



**UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA  
LOCAL MARAÑÓN**

**INSTITUCION EDUCATIVA N° 84045  
“JORGE CHAVEZ DARTNELL” HUACRACHUCO**

**AULA DE INNOVACION PEDAGOGICA**

**PROYECTO DE INNOVACION PEDAGOGICA**

**DIRECTORA : MAURICIA TARAZONA REYES**

**PROFESOR : MENEN VIERA ROMERO**

**AÑO 2012**

## I. DATOS INFORMATIVOS.

- Gobierno Regional : Huánuco
- DRE : Huánuco
- UGEL : Marañón
- Institución Educativa : 84045 "Jorge Chavez Dartnell"
- Nivel : Educación Primaria EBR
- Grados : Del 1° al 6°
- Secciones : 17
- Estudiantes : 480

## II. PRESENTACIÓN.

"Una laptop por niño" es un programa ejecutado por el Ministerio de Educación del Perú, a través de su Dirección General de Tecnologías Educativas (DIGETE) para proporcionar laptops XO a los estudiantes y docentes de las escuelas de Educación Primaria, como herramientas pedagógicas que permitan contribuir a lograr rápidamente la equidad educativa en pequeños poblados de la Costa, la Sierra y la Selva donde al aislamiento geográfico se han unido tradicionalmente la extrema pobreza y una educación de calidad muy inferior a la proporcionada en las grandes ciudades

El programa busca iniciar un mejoramiento significativo de la calidad del servicio educativo dado a los estudiantes de Educación Primaria de dichas áreas, que se concrete en un efectivo desarrollo de las capacidades exigidas por el Diseño Curricular Nacional. Naturalmente, para tal efecto es fundamental la participación de docentes comprometidos con su función docente, y debidamente capacitados en tecnologías que faciliten los aprendizajes con niveles de alta calidad.

Este plan de trabajo contiene una propuesta de organización, desarrollo, ejecución y seguimiento del programa en el presente año 2012.

Espero que esta propuesta sea útil para nuestra tarea educativa, y que las actividades aquí propuestas puedan ser aplicadas adecuadamente de acuerdo a la realidad, que va ir en beneficio del sistema educativo en nuestra institución educativa como un area de desarrollo de aprendizaje o como un taller pedagógico utilizando las horas de libre disponibilidad, para lo cual se requiere el apoyo correspondiente del Organo Intermedio como de la parte administrativa de la institución así como de los padres de familia asociados en este centro educativo.

### III. BASES LEGALES.

- Ley N° 28044, Ley General de Educación, su modificatoria Ley N° 28123 y Reglamentos de la Ley General aprobados por los D.S. N° 013
- Decreto Ley N° 25762, Ley Orgánica del Ministerio de Educación, modificada por Ley N° 26510 y Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación aprobado por D. S. N° 006-2006-ED
- Ley N° 28411, Ley General del Sistema de Presupuesto.
- Ley N° 27783, Ley de Bases de la Descentralización.
- Ley N° 28628, Ley que regula la participación de las Asociaciones de Padres de Familia en las Instituciones Educativas Públicas y su Reglamento aprobado por Decreto Supremo N°. 004-2006-ED
- Ley N° 28988 Ley que declara la Educación Básica Regular como servicio Público Esencial
- Ley N° 24029. Ley del Profesorado
- Ley N° 29062. Ley de la Carrera Magisterial
- D.S N° 009-2005-ED, que aprueba el Reglamento de la Gestión del Sistema Educativo.
- R.M. N° 0190-2007-ED que aprueba el Plan Estratégico Sectorial Multianual 2007-2011.
- **R.M. N° 0662-2012-ED. Aprueba la Directiva para el Desarrollo del Año Escolar 2012 en las I.E EBR y ETP.**

### IV. ANTECEDENTES

El Ministerio de Educación y la Unidad de Gestión Educativa Local Marañón como parte integrante de la Dirección Regional de Educación Huánuco, inicia la implementación del Programa Una Laptop por Niño y en la actualidad alcanzando a nuestra institución educativa como un aula de innovación pedagógica.

La utilización de la XO se dio inicio en el año 2011 con la dirección de cada docente de aula, acciones que no fueron monitoreadas por ningún responsable.

### V. JUSTIFICACION

El presente Plan de Trabajo, ha sido elaborado con la finalidad de posibilitar el logro satisfactorio del cumplimiento de responsabilidades en el aula de innovación Pedagógica ya que en muchos casos, para un niño y niña ir a estudiar a una escuela no es precisamente algo que lo entusiasme, y cuando lo es, ello se debe generalmente a las actividades lúdicas y amigables del entorno antes que a las actividades y metas académicas. El niño va a la institución educativa por obligación social, familiar, para aprender cosas que la sociedad le impone, sin que se le consulte y sin que él se sienta comprometido.

Sin embargo, aprender puede ser divertido y asumido por el propio estudiante como un afán propio. Basta con observar a un bebé que aprende a caminar o a un niño que aprende las reglas de un juego. Al aprender nos damos cuenta de que crecemos, que se nos abren nuevas posibilidades, que actuamos con más eficiencia, que nuestra mirada se amplía o profundiza y, como Johan Huizinga, nos hacemos una pregunta: ¿no es acaso a través del juego que los niños aprenden? ¿No es acaso el juego una de las manifestaciones que diferencian al ser humano de los demás animales, especialmente cuando el juego tiene carácter lingüístico y simbólico? (Homo ludens) Podemos deducir, inclusive, que lo atractivo no es el contenido sino la actividad. Los ejemplos de aprendizaje que acabamos de dar tienen un lenguaje claro: andar y aprender un juego con reglas son actividades, y su aprendizaje se realiza en el proceso de su ejecución. Es, por decirlo así, un producto secundario de la

actividad. En ese sentido, a través de las actividades propuestas en la laptop XO, estaremos propiciando la participación activa de los estudiantes, es decir, aprender haciendo.

Generalmente, en las computadoras convencionales los menús están repletos de programas, y esto se ha convertido en una costumbre en los usuarios de computadoras de escritorio, en las oficinas. En el caso de las laptops XO se ha preferido dejar de lado tal modelo. En esta computadora portátil las actividades se muestran a pantalla completa para que los estudiantes concentren todo su potencial en una sola tarea a la vez, aunque pueden tener varias actividades abiertas.

## **VI. OBJETIVOS.**

1. Mejorar la calidad de la educación en nuestra institución educativa, en el marco de los lineamientos de la Política Educativa Nacional.
2. Desarrollar en los estudiantes del nivel de Educación Primaria las capacidades consideradas en el diseño curricular a través de la aplicación pedagógica de las computadoras portátiles XO.
3. Aprovechar pedagógicamente (apropiación, integración curricular, estrategias metodológicas y producción de material educativo) de la computadora portátil XO para mejorar la calidad de la enseñanza y del aprendizaje.

## **VII. RECURSOS**

### **HUMANOS**

Directores, docentes, estudiantes y padres de familia inmersos a las funciones del manejo de las XO en la Institución educativa.

### **MATERIALES**

- Aula de Innovación Pedagógica con un mínimo de treinta computadoras
- Proyector multimedia
- Computadora portátil

## **VII MATRIZ DE CONSISTENCIA: (Plan, desempeño docente y acompañante).**

### **OBJETIVO GENERAL:**

Mejorar el logro de los aprendizajes de los estudiantes de los diferentes grados y secciones de la institución educativa n° 84045 "Jorge Chavez Dartneell" de esta ciudad.

ASPECTOS	CONOCIMIENTO	INDICADORES
<p>Descripcion de la Laptop XO</p>	<p>Características de una laptop</p> <p>¿Qué es Sugar?</p> <p>¿Cómo funciona la interfaz llamada Sugar?</p> <p>Hogar , Vecindad , Grupo , Actividad</p> <p>Ícono XO</p> <p>Círculo de actividades</p> <p>El Diario</p> <p>Registro automático de actividades en el Diario</p> <p>El Diario también admite medios externos</p> <p>Como copiar a una MTortugArte 64</p> <p>El Marco</p> <p>En la parte inferior del marco</p> <p>Íconos de la derecha (Tu grupo)</p> <p>Portapapeles (íconos en la parte superior)</p> <p>Partes físicas de la laptop</p> <p>El teclado y el touchpad (mouse táctil)</p> <p>Ver la pantalla de la XO en el Sol.</p> <p>Accesos directos del teclado</p> <p>Cuándo debes cargar la batería</p> <p>Estado de la batería</p> <p>Conexión y compartir</p> <p>Invitar a un amigo</p> <p>Compartir las actividades</p> <p>Ejemplo del Panel de Control de Sugar</p> <p>Estado de la red</p> <p>Red en Malla</p>	<p>Diferencia las características de una computadora convencional y las XO</p> <p>Conoce el funcionamiento de cada uno del interfaz Sugar</p>

<p>Actividades con la laptp XO</p>	<p>Lista de actividades  Escribir , Navegar  Libros (Lecturas literarias)  Calcular  Editor Musical  Grabar foto, video o voz  Etoys  TortugArte  Juego de memoria  Crear Juego con memoria  Juego 4 en línea  Charla, Medir, Regla  Medir distancia  Clock (Reloj)  Geography (Geografía)  Stopwatch (Cronómetro)  Python  Implode (Implosionar)  Maze (Laberinto)  Rompecabezas JigSaw  Rompecabezas Slider  Speak (Hablar)  Scalesboard (Equilibrando la balanza)  Sudoku  Terminal  Moon (Luna)  StarChart (Mapa de estrellas)  Analyce (Analizar)  Tangram (Tangrama)  Scratch (Arañazo)</p>	<p>Realiza diversas actividades utilizando las computadoras portátiles XO</p>
------------------------------------	---	---

Actividades con Internet	Conexión de la laptop XO a Internet Aprendizaje con Internet Navegando en el Portal PerúEduca Navegando en Skool Navegando en Kidlink Navegando en Think.com Navegando en Wikipedia Actividad Wikipedia	Descubre información a través de la actividad navegar.
--------------------------	--	--

### IX CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

Nº	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	CRONOGRAMA												OBS.
			E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
1	Elaboración del Plan de Trabajo y Capacitación	Profesor de Aula			X										
2	Activación de las computadoras portátiles XO	Profesor de Aula			X										
3	Adecuación y ambientación del aula	Profesor de Aula			X	X									
4	Inicio de las actividades con los test de entrada	Profesor de Aula			X					X					
5	Desarrollo de las actividades permanentes con las diferentes grados y secciones de acuerdo con el horario de clases	Profesor de Aula				X	X	X	X	X	X	X	X	X	
6	Presentación de algunos proyectos de innovación	Profesor de Aula						X			X				X
7	Actividades de evaluación de proceso	Profesor de Aula			X	X	X		X	X		X	X		
8	Actividades de evaluación de salida y registro de notas en sistema SIAGIE	Profesor de Aula						X			X				X

## **X. EVALUACIÓN DEL PLAN**

Este aspecto tiene como propósito conocer el avance y resultados de las actividades programadas en el plan de trabajo. La información obtenida, especialmente en los informes trimestrales de los estudiantes, nos permitirá hacer un análisis crítico de los logros y dificultades detectado en la ejecución de las actividades para realizar los reajustes necesarios con la finalidad de orientar el logro de los objetivos y metas del plan y el logro de los estudiantes se registren en el sistema SIAGIE.

Huacrachuco, 22 de marzo 2012.

.....  
Menen Viera Romero  
Profesor de Aula