalina la sitúa entre los primeros puestos a nivel regional, además de lograr otros premios en los concursos de narrativa y comprensión lectora a nivel de la UGEL San Román y la DREP Puno.



### 3.2 Diagnóstico educativo

Para emprender la propuesta educativa, al inicio del año escolar 2014, fue necesario realizar un diagnóstico a los diferentes actores educativos. Para ello, aplicamos a nuestros estudiantes, una evaluación de Línea de Base como primera medición, la cual ha permitido identificar qué es lo que se quiere alcanzar con el presente proyecto priorizando el área de Comunicación.

Asimismo, a través de una encuesta logramos conocer sus preferencias respecto a la incorporación de otros recursos educativos en su proceso de aprendizaje; los datos obtenidos denotaban una gran preferencia por los recursos tecnológicos como: Internet, computadoras, proyector, XO, videos, etc.

Respecto a los docentes, se tomó como punto de partida el análisis de las Fichas de Monitoreo, los cuales evidenciaron que los docentes de nuestra Institución utilizaban en su práctica pedagógica los **recursos tradicionales** como: pizarras y plumones acrílicos, papelógrafos, entre otros; los cuales no favorecían un aprendizaje activo ni significativo.

### 3.3 Planteamiento de la propuesta educativa

La propuesta educativa “Uso de la Pizarra Digital Interactiva para el desarrollo de las Competencias Comunicativas con Pertinencia Cultural” está orientada al desarrollo y mejora de habilidades comunicativas de los estudiantes, implementando así **proyectos de aprendizaje** que contemplen el uso de herramientas tecnológicas, Esta iniciativa es asumida por toda la comunidad educativa en aras de lograr aprendizajes funcionales con una práctica pedagógica innovadora.

“Nuestros estudiantes presentan deficiencias en habilidades comunicativas, Por ejemplo: **En expresión oral**, se muestran tímidos, poco desenvueltos y no denotan un orden u organización del mensaje que transmiten; en **comprensión de textos**, se nota la falta de manejo de técnicas que ayuden a comprender los textos y en **producción de textos** se evidencia que los textos que escriben no corresponden a una determinada estructura textual. Y desconocen las manifestaciones culturales más relevantes de la localidad y eso repercute en el desarrollo de su identidad cultural.” - *Grupo Focal con profesores. Agosto, 2017.*

Para llevar a cabo todo este proceso fue necesario diseñar e implementar acciones claves: i) partir de un diagnóstico situacional; ii) implementar las aulas con las Pizarras Digitales Interactivas y complementos; iii) realizar talleres de fortalecimiento de capacidades

en el manejo de Pizarras Digitales Interactivas dirigido a los docentes; iv) planificar, implementar, comunicar y evaluar los proyectos de aprendizaje. Así como brindar charlas de sensibilización e información a las familias participantes.

### 3.4 Implementación de aulas con Pizarras Digitales Interactivas y complementos

Luego de varias reuniones de reflexión, ya conociendo el resultado del diagnóstico; en primer lugar nació la idea de implementar con proyectores para cada aula, seguimos analizando ventajas y desventajas de dichos recursos, y surgió una nueva propuesta para adquirir Pizarras Digitales Interactivas (PDI) luego de analizar los beneficios de las mismas, se procedió a realizar diferentes cotizaciones, para llegar a seleccionar la marca PROMETHEAM, la cual se ajustaba a nuestras posibilidades económicas.

En vista que la Institución Educativa contaba con recursos económicos, luego de un proceso de sensibilización, con el apoyo de la dirección, docentes y padres de familia, se procedió a la elaboración del Proyecto de implementación de Pizarras Digitales Interactivas para cada aula. En primera instancia, se adquirieron cuatro pizarras que favorecieron a ocho

secciones, posteriormente se complementaron en las demás aulas.

La instalación de las pizarras y sus complementos se hizo con un técnico entendido en la materia, y la empresa proveedora procedió a la capacitación sobre el uso y manejo adecuado de las mismas a todos los docentes de la Institución Educativa.

### 3.5 Talleres de fortalecimiento de capacidades

Al haberse instalado las Pizarras Digitales Interactivas en las aulas, la dirección y docentes planificamos realizar talleres de capacitación, considerando en primer lugar la sensibilización a los docentes para que participen activamente, considerando que algunos maestros no están familiarizados con el uso de medios tecnológicos. Inicialmente, dentro de la planificación se consideraron talleres a realizarse los días sábados, durante cuatro meses, contando con la participación de un especialista técnico, proceso que fue autofinanciado por los docentes participantes.

**El primer mes** se fortaleció el manejo básico de las PC portátiles (laptops) y otros complementos, lo que motivó y generó expectativa en los docentes. **Del segundo al cuarto mes** el trabajo estuvo orientado al uso y manejo de las PDI, software Activinspire, diseño de rotafolios; donde todo fue práctico y vivencial, surgieron situaciones anecdóticas frente al desafío y

al uso del nuevo recurso. Algunos docentes expresaban la ilusión por nuevos aprendizajes mientras que otros mostraban cierto temor y nerviosismo producto del poco manejo.

El resultado de estas jornadas de capacitación fue gratificante, pues al menos un buen porcentaje de docentes lograron desarrollar las habilidades requeridas en el manejo de las PDI, sin embargo, algunos aún se encuentran en proceso. Frente a ello se ha dispuesto continuar con estos talleres de fortalecimiento.



### 3.6 Aplicación de proyectos de aprendizaje

Como resultado del análisis de las fichas de monitoreo se evidencia que la mayoría de docentes utilizaba en su trabajo pedagógico las unidades de

aprendizaje, dejando de lado los proyectos de aprendizaje. Asumiendo las potencialidades de los proyectos de aprendizaje para favorecer la participación activa de los niños y las niñas en la planificación y desarrollo del proyecto, se determinó en una reunión conjunta que los proyectos de aprendizaje se conviertan en una política institucional.

En nuestra experiencia se toma en cuenta el trabajo con proyectos de aprendizaje; por lo que se enfatiza el área de Comunicación (área eje), integrando las demás áreas curriculares con sentido holístico e intercultural; para lo cual se definieron equipos de trabajo con los docentes de los diferentes grados para realizar una indagación, socialización de experiencias significativas con proyectos de aprendizaje. A partir de ello es que hay un acuerdo para desarrollar un proyecto de aprendizaje trimestralmente.

Se ha cumplido con las fases que corresponden a un proyecto de aprendizaje. En la planificación se define el proyecto, luego de una conversación placentera con los estudiantes sobre diversos aspectos importantes de la provincia de San Román, se percibe un interés por conocer los lugares más importantes de nuestra provincia, lo que a su vez evidencia tanto el desconocimiento como el interés

por fortalecer la identidad cultural de nuestros estudiantes. Entonces procedemos a la **sensibilización** para abordar un proyecto frente a este interés y necesidad de los estudiantes.

Luego se da lugar a la pre-planificación, realizando **la negociación con los estudiantes**, aplicando preguntas orientadoras como: *¿Qué queremos saber? ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Cuándo lo haremos? ¿Qué necesitaremos?* Luego de un amplio diálogo entre compañeros y teniendo como mediador al maestro y por consenso se definió el nombre del proyecto "Describimos lugares de nuestra tierra juliaqueña". Y esta primera fase concluye con la planificación participativa del proyecto por el docente con sus estudiantes.

En la fase de **implementación** se procedió a ejecutar las acciones previstas en la planificación con el desarrollo de las diferentes situaciones de aprendizaje, las cuales comprendían indagar, investigar, vivenciar y realizar tareas individuales - colectivas. En esta línea, una de las acciones de mayor relevancia **fue visitar in situ** los lugares atractivos de nuestra localidad, donde los estudiantes contaban con una ficha de observación que consideraba datos como: denominación del lugar, ubicación y características. Un recurso fundamental para complementar el aprendizaje fue el uso de la Pizarra

Digital Interactiva en el aula para que los estudiantes pudieran realizar exposiciones, análisis de información y producción de textos.

*Visita a los lugares turísticos de la ciudad de Juliaca, como una fase de implementación de la experiencia.*



Por último, la fase de **comunicación** comprendió la socialización de los productos del proyecto, donde a través de un mural, libro álbum y otros, los estudiantes expusieron frente al grupo los hallazgos de la investigación y visita a los lugares atractivos de la provincia de San Román.

### 3.7 Ruta didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas

#### **Expresión oral**

Para el desarrollo de esta competencia se plantearon diferentes actividades o situaciones de aprendizaje y en ellas consideramos las siguientes estrategias:

**La conversación**, que fue libre y espontánea, por ejemplo, cuando se realizaron las visitas a los diferentes lugares de Juliaca, los estudiantes comentaban (ampliando o profundizando) sobre lo que habían observado teniendo en cuenta las interrogantes del docente *¿Qué observaste?*, *¿Cómo era?*, *¿Qué sensación transmite ese lugar?*

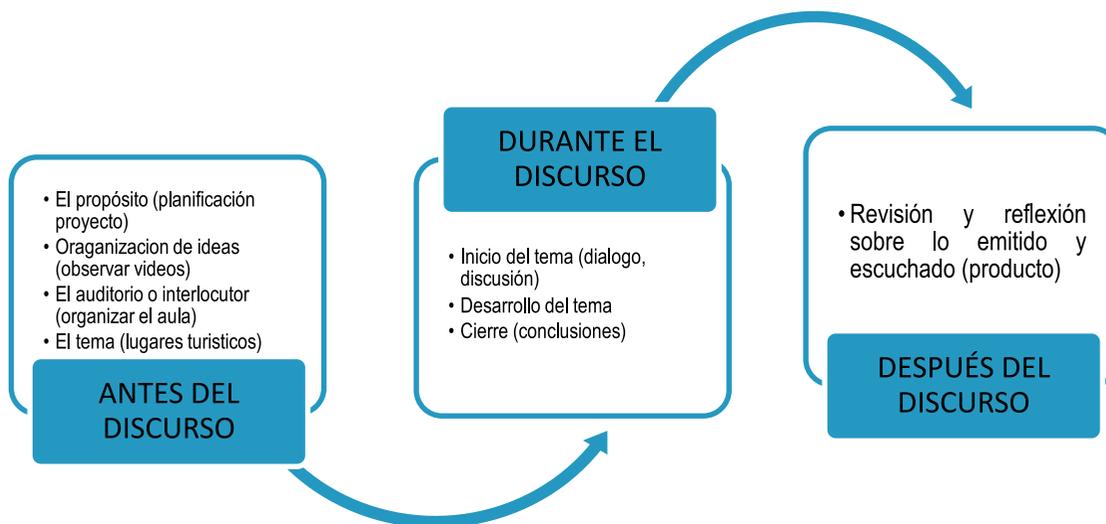
**El diálogo**, es una estrategia similar a la conversación, pero exige cierta formalidad y alternancia de turnos predeterminados, los mismos que generalmente se aplicaron dentro del aula en los casos de planificación del proyecto con los estudiantes y después de la visita a los diferentes lugares de Juliaca.

**La entrevista**, bajo la denominación “Somos reporteros”, los estudiantes en equipos de trabajo,

fueron a recabar información sobre un lugar determinado, aplicando una guía de entrevista. Posteriormente cada equipo de trabajo socializó sus entrevistas en la PDI, el mismo que promovió diálogos sobre la mencionada experiencia.

**La exposición**, fue la estrategia más utilizada para fomentar la oralidad, ya que fueron planificadas, preparadas y con recursos de apoyo como la PDI. En la planificación se consideraron las siguientes interrogantes: *¿qué tema vamos a exponer?*, *¿para quién vamos a exponer?* y *¿cómo presentaremos para que tenga impacto?*, en base a ellas cada equipo de trabajo diseñó la estructura de su exposición utilizando el *explorador de recursos del software Activinspire*, aplicando las opciones de fondo, plantilla, sonidos, insertar imágenes, textos, audios y descargar rotafolios. Generalmente, las exposiciones se realizaron después de la indagación, análisis de información de fuentes.

Para el desarrollo de la competencia de expresión oral se toma en cuenta los siguientes procesos didácticos:

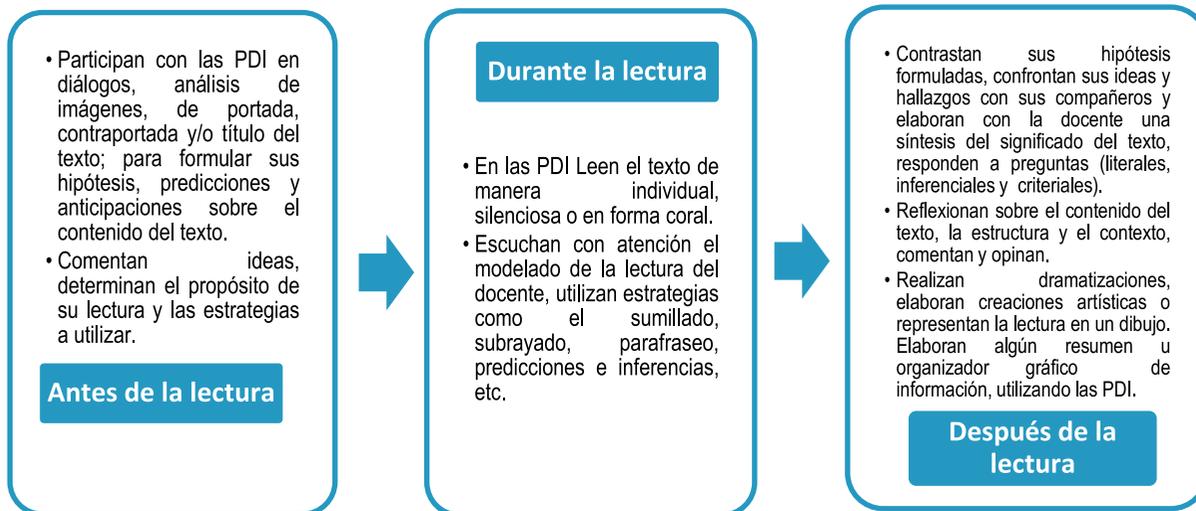


### Comprensión de textos

La utilización de Pizarras Digitales Interactivas facilitó la comprensión de textos, pues se aplicaron estrategias como el **subrayado**; al presentarles un texto sobre un determinado atractivo turístico de Juliaca, bajo preguntas orientadoras, los estudiantes ubicaron la información relevante haciendo uso de la herramienta "Resaltador" del software Activinspire, también con esta opción ubicaron las palabras claves, ideas principales y secundarias del texto.

También se consideró los **organizadores gráficos** para representar el contenido del texto, para ello utilizaron las opciones de *figura, forma, fondo, agrupar y desagrupar objetos* para diseñar mapas conceptuales, semánticos y otros; finalmente escribieron con la opción *lápiz* para completar el organizador.

**Para el desarrollo de la competencia de comprensión de textos se toma en cuenta los siguientes procesos didácticos:**



**Testimonio de los docentes y PPF sobre el “Uso de la Pizarra Digital Interactiva para el desarrollo de competencias comunicativas con pertinencia cultural”**

*“El tiempo en el aula es muy valioso, ahora que trabajo con las PDI, puedo gestionar mejor mi tiempo durante las sesiones”.*

*Profesora del Sexto Grado. Agosto 2017. Agosto – 2017.*

*“Las PDI constituyen una opción valiosa y estás coadyuvan a lograr aprendizajes funcionales interactivos cuando se toman en cuenta los enfoques y procesos pedagógicos de las diferentes áreas”.*

*Prof. Adelaida Choque Flores. Primer Grado – 2017.*

*“Ya que no estaba familiarizado con estos equipos, me daba miedo tocar la pizarra digital, pensaba que iba a malograrla o a veces realizaba acciones que distorsionaban lo avanzado; pero gracias a la confianza y aliento que me brindó la capacitadora y mis colegas es que pude superar mis dificultades”.*

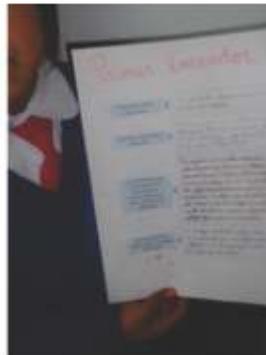
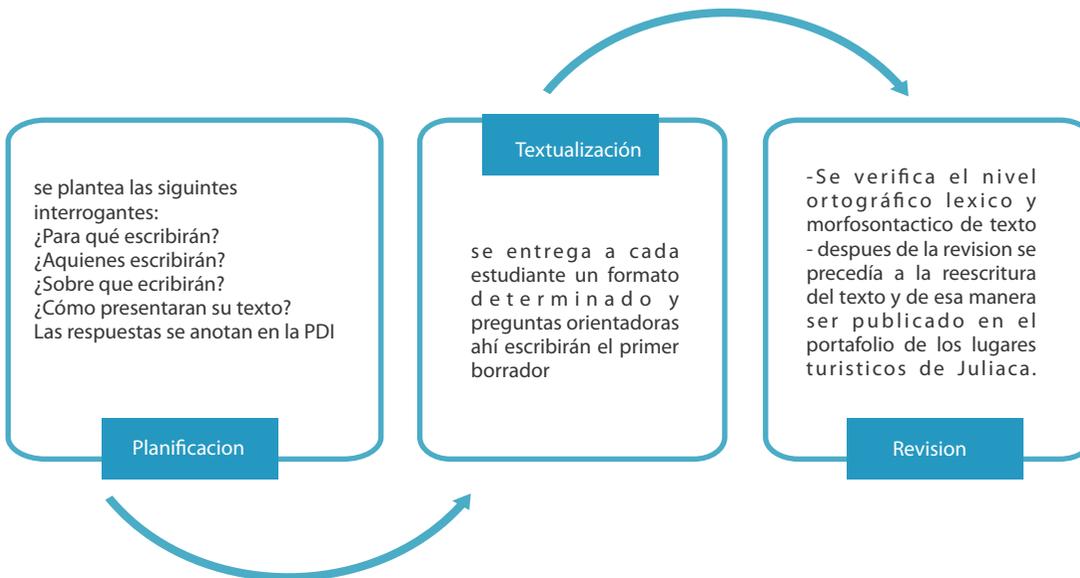
*Profesor de Tercer Grado. Agosto – 2017. Agosto, 2017*

*“He notado un cambio de actitud en mi hijo, me cuenta emocionado sobre las actividades que hacen en la escuela, sobre lo divertido que es cuando manejan las pizarras digitales (...) para mí también es novedoso y me alegra que aprenda así.*

*Padre de Familia del Segundo Grado. Septiembre 2017*

### Producción de textos:

Para promover la creación de textos descriptivos sobre los lugares atractivos de Juliaca se ha previsto trabajar de forma paralela, tanto en la PDI y formatos físicos (papelógrafo, cuaderno, papel bond, cartulina) en los diferentes momentos de la producción de textos, como a continuación se muestra:





¿Qué es y dónde se ubica?

La Laguna de Chacras es una laguna ubicada a 10 km al noroeste de la ciudad de Juliaca, en el área concerniente a los pueblos de Kikan y Chacras, pertenece a la cuenca hidrográfica del río Coata.

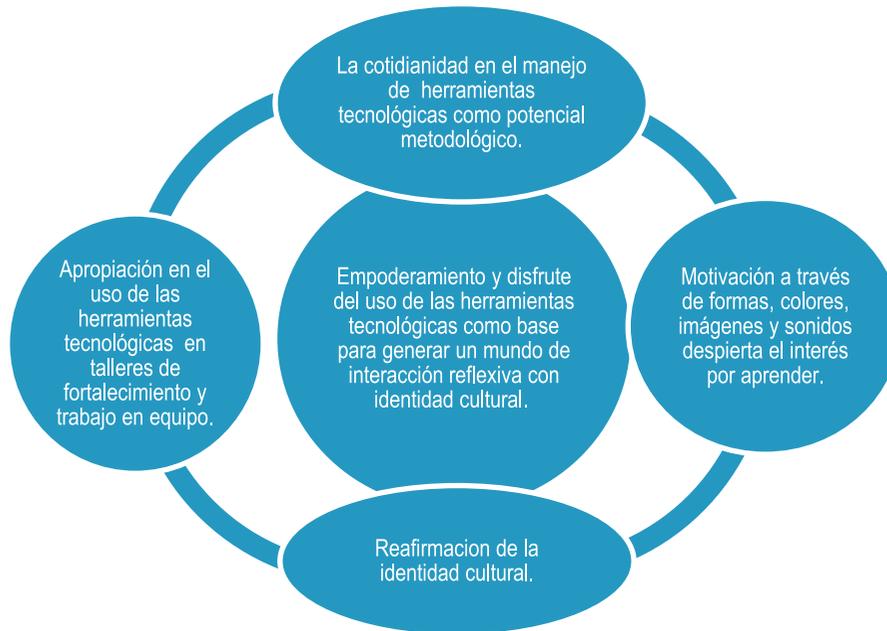
¿Qué elementos se observan y cómo es?

Es una laguna rodeada por cerros como el Iqunta (el cual es el más alto de la zona), la laguna posee forma fusiforme y su superficie es de 6,2 km<sup>2</sup>, aproximadamente. La existencia de flores propicia la existencia de aves.

IV. Lecciones aprendidas

**Lección 1: Empoderamiento y disfrute del uso de las herramientas tecnológicas como base para generar un mundo de interacción reflexiva con identidad cultural.**

Los docentes de la I.E.P. N° 70576 “Mariscal Antonio José de Sucre” de la ciudad de Juliaca consideran necesario realizar un cambio en la práctica docente, saliendo de lo común y tradicional y con todo el ánimo de revertir situaciones que no favorecen el aprendizaje significativo de los estudiantes.



### **Empoderamiento del uso de las herramientas tecnológicas en talleres de fortalecimiento y trabajo en equipo.**

Para el manejo eficaz y eficiente de la pizarra digital interactiva, los docentes de la institución vieron muy necesario apropiarse del manejo de las distintas aplicaciones que permite ejecutar toda la gama de tareas con las que cuenta el software Activinspire en talleres de fortalecimiento, así como también el intercambio de experiencias positivas. El trabajo en equipo ha sido de vital importancia para intercambiar ideas, materiales, fortalecerse mutuamente. Esto permite al maestro desarrollar sesiones de aprendizaje más interesantes y atractivas para los estudiantes.

*“Sin duda es un desafío que hemos asumido, ya que nos exige articular una herramienta tecnológica como medio potencial para lograr mejores aprendizajes de nuestros estudiantes en el día a día”.*

Un aspecto no previsto en este proceso de empoderamiento, específicamente en el manejo del software Activinspire, fueron talleres dirigidos a los estudiantes; hecho que se manifestó cuando ellos debían elaborar sus rotafolios para sus respectivas

### **Motivación de los estudiantes a través de la percepción de formas, colores, imágenes y sonidos**

exposiciones. Frente a tal situación se tomaron las medidas necesarias, determinando desarrollar talleres de uso y manejo de las PDI en horarios extras.

### **La cotidianidad en el manejo de herramientas tecnológicas como potencial metodológico.**

Para los docentes de la Institución Educativa fue importante manejar las PDI continuamente; ya que de esta manera se apropiaron rápidamente del uso de todas las bondades que ofrece el software Activinspire. Es así que en la planificación de sesiones de aprendizaje se incluían actividades donde el docente y estudiantes pudieran utilizar las PDI.



Los estudiantes interactuaron con los diferentes recursos, herramientas y opciones que ofrece el software Activinspire como: imágenes móviles,

audios, textos de la cultura de Juliaca, videos, etc.; estas acciones permitieron despertar el interés, mantener su atención y sobretodo estuvieron motivados en todo el proceso del desarrollo del proyecto.

### **Reafirmación de la identidad cultural**

Los estudiantes se han interesado y motivado más en aprender de su cultura a través de la interacción entre procesos de observación, indagación y visitas en campo, con los diferentes recursos tecnológicos como el internet, cámaras digitales, la pizarra digital interactiva, entre otros. Fue necesaria la guía, orientación y acompañamiento del docente en los diferentes momentos del proyecto. Esta interacción fue reflexiva respecto a su propia cultura como un capital de aprendizaje y desarrollo.

**LECCIÓN 2: Gestión de los proyectos de aprendizaje para el desarrollo de las competencias comunicativas con identidad cultural.**

Cabe destacar, que anteriormente el trabajo pedagógico por proyectos de aprendizaje era esporádico y al haberse establecido como política institucional, fue una medida positiva, ya que progresivamente se evidenciaron efectos y aprendizajes significativos, pues la participación de los estudiantes fue activa, colaborativa, interactiva, motivadora, creativa, reflexiva y crítica. El trabajo por proyectos de aprendizaje fue trascendente y a la vez retador tanto para los docentes como para los estudiantes por las diferentes actividades previstas.

El trabajo por proyectos de aprendizaje fue trascendente y a la vez retador tanto para los docentes como para los estudiantes por las diferentes actividades previstas. Otro aspecto que se desarrolló fue el **trabajo en equipo**, de esta manera el aula dejó de ser un simple espacio tradicional donde solo se impartía conocimientos para convertirse en un ambiente dinámico e interactivo.

## V. Logros y resultados de la propuesta

El uso de las Pizarras Digitales Interactivas para el desarrollo de capacidades comunicativas con pertinencia cultural, se constituye en una experiencia innovadora en la comunidad educativa mariscalina; porque se evidencia la eficiencia y eficacia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con sesiones de aprendizaje más sugestivas y atrayentes tanto para docentes y estudiantes.

Por otro lado, se puede observar mayores posibilidades de participación e interacción entre docentes y estudiantes con la ayuda de las PDI. De igual manera, con el uso de las PDI, se optimiza la utilización del tiempo que estos últimos tiempos se toma muy en cuenta en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Finalmente, de acuerdo a nuestro proyecto, mejoramos las capacidades comunicativas de nuestros estudiantes utilizando las TIC adecuadamente, cuidando nuestra diversidad con pertinencia cultural.

### 5.1 Para los estudiantes

#### 5.1.1 Una experiencia motivadora

Lograr que los estudiantes estén motivados permanentemente durante el desarrollo de las

sesiones de aprendizaje utilizando las PDI favoreciendo la reflexión, creatividad y el pensamiento crítico.

#### 5.1.2 La innovación para el aprendizaje

Las PDI resultan ser una herramienta eficaz para promover aprendizajes integrales en los estudiantes, considerando las diferentes áreas curriculares, especialmente en el logro de las capacidades de expresión oral, comprensión lectora y producción de textos, que van acompañados con la revaloración de nuestra cultura andina.

#### 5.1.3 La autonomía en el aprendizaje

Los estudiantes desarrollan su autonomía para la autogestión de sus aprendizajes que comparten desde sus proyectos y al utilizar las PDI. En este contexto, un elemento importante es que las PDI facilitan la comprensión de situaciones complejas porque refuerzan las explicaciones con videos, simulaciones e imágenes.

*“Ya es un compromiso institucional considerar dentro de la Programación Anual los proyectos de aprendizaje, pues el trabajo de los docentes resulta aún más interesante ya que no sólo se procura el desarrollo de contenidos sino más bien integrar las diferentes áreas curriculares y la obtención de diferentes productos”.*

*Sonia F. Castillo Madariaga. Directora de la IE.  
Septiembre, 2017*

## 5.2. Para los docentes

### 5.2.1. Optimizando el tiempo

De acuerdo a la Evaluación de Desempeño Docente, una de las rúbricas se refiere a maximizar el tiempo dedicado al aprendizaje, es así que el docente puede preparar con anticipación su sesión de aprendizaje y la PDI se convierte en un buen aliado por todos los recursos que esta ofrece, así se puede utilizar el tiempo con mayor pertinencia en los diferentes procesos pedagógicos, principalmente en el acompañamiento y retroalimentación de los estudiantes.

### 5.2.2. Adecuado uso de recursos educativos

Las PDI, en la institución, se han convertido en una alternativa innovadora de trabajo en el aula, debido a la implementación e incorporación en la planificación curricular por parte de los docentes, de esa forma se ha logrado potenciar el uso de recursos educativos en el desarrollo de sesiones de aprendizaje para el logro de los desempeños del estudiante, especialmente en la mejora de las capacidades comunicativas y el fortalecimiento de su identidad cultural.

### 5.2.3 Interacción múltiple

Los aprendizajes significativos se logran mediante la interacción entre el docente, estudiante, PDI y otros elementos que favorecen el éxito de un determinado proyecto innovador, teniendo en cuenta la diversidad y la multiculturalidad de nuestra región. Es una nueva forma de enfocar los procesos pedagógicos y didácticos con actividades que desarrolla el docente de manera intencionada con el objeto de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante.

## 5.3. Para los padres de familia

Las experiencias innovadoras deben propiciar la participación activa de los padres y madres de familia en la institución educativa, acercándoles más a sus hijos, con la finalidad de compartir experiencias de vida que nacen de su realidad, que los estudiantes deben expresarlos en la escuela. Los padres y las madres de familia tienen la oportunidad de compartir sus conocimientos y prácticas propias de su contexto, participando en actividades que la docente propicia para revalorar la cultura de nuestra región. Los estudiantes tienen la oportunidad de comprender, crear y recrear textos relevantes para sí mismos, la familia y la comunidad.

## Conclusiones

- El proyecto uso de la Pizarra Digital Interactiva para el desarrollo de competencias comunicativas con pertinencia cultural, es una experiencia innovadora que potencia la creatividad de los maestros y estudiantes mediante la incorporación de las PDI en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- La experiencia ha permitido tener una nueva visión pedagógica al incorporar los PDI en los procesos de aprendizaje, convirtiéndola en interactivas, motivadoras y altamente significativas para los estudiantes.
- Esta iniciativa ha significado también que el estudiante sea protagonista de su proceso de aprendizaje, del mismo modo la reconstrucción de su identidad cultural y mejoras en las competencias comunicativas desarrolladas.
- Las estrategias desarrolladas que caracteriza el uso de las PDI ha generado un cambio en nuestros estudiantes, demostrando una mayor disposición para su uso en procesos de aprendizaje cada vez más autónomos.
- El trabajo cooperativo y coordinado ha generado la aceptación para la implementación del proyecto y mediante la reflexión constante para la mejora del mismo y su sostenibilidad.
- La importancia del proyecto radica no solo en lo académico, sino también en el desarrollo personal del estudiante y en una nueva forma de enseñar del maestro.
- La implementación del uso de los proyectos educativos como política institucional, ha permitido un trabajo conjunto, cooperativo, dinámico, interactivo que conlleva a mejorar el logro de competencias comunicativas así como la reafirmación de su identidad cultural.
- Los padres de familia se constituyen en este proyecto como uno de los actores importantes en la educación de sus hijos, por el apoyo constante en los trabajos creativos realizados por sus hijos.

## Recomendaciones

### Para la institución educativa

- Tener una visión y misión compartida con toda la comunidad educativa, que sea real y práctica, acorde a las necesidades y avances de las escuelas, que esté orientada al logro de aprendizajes funcionales, valiéndonos de los diferentes recursos tecnológicos y materiales del que estamos provistos, para así mejorar e innovar el quehacer educativo.
- Generar condiciones de financiamiento para la implementación con nuevos recursos pertinentes a cada proyecto, y financiar el acompañamiento y la asistencia técnica de los procesos pedagógicos de los proyectos institucionalizados.

### Para los directores:

- Gestionar y promover la adquisición de Pizarras Digitales Interactivas y otras herramientas tecnológicas, teniendo en cuenta el desarrollo de capacidades pedagógicas para su uso.
- Institucionalizar los proyectos de innovación que contemplen proyectos de aprendizaje.
- Gestionar talleres de fortalecimiento oportuna y periódicamente para los docentes, en el uso y manejo de las herramientas tecnológicas.

### Para los docentes:

- Es importante generar propuestas educativas en función a una problemática escolar de la institución, a pesar de dificultades u obstáculos que puedan aparecer en la generación, diseño e implementación del mismo, pero son retos que deben asumir para la mejora de los aprendizajes.
- Asumir retos y concretarlos mediante la capacitación, planificación y evaluación de proyectos para mejorar la práctica docente y lograr aprendizajes funcionales de los estudiantes.

### Para la DRE Puno y UGEL:

- Continuar con la promoción de concursos de buenas prácticas educativas, promoviendo el reconocimiento, la sistematización y el financiamiento de proyectos.
- Gestionar la implementación de las instituciones educativas con Pizarras Digitales Interactivas.

## Bibliografía

- Aguayo, Teresa (2003) *Pedagogía Intercultural*. Madrid, McGraw Hill, pág.70.
- CASSANY, Daniel (1997). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Buenos Aires: Paidós.
- Coll , C. (1988): «Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo», en *infancia y Aprendizaje*, n° 41, pp. 131-142.
- NIÑO, Víctor (2012). *Competencias en la comunicación*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- López, E., y Ramírez, T. (2009). *Las pizarras digitales. Usos didácticos y recursos para el aula de mañana. Innovación y creatividad en el nuevo*.
- Ruiz, F., Mármol, M. (2006). *Internet y educación: Uso educativo de la red España: Visión Libros*. Ministerio de Educación (2006) *Propuesta Pedagógica para el desarrollo de las capacidades Comunicativas. Un Perú que lee un país que cambia-EBR*
- Ministerio de Educación (2015) *Rutas de Aprendizaje. Versión 2015. ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? IV Ciclo Área Curricular Comunicación. 1° y 2° grados de Educación Primaria*.
- Ministerio de Educación (2015) *Rutas de Aprendizaje. Versión 2015. ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? IV Ciclo Área Curricular Comunicación. 3° y 4° grados de Educación Primaria*.

## Web grafía

- La Torre A. Marino (2015) *Aprendizaje significativo y funcional aplicación en el aula*. Universidad Marcelino Champagnat Lima – Perú – 2016 Recuperado de:  
<http://postgrado.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>.
- Cabero, J. (1998) *Las aportaciones de las nuevas tecnologías a las instituciones de formación continuas: Reflexiones para comenzar el debate*. Recuperado de:  
<http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/85.pdf>. Consultado el 10-01-2000.
- Fisher, Jaime (2014) *Liberalismo, comunitarismo, cultura y multiculturalismo*. Instituto de Filosofía - Universidad Veracruzana (México). Recuperado de:  
[http://www.revistafactotum.com/revista/f\\_12/articulos/Factotum\\_12\\_3\\_Jaime\\_Fisher.pdf](http://www.revistafactotum.com/revista/f_12/articulos/Factotum_12_3_Jaime_Fisher.pdf)
- Pérez P. Julián y Gardey Ana (2014) *Definición de software educativo*. Actualizado el 2016. Recuperado de:  
<http://definicion.de/software-educativo/>



# FONDEP

Fondo Nacional de Desarrollo  
de la Educación Peruana



PERÚ

Ministerio  
de Educación

