FONDEP
Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana

PERÚ Ministerio de Educación

Concurso Nacional
DE PROYECTOS DE
INNOVACIÓN EDUCATIVA
2022

GUÍA de POSTULACIÓN

al CNPIE 2022

#EscuelasQueTransforman

CONTENIDO

Presentación ***3***

Consideraciones Generales **4**

1.1. ¿Qué es innovación educativa? 5
1.2. ¿Qué tipos de proyectos se promueve? 6
1.3. ¿Cuáles son los componentes y subcomponentes de los diferentes tipos de proyectos? 10
1.4. ¿Cuáles son los criterios de evaluación? 10

Orientaciones para la inscripción **12**

2.1. ¿Cómo realizar la inscripción al CNPIE 2022? 13
2.2. ¿Cómo crear una cuenta de usuario? 13
2.3. ¿Cómo iniciar sesión e ingresar a la plataforma virtual del concurso? 15
2.4. ¿Cómo registrar en línea el Anexo N° 1? 18
2.5. ¿Cómo registrar en línea el Anexo N° 2? 22
2.6. ¿Cómo adjuntar los documentos de los integrantes del equipo del proyecto? 30

Presentación

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) tiene como finalidad financiar proyectos de innovación educativa mediante subvención directa a las instituciones educativas públicas, cuyos proyectos estén orientados a la mejora de los aprendizajes y cierre de brechas con equidad, según su contexto.

La IV edición del Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2022 "Escuelas que Transforman" tiene tres premisas centrales en la línea de afianzar políticas públicas para la innovación y el cierre de brechas educativas:

I. **Financiar las condiciones de viabilidad material y técnica** de los proyectos de innovación educativa, para ofrecer una ventaja de efectividad y sostenibilidad de los procesos educativos.
II. **Implementar una estrategia de financiación vertical de la equidad** a través de la mejora de la innovación en la población más vulnerable.
III. **Promover la autonomía financiera de las escuelas,** para formular, gestionar y monitorear el desarrollo de sus proyectos de innovación educativa, con el aporte de una ruta técnica del FONDEP.

En este marco, se elabora esta guía donde encontrarán orientaciones necesarias para su participación en el "IV Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2022", cuyos resultados se publicarán el 10 de mayo de este año.

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

FONDEP
Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana

PERÚ | Ministerio de Educación

Concurso Nacional
DE PROYECTOS DE
INNOVACIÓN EDUCATIVA
- 2022 -

Consideraciones Generales

#EscuelasQueTransforman

1.1. ¿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 "IV Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa", durante la emergencia sanitaria nacional CNPIE -2022.

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 respecto a que 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.

Con la finalidad de diversificar las oportunidades de mejora de los procesos educativos, la presente edición del CNPIE 2022 está dirigido a aquellas instituciones educativas públicas que pertenecen a zonas urbanas y rurales del país, con la finalidad de financiar proyectos participativos, sostenibles, originales y efectivos, orientados a innovar considerando los siguientes **tipos de proyectos**:

- Modelo pedagógico híbrido
- Fortalecimiento de la comunidad educativa
- Aprendizaje por proyectos o metodologías activas
- Desarrollo de recursos digitales para el aprendizaje
- Nuevos modelos de evaluación.

1.2. ¿Qué tipos de proyectos se promueve?

Para efectos de este concurso, se consideran cinco tipos de proyectos de innovación educativa:

Tipología 1: Modelo pedagógico híbrido

En esta tipología se presentarán los proyectos de innovación educativa que tengan como objetivo organizar y gestionar el servicio educativo híbrido o multimodal, procurando la articulación entre las actividades presenciales y a distancia teniendo en cuenta los diferentes momentos y espacios educativos. La propuesta debe considerar el acompañamiento a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, la formación de comunidades de aprendizaje, el trabajo colaborativo y la autonomía en sus aprendizajes. Implican acondicionamientos de infraestructura, gestión educativa (planes de turnos), equipamiento, plataforma educativa con integración a PerúEduca y SIAGIE, capacitación y acompañamiento.

Ejemplos:

- *Proyecto: "Compartimos nuestros logros a través de EDUCA SM".* EDUCA SM es una aplicación móvil que contiene una estación de radio por Internet y Blog que permite alojar textos, videos y audios de los estudiantes que se difunden a toda la comunidad educativa; los contenidos fueron realizados por los estudiantes en el contexto presencial a través de entrevistas, testimonios e investigaciones para conocer y valorar las costumbres y tradiciones de Sechura; posteriormente estos contenidos se editan para publicarlo en la aplicación móvil. La estrategia tiene como propósito que los estudiantes desarrollen sus competencias comunicativas mediante la implementación de la estrategia digital Aplicación Móvil Educa SM y el Plan Lector, ello fue posible gracias al acompañamiento por parte de los docentes en su proceso de aprendizaje a través de una comunicación directa para dar a conocer las actividades, retos, metas y productos a realizar. Los productos y/o evidencias de los estudiantes, tales como textos, videos y audios son recibidos por las docentes a través de WhatsApp, para su valoración y retroalimentación, para luego ser compartida mediante la radio y biblioteca virtual de la Aplicación EDUCA SM.
- *Proyecto: "Fortalecemos la oralidad con LIMAY MAKI".* La estrategia LIMAY MAKI (hablando con las manos) tiene como propósito fortalecer la comunicación oral a través del teatro de títeres, los estudiantes utilizan vocablos quechuas huancas que les permite valorar su lengua materna. Se realiza un trabajo colaborativo, a través de la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones, es un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales en donde la niña o niño participa de forma alterna como hablante o como oyente. Las obras teatrales se desarrollan de manera presencial, fomentando la creatividad y la imaginación de los estudiantes quienes diseñan sus propios títeres utilizando residuos reciclables y permitiéndoles tener una conciencia ambiental y posteriormente se publican los videos realizados mediante un Blog virtual donde los docentes y los estudiantes brindan sus comentarios y sugerencias sobre el trabajo realizado.

Tipología 2: Fortalecimiento de la comunidad educativa

En esta tipología se presentarán los proyectos de innovación educativa que tengan como objetivo facilitar y mejorar la participación, involucramiento y comunicación entre docentes, directivos, estudiantes, administrativos, familias y miembros de la comunidad local, que impacten en los aprendizajes de los estudiantes pudiendo hacer uso o no de alguna solución tecnológica (redes sociales, sitio web y sistema de información de estudiantes para familias).

Implican el desarrollo de los activos digitales de la IIEE (redes sociales, sitio web y sistema de información de estudiantes para familias), plataforma educativa con integración con PerúEduca y SIAGIE, capacitación y acompañamiento.

Ejemplos:

- *Proyecto: "Escuela y familia juntas, fortaleciendo la educación en valores".* Es un proyecto que responde a la formación integral de los estudiantes y promueve como metodología de trabajo, que tanto los estudiantes, sus familias y la escuela asuman un rol protagónico en el logro de este objetivo y en la construcción de aprendizajes que conlleven la vivencia concreta de los valores éticos, sociales, democráticos tales como la libertad, la solidaridad, la justicia, la tolerancia, el respeto, la búsqueda de la igualdad de oportunidades propias de una educación de calidad. El proyecto se divide en tres etapas, las cuales responden y orientan sobre lo que cada una de ellas se propone lograr: a) Continuamos Creciendo en valores, b) aprendemos a convivir y c) la educación en valores es posible en nuestra escuela.

- *Proyecto: "*Muro colaborativo". La estrategia Muro Colaborativo utiliza una pizarra digital e interactiva que fortalece el trabajo individual y de equipo; se crea condiciones para que los estudiantes escriban diversos textos de manera creativa, tomando en cuenta el plan de escritura, para luego subirlo en su "Muro colaborativo" y que posteriormente es retroalimentado por sus pares y por el docente. Posteriormente, levanta las observaciones y sube el producto final acompañado de imágenes o videos. El docente elabora libros digitales con las producciones de los estudiantes que son compartidos a sus familias por dispositivos móviles o redes sociales como reconocimiento y motivación.

Tipología 3: Aprendizaje por proyectos y/o metodologías activas

En esta tipología se orienta al desarrollo del aprendizaje basado en proyectos, integradores, que involucren la creatividad de los estudiantes y lleve a prototipar productos como respuesta a los problemas o desafíos planteados.

Esta tipología también agrupa a las innovaciones que tengan como objetivo implementar la metodología STEAM+H. Eso significa que en base a proyectos multidisciplinarios los estudiantes aprenden de manera simultánea ciencia, tecnología, ingeniería, arte, matemáticas y humanidades (habilidades blandas). Implican acondicionamientos de infraestructura, equipamiento, plataforma educativa con integración a PerúEduca y SIAGIE, capacitación y acompañamiento.

Ejemplos:

- *Proyecto: "Metodología Eduscrum para la autonomía de los aprendizajes".* Eduscrum es una metodología ágil y activa que fortalece la autonomía del estudiante al integrarlo en su propio proceso de aprendizaje. El trabajo comienza planificando el Sprint que

contienen los temas que se trabajarán durante un determinado tiempo donde participan el docente (product owner) quien guía el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes (equipo de trabajo) que son los responsables de elaborar las actividades y el líder del equipo (Eduscrum master) que orienta a sus compañeros en el desarrollo y avance de las actividades ; en el desarrollo del sprint los estudiantes utilizan un tablero de tareas el cual es actualizado constantemente, quienes identifican los impedimentos y sugieren soluciones a estos; al término del sprint deben de revisar junto con el product owner los resultados para luego realizar una retrospectiva en equipo. El proceso continúa en forma iterativa con los siguientes sprints bajo la misma dinámica. La estrategia plantea cuatro etapas para el logro de los objetivos: a) Conformación del equipo de trabajo en la IE, b) Planificación de tareas, c) Ejecución de las tareas y d) Retroalimentación.

- *Proyecto: "Mi ESVI Hogar un espacio integrador de aprendizajes con recursos de gamificación".* Espacio de vida (ESVI) es una propuesta pedagógica integral que busca la creación, recuperación o aprovechamiento de espacios baldíos o verdes disponibles en el hogar de los estudiantes y en la Institución Educativa, con la finalidad de crear y cuidar la vida, y hacer de este espacio un recurso pedagógico para el aprendizaje; es un espacio integrador de aprendizajes que se convierte en un laboratorio para indagar e investigar, siempre con el enfoque transversal del cuidado responsable del ambiente. Asimismo, se generó la estrategia de los Avatars que cuidan el medio ambiente familiar, mediante las actividades de Aprendiendo en mi ESVI hogar como un recurso de gamificación. Este reto consiste en ganar puntos y recibir una bolsa verde de vida con implementos para su espacio natural.

Tipología 4: Desarrollo de recursos digitales de aprendizaje

En esta tipología se presentarán los proyectos de innovación educativa que tengan como objetivo crear y/o adaptar diversos recursos digitales de aprendizaje para la creación de repositorios de objetos digitales de aprendizaje que promuevan el desarrollo de una o varias de las competencias del CNEB, y favorezcan el aprendizaje interactivo de los estudiantes. Estos recursos, se caracterizan por su reutilización, accesibilidad y duración en el tiempo. Implican equipamiento, licencias de software de servicios digitales, plataforma educativa con integración a PerúEduca y SIAGIE, capacitación y acompañamiento.

Ejemplos:

- *Proyecto: "Aplicación de la metodología vídeo robot para la mejora de la expresión oral y escrita en estudiantes bilingües".* Es una estrategia que permite lograr aprendizajes significativos para *mejorar la expresión oral y escrita de los estudiantes bilingües, que utiliza el quechua como primera lengua y el castellano como segunda lengua, El proyecto consiste en proporcionar a los estudiantes dos videos robot cortos semanalmente* conducidos por personajes animados (avatars) *que son entretenidos y motivadores,* tienen una estructura de acuerdo a la realidad cultural, geográfica donde se desenvuelven los estudiantes, *estos personajes orientan el proceso didáctico para la expresión oral y escrita por medio de poesías, cantos, exposiciones y producciones escritas* que contempla el aprovechamiento adecuado de los recursos tecnológicos y un cambio positivo del paradigma metodológico del proceso de enseñanza y aprendizaje; *para su elaboración se utiliza la ficha de programación de video y la ficha de trabajo del estudiante y luego para su edición se utiliza el software de Video Robot, Adobe Premier y otros.*

- *Proyecto: "El Mini periódico escolar" una oportunidad para leer y escribir.* El Mini periódico escolar es una herramienta que promueve la creación de un espacio de integración y comunicación entre los estudiantes, los docentes y los padres de familia. Los estudiantes leen y producen diferentes tipos de textos, los cuales se llevan a un proceso de diagramación en un periódico mural online a través del aplicativo gratuito Padlet que involucra el uso adecuado de las TICs y herramientas para la redacción.

Tipología 5: Nuevos modelos de evaluación

En esta tipología se presentarán los proyectos de innovación educativa que tengan como objetivo diseñar, validar e implementar modelos de evaluación adecuados a Entornos Digitales de Aprendizaje (personales e institucionales) formativa a partir del uso de herramientas digitales que favorezcan la autonomía y la autorregulación de los aprendizajes en los estudiantes y del desarrollo docente. Implican equipamiento, licencias de software de servicios digitales, plataforma educativa con integración a PerúEduca y SIAGIE, capacitación y acompañamiento.

Ejemplos:

- *Proyecto: "La evaluación por retos como una modalidad evaluativa para valorar habilidades socioemocionales y de alta demanda cognitiva en estudiantes del V al VII ciclo de EBR de la Red Futura Schools".* El proceso metodológico del proyecto consiste en la creación de la modalidad evaluativa: evaluación por retos (Futura Challenge), la cual se define como una forma de evaluación formativa de 360º que valora desempeños auténticos, multidisciplinarios e integrales en los estudiantes a partir del planteamiento de desafíos complejos que motivan soluciones primigenias ante los problemas de la vida cotidiana, con base a la indagación y creatividad, y en el marco de retroalimentación permanente, oportuna y focalizada. Se desarrolla siguiendo el proceso metodológico siguiente: a) análisis de la problemática en el reto planteado, b) indagación teórica y trabajo de campo, c) planteamiento de solución del reto, d) socialización y comunicación del reto y e) retroalimentación autorreflexiva. El proceso metodológico tiene un orden lógico y secuencial, pero sobre todo guardan relación con los procesos pedagógicos en el sentido que se inicia con la entrada de información, seguido del procesamiento de la misma y cerrando con la comunicación o salida de información.

- *Proyecto: "Gamificación a través de la realidad aumentada para la autoevaluación y retroalimentación autónoma del estudiante.".* El proyecto tiene como base la gamificación a través de la realidad aumentada, que viene a ser una aplicación mediante la cual se pueden crear distintos escenarios en base a la propia realidad del estudiante y ejecutar preguntas que les serán enviadas. Esta realidad agrupa aquellas tecnologías que permiten la superposición en tiempo real de imágenes, marcadores e información generados de forma virtual sobre el mundo físico, creando así un entorno donde los objetos virtuales se relacionan con la realidad del estudiante. En cuanto a la autoevaluación, retroalimentación y autonomía en el aprendizaje académico, los docentes podrán incentivar a ello al desarrollar escenarios vinculados a las experiencias de aprendizaje y de esta manera poder transmitirlo hacia el estudiante de manera didáctica.

1.3. ¿Cuáles son los componentes y subcomponentes de los diferentes tipos de proyectos?

Cada uno de los tipos de proyectos de innovación educativa contiene un conjunto de componentes y subcomponentes tal como se observa en la siguiente tabla:

Componentes	Subcomponentes
1. Presencia Digital de la IE	Aplicativos móviles y/o páginas Web
	Redes sociales
	Intranet basada en la web
2. Adecuación básica de Infraestructura	Adecuación de espacios físicos y/o educativos
	Red eléctrica
	Infraestructura de red de datos local
3. Equipamiento y recursos educativos	Dispositivos de usuario
	Dispositivos interactivos, audiovisuales para el aula
	Fabricación digital
	Recursos educativos
	Robótica, Internet de las Cosas (IoT), microcomputadores y Telemetría.
	Laboratorio sin electrónica
	Adquisición de software para el aprendizaje
4. Aplicativos y plataformas	Desarrollo de aplicativos móviles y/o web para el aprendizaje
	Adquisición de software para el aprendizaje
5. Desarrollo de Competencias	Diseño de planes de clase
	Servicios de capacitación pedagógica
	Adquisición o contratación de aplicativos
	Servicios de acompañamiento o soporte Pedagógico

1.4. ¿Cuáles son los criterios de evaluación?

Cada proyecto que se presente al concurso será calificado por un Jurado Especializado, designado por el FONDEP, teniendo en cuenta 4 criterios que actúan como rasgos característicos de la innovación.

Criterio	Definición
Intencionalidad	Es la decisión reflexiva de los actores educativos por superar una problemática o desafío educativo expresado en el propósito y objetivos, viables y pertinentes, orientados a contribuir con el desarrollo de aprendizajes y otros procesos educativos que fortalezcan de calidad y equidad.
Innovación	Es la propuesta original o de adaptación creativa de otra preexistente orientada al cambio y la mejora de los procesos educativos, que ha sido concebida o previamente ejecutada desde sus propias prácticas de manera reflexiva. Está descrita con precisión y consistencia, de modo que permite superar el problema identificado, aportando un valor agregado.

Eficacia	Es la capacidad de hacer uso óptimo de los recursos humanos y materiales para generar cambios y efectos relevantes en los actores a los que va dirigido el proyecto, garantizando el logro del propósito.
Sostenibilidad	Es el proceso que garantiza el desarrollo de condiciones que posibiliten la continuidad e institucionalización de la experiencia en el tiempo, garantizando la participación activa y la apropiación de la propuesta por los diferentes actores de la comunidad educativa.

Veamos ahora un resumen de las preguntas dinamizadoras que nos permiten comprender cada uno de los criterios:

Criterio	Pregunta dinamizadora
Intencionalidad	¿Qué se quiere lograr y por qué? ¿Qué lo causó?
Innovación	¿Qué estrategia, método o procedimiento se plantea? ¿Cómo se va a lograr? ¿Cuál es el valor agregado?
Eficacia	¿Qué asegura la efectividad de la propuesta?
Sostenibilidad	¿Qué condiciones posibilitan la continuidad e institucionalización de la experiencia?

FONDEP
Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana

PERÚ | Ministerio de Educación

Concurso Nacional
DE PROYECTOS DE
INNOVACIÓN EDUCATIVA
- 2022 -

Orientaciones para la inscripción

#EscuelasQueTransforman

2.1. ¿Cómo realizar la inscripción al CNPIE 2022?

La postulación del proyecto al CNPIE 2022 se realiza en la plataforma virtual de RED del FONDEP por el director o un docente representante.

Los pasos que se debe de realizar para registrar el proyecto son los siguientes:

a) Crear una cuenta de usuario
b) Iniciar sesión con la cuenta de usuario que ha creado
c) Registrar en línea el Anexo N° 1 - Ficha de postulación
d) Registrar en línea el Anexo N° 2 - Ficha descriptiva del proyecto
e) Adjuntar los documentos de todos los integrantes del equipo del proyecto: Anexo N° 3 - Declaración jurada y título profesional

2.2. ¿Cómo crear una cuenta de usuario?

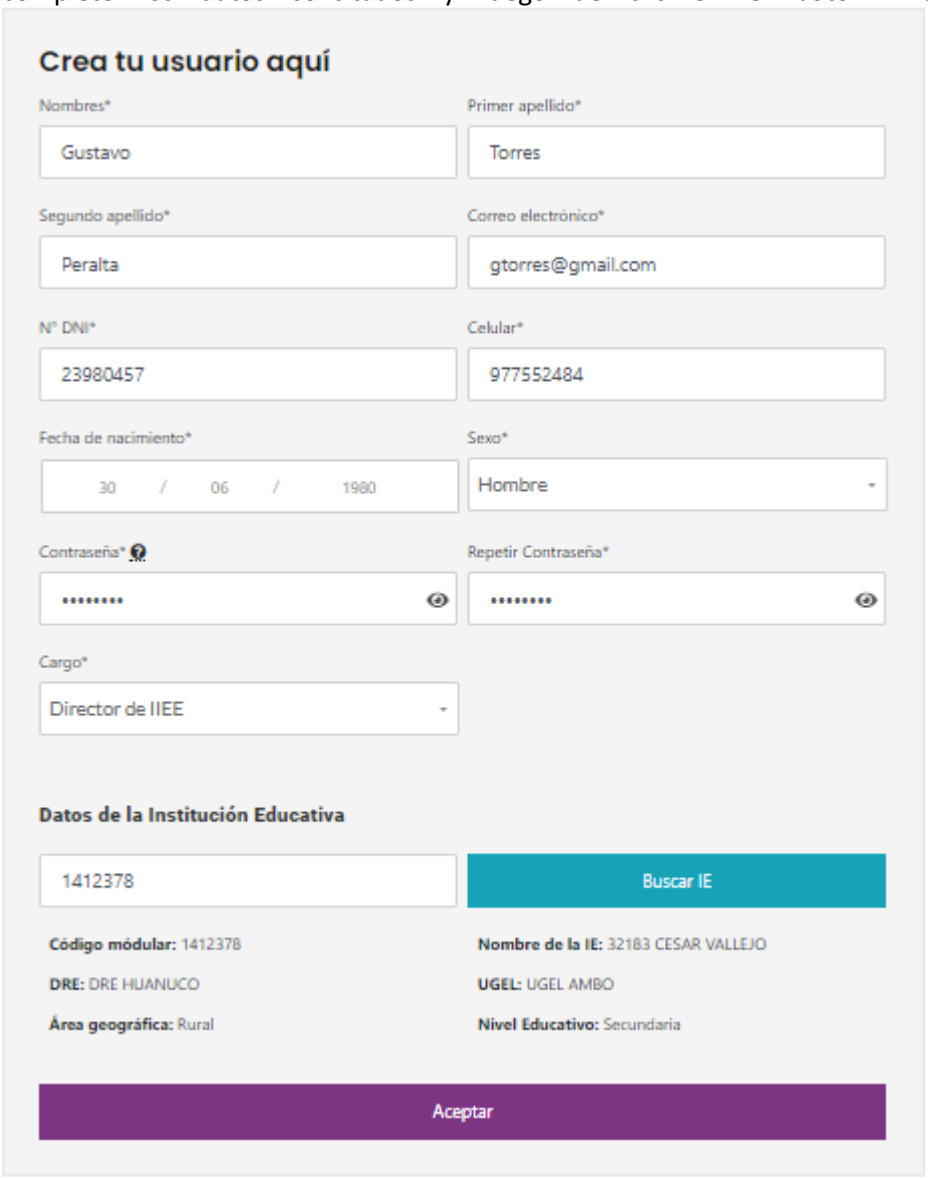
Para la postulación del proyecto es necesario que todos los integrantes del proyecto tengan una cuenta de usuario de la plataforma virtual de RED del FONDEP.

A continuación, se detallan los pasos que se tienen que realizar para crear una cuenta de usuario:

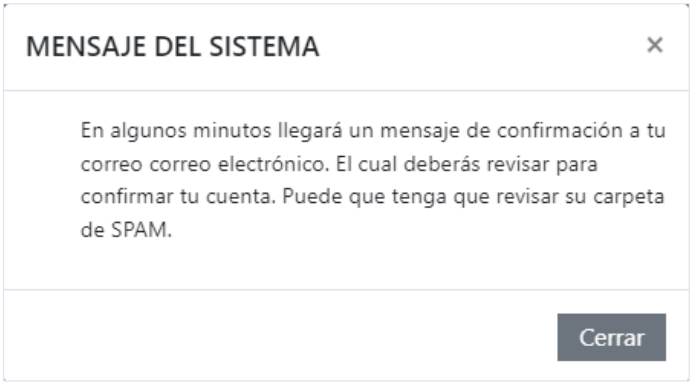
a) Ingresar al siguiente link: https://www.fondep.gob.pe/red

b) Dar clic en el Menú “Regístrate”

c) A continuación, se observa el formulario para la creación de la cuenta de usuario; complete los datos solicitados y luego de clic en el botón “Aceptar”



d) Si los datos están completos, el sistema le muestra una ventana emergente con el mensaje de confirmación de la creación de la cuenta de usuario. Preste atención al mensaje y luego dar clic en el botón “Cerrar”.



e) Para activar su cuenta de usuario debe abrir su correo electrónico y confirmar la creación de la cuenta de usuario. Si no encuentra el mensaje en su bandeja de entrada se sugiere que revise su carpeta de SPAM. En el caso que no llegue el correo electrónico póngase en contacto con el área de soporte al correo cnpie2022@fondep.gob.pe

Si usted ya ha participado de los concursos anteriores que organiza el FONDEP, lo más probable es que ya tenga una cuenta de usuario; en ese caso no es necesario crear una nueva cuenta de usuario.

En el caso que ya tenga una cuenta de usuario y no recuerda el nombre de usuario y la contraseña, siga el procedimiento descrito en el sistema para recuperar esos datos y activar su cuenta de usuario.

2.3. ¿Cómo iniciar sesión e ingresar a la plataforma virtual del concurso?

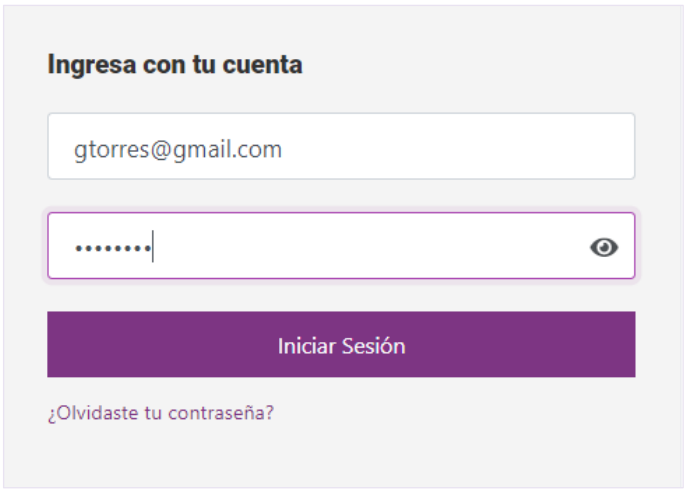
El inicio de sesión lo tiene que realizar únicamente el director o el docente responsable del registro del proyecto el cual ya tiene una cuenta de usuario activa. El propósito de iniciar sesión es dar inicio al proceso de postulación.

A continuación, se detallan los pasos que se tienen que realizar para iniciar sesión:

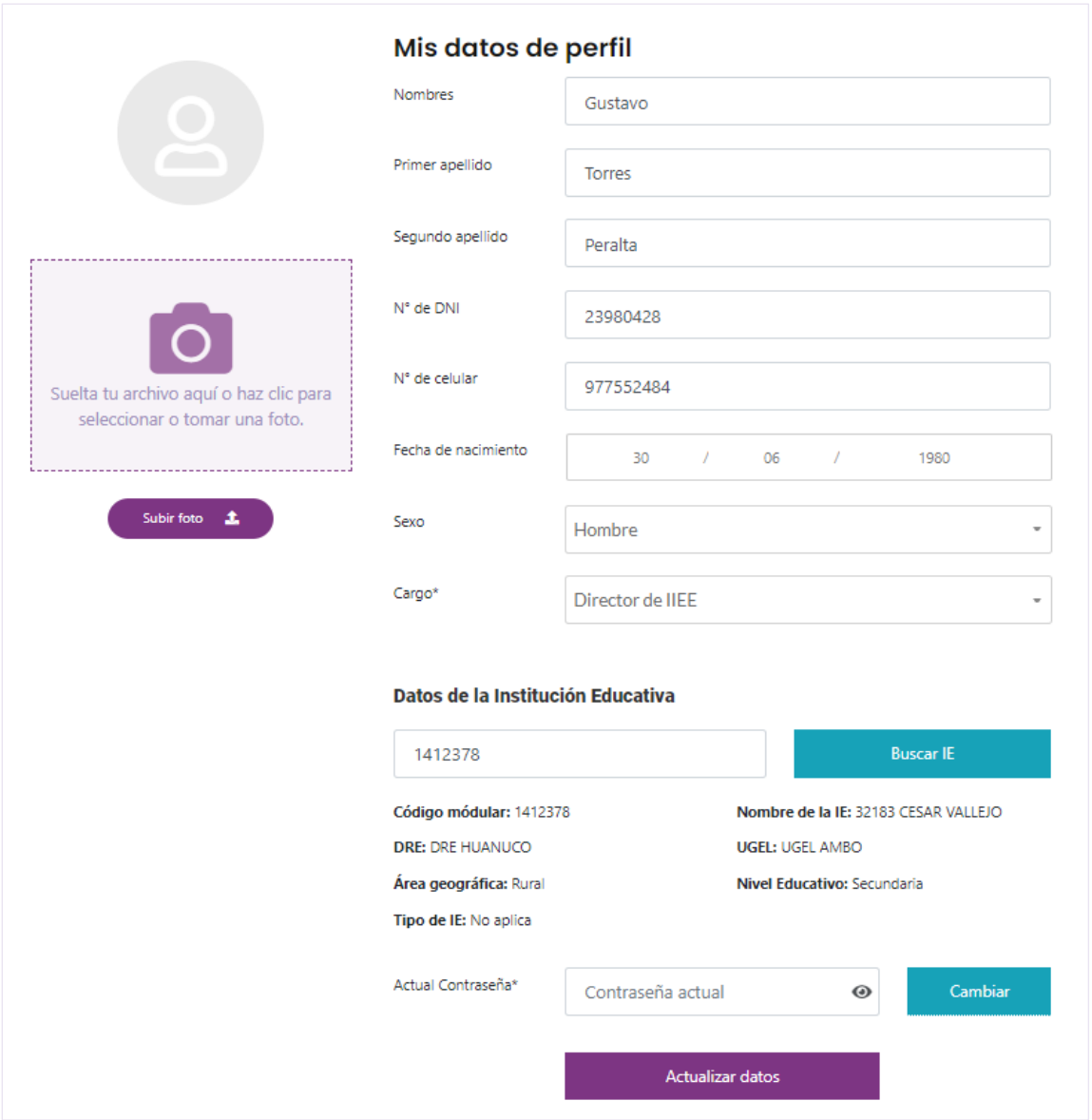
a) Ingresar al siguiente link: https://www.fondep.gob.pe/red

b) Dar clic en el Menú “Iniciar Sesión”

c) A continuación, se observa la ventana para iniciar sesión; ingrese su usuario (correo electrónico) y su contraseña, luego de clic en el botón “Iniciar Sesión”

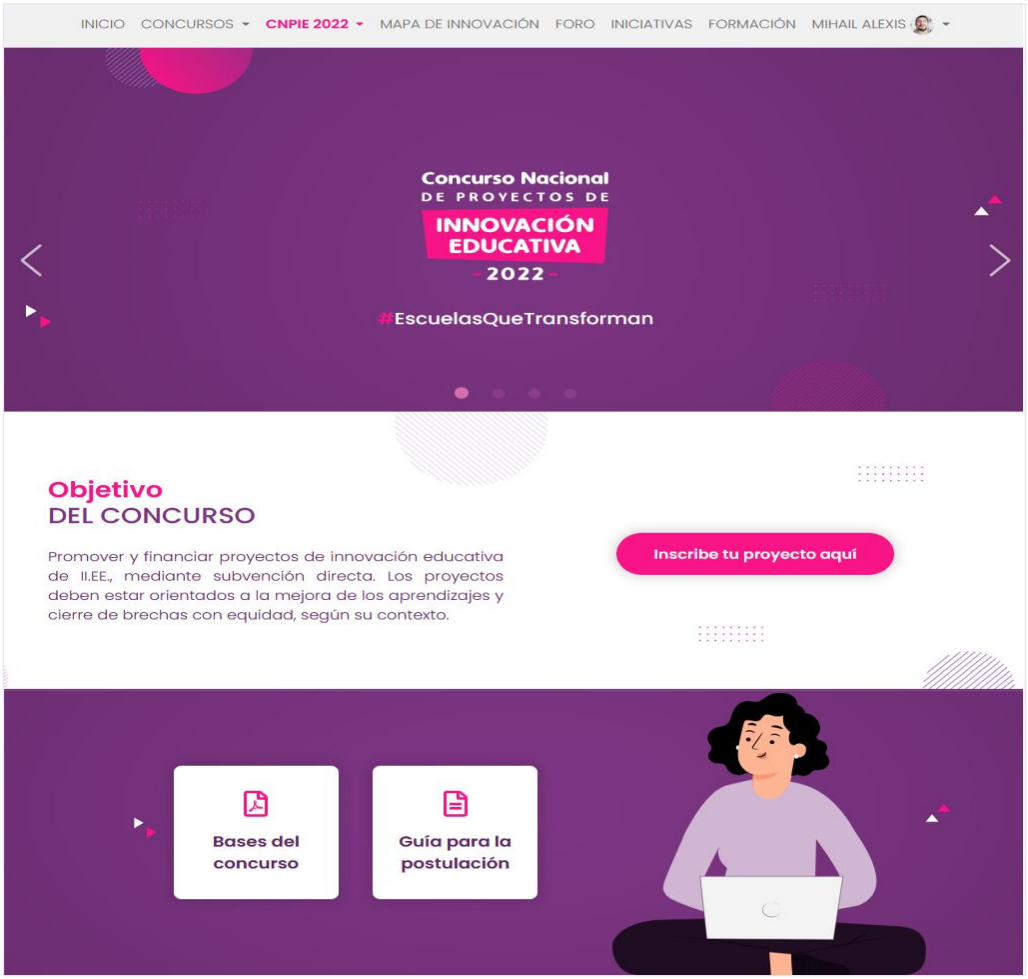


d) A continuación, el sistema le muestra el formulario con sus datos de Perfil, verifique si los datos son correctos, de ser necesario suba una foto y luego dar clic en el botón “Actualizar datos”.



e) Una vez que ha iniciado sesión, debe de ingresar a la plataforma virtual del concurso, para ello debe de dar clic en el menú “CNPIE2022” luego seleccionar la opción “Ir al concurso”. La otra forma para ingresar a la plataforma virtual del concurso es a través del siguiente link https://www.fondep.gob.pe/red/cnpie2022

f) En este espacio virtual encontrarás las bases, la guía de postulación, los anexos y otros documentos necesarios para la inscripción del proyecto de innovación educativa.



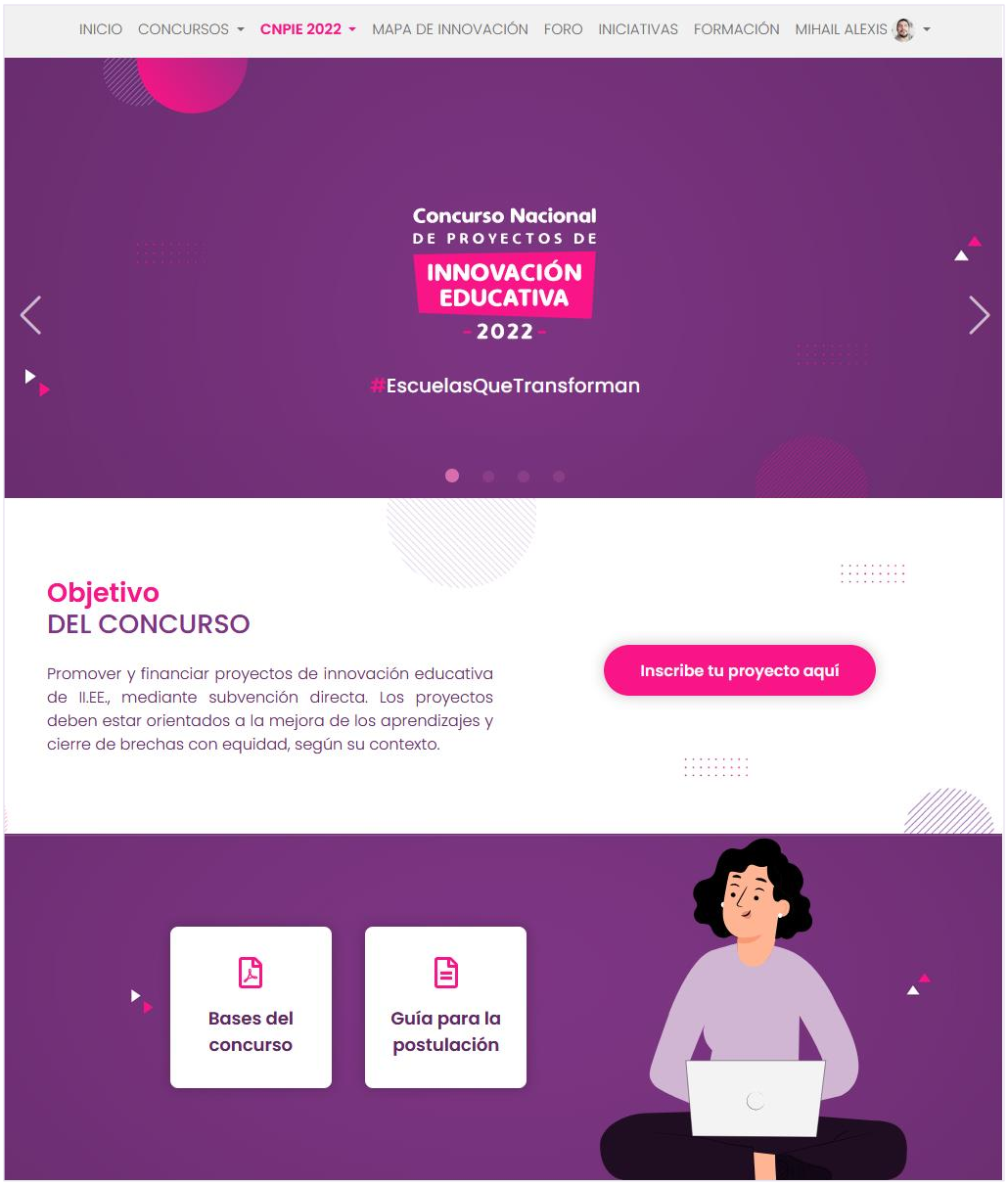
2.4. ¿Cómo registrar en línea el Anexo N° 1?

El Anexo N° 1 se refiere a la ficha de postulación para la Institución Educativa, el registro de la información de este anexo lo puede realizar el director o docente responsable del registro del proyecto, para lo cual es necesario que este inicie sesión en la plataforma virtual del RED del FONDEP; Este anexo contiene la siguiente información:

- Nombre del proyecto
- Datos de la Institución Educativa
- Equipo responsable del proyecto: docentes y personal directivo
- Responsable de la ejecución de la subvención
- Cantidad de estudiantes beneficiarios

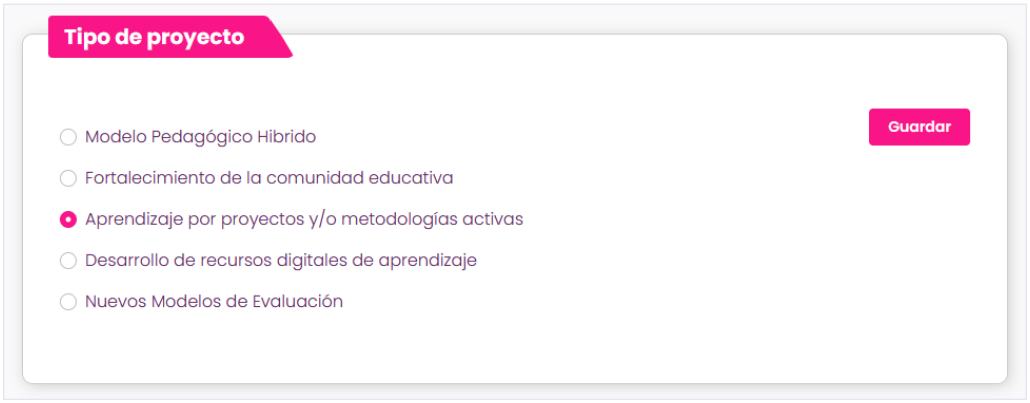
Para el registro en línea del anexo N° 1 se debe de tener en cuenta los siguientes pasos:

a) Ingresa al módulo de inscripción de la plataforma virtual RED del FONDEP, a través del siguiente link: https://www.fondep.gob.pe/cnpie2022

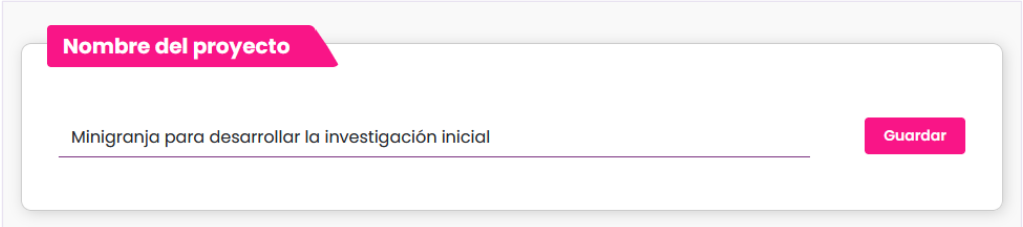


b) De clic en el botón **“Inscribe tu proyecto aquí”**, a continuación, se mostrará los datos y la ubicación geográfica de la institución educativa.

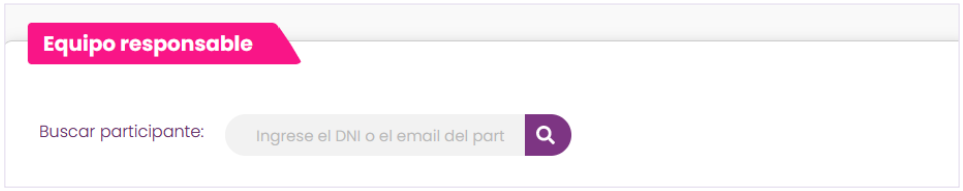
c) Seleccione el **tipo de proyecto** e ingrese el **nombre del proyecto** de innovación educativa



d) Seleccione el **tipo de proyecto** e ingrese el **nombre del proyecto** de innovación educativa

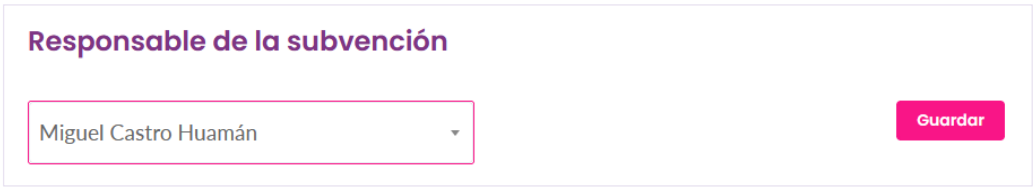


e) Buscar los participantes del equipo responsable del proyecto. Para ello es necesario que previamente hayan creado su cuenta de usuario. Ingrese el DNI o el correo electrónico del participante y luego dar clic en el botón “Buscar participante”.



f) A continuación, se muestra los participantes que se han agregado al Anexo N° 1. De ser necesario puede eliminar a los participantes agregados dando clic en el botón **“Retirar”**

g) Seleccionar el **responsable de la subvención**, luego dar clic sobre el botón **Guardar**.



h) Registrar la **cantidad de estudiantes beneficiarios** de acuerdo al nivel y ciclo educativo, luego dar clic en el botón **Guardar**.

i) Una vez que ha concluido con el registro de la información solicitada del Anexo N° 1, lo puede **descargar** como evidencia del registro (este paso es opcional, recuerde que toda la información se encuentra almacenada en el sistema)

- De ser necesario puede actualizar o modificar la información del Anexo N° 1 en cualquier momento, es decir, si culminaste el registro de tu proyecto y lo enviaste, puedes realizar modificaciones hasta el día que cierra el concurso, pasada la fecha ya no se podrá realizar ninguna modificación.
- Puede continuar con el registro del Anexo N° 2 o con el registro de los otros Anexos, incluso si aún no ha completado del todo con el registro del Anexo N° 1.

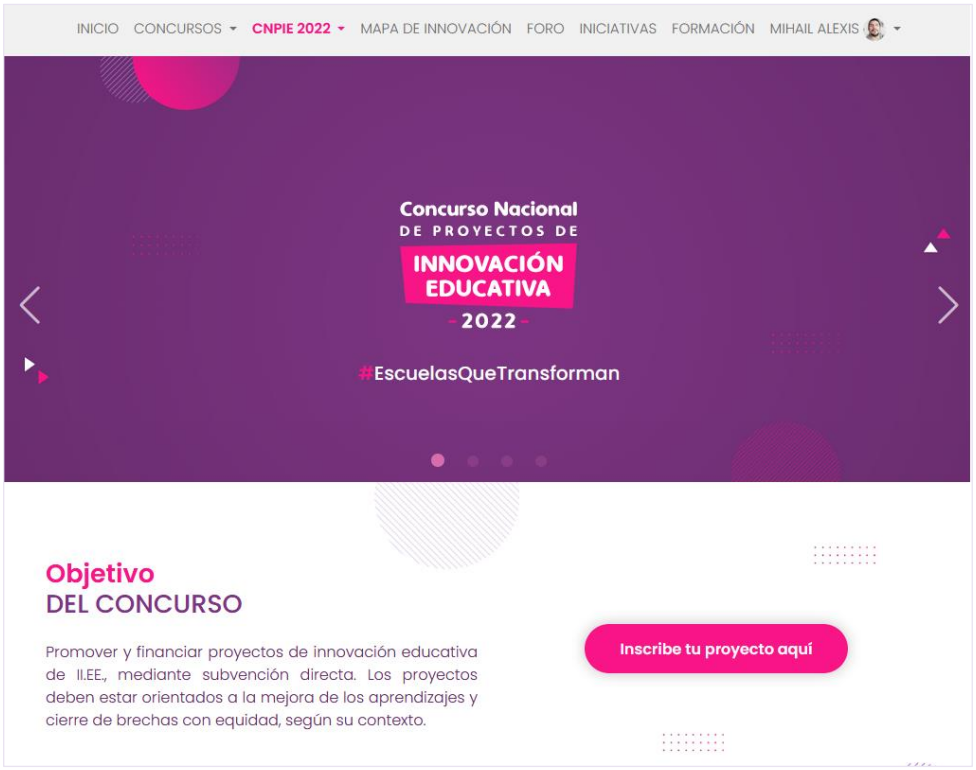
2.5. ¿Cómo registrar en línea el Anexo N° 2?

Al Anexo N° 2 se refiere a la Ficha descriptiva del proyecto de innovación educativa y contiene la siguiente información:

- Criterio de intencionalidad
- Criterio de innovación
- Criterio de eficacia
- Criterio de sostenibilidad

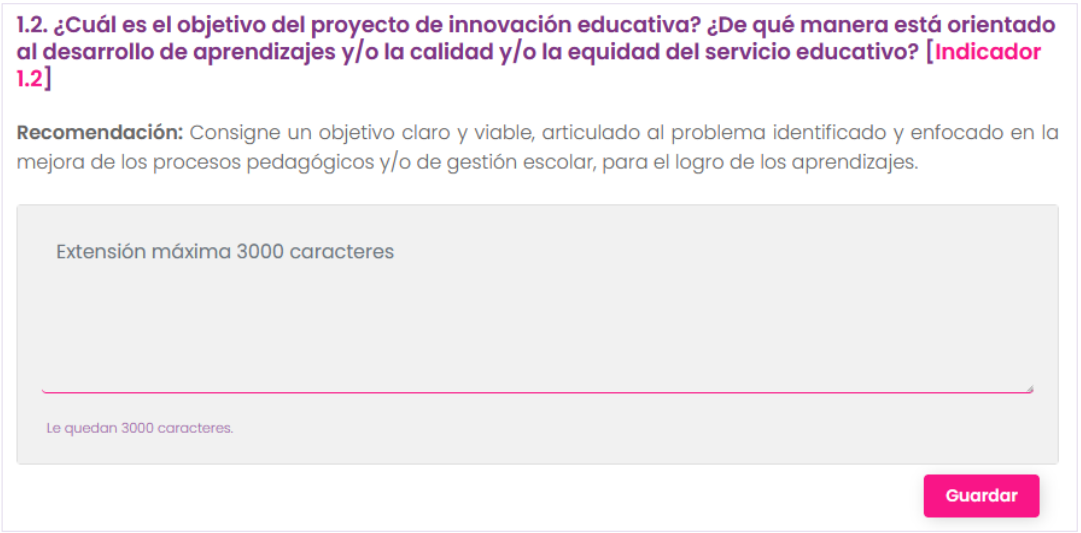
El registro de la información del Anexo N° 2 lo debe de realizar el director o docente responsable del registro del proyecto, para lo cual es necesario que se inicie sesión en la plataforma virtual del RED del FONDEP, se debe tener en cuenta los siguientes pasos:

a) Ingresa al módulo de inscripción de la plataforma virtual RED del FONDEP, a través del siguiente link: https://www.fondep.gob.pe/cnpie2022



b) De clic en el botón Editar proyecto, luego seleccione la opción Anexo N° 2

c) Registrar el criterio de Intencionalidad



Recomendaciones:

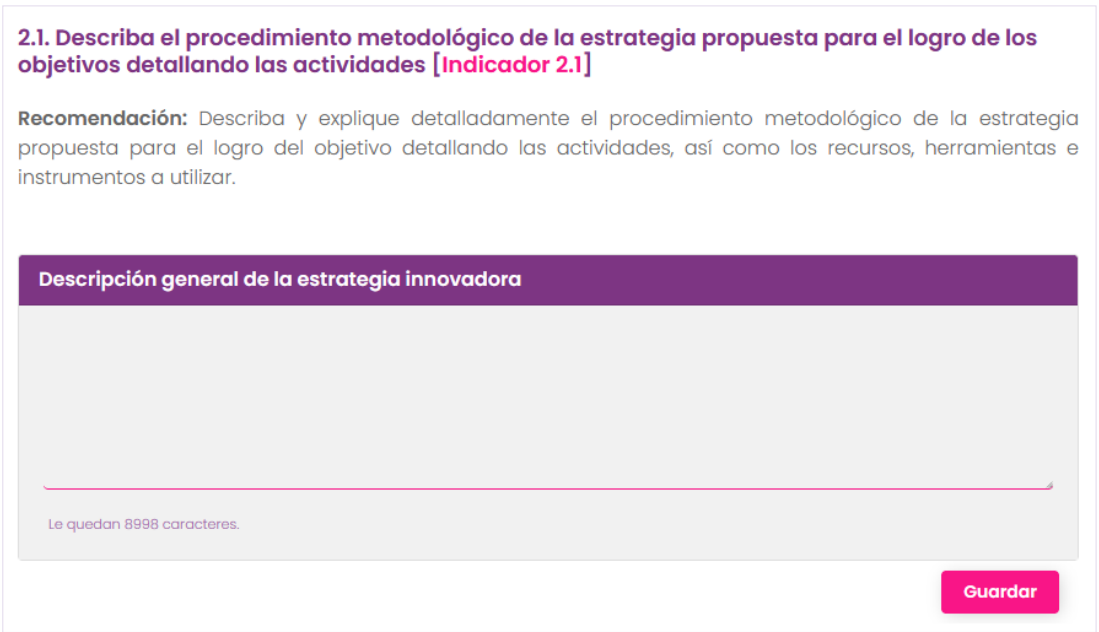
- No basta con listar la problemática, analice sus causas. Analice desde distintos ángulos las causas de la problemática identificada, la cual debe estar enfocada hacia los aprendizajes.
- Sea claro y preciso. Evite repetir reiteradamente la misma información.
- Analice las evidencias. No es suficiente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

Errores que debe evitar:

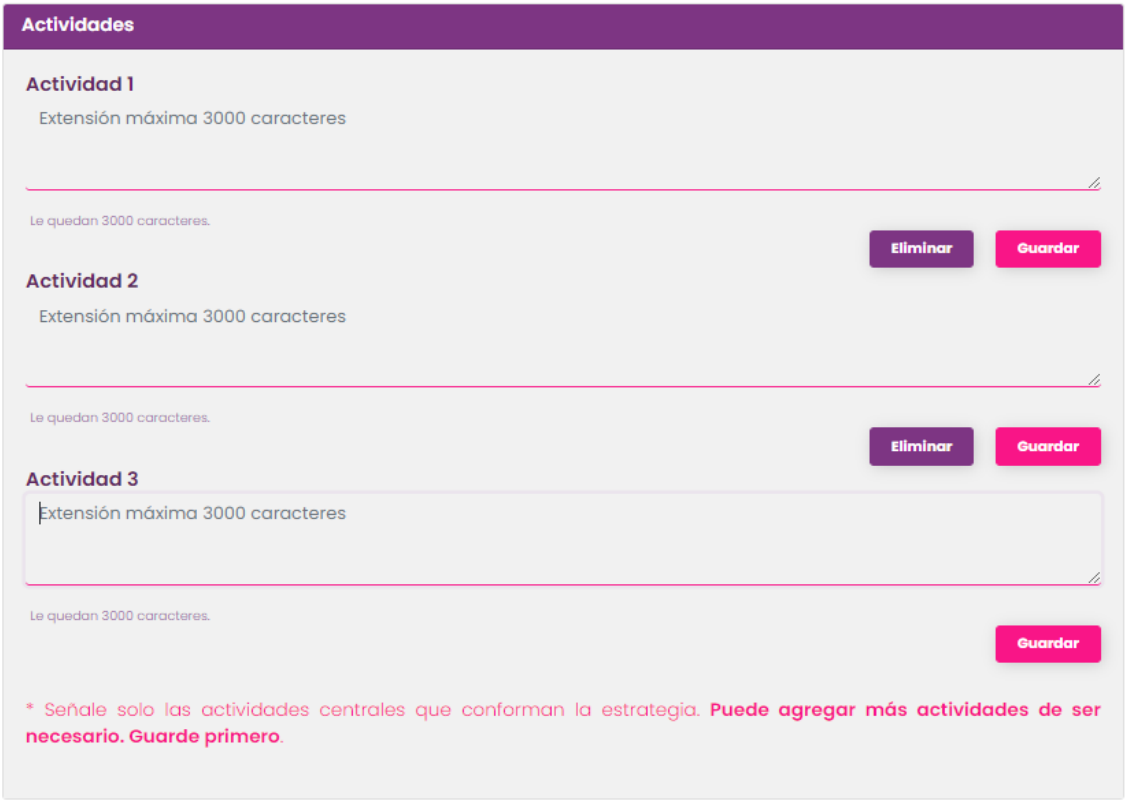
- Señalar la alternativa de solución, en lugar de dar a conocer la problemática en sí misma.
- Listar la problemática sin considerar evidencias que respalden su existencia y que permitan dimensionar su magnitud.
- Describir la historia de la comunidad o el contexto en vez de precisar la problemática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

Alerta: Cada vez que termine de completar un criterio dé clic en el botón **"Guardar"** para evitar que se pierda la información por baja conexión de internet o se corta el fluido eléctrico u otros. Luego continúe su inscripción.

d) Registrar el criterio de innovación



A continuación, señale solo las actividades centrales que conforman la estrategia innovadora.



De ser necesario adjunte videos o fotografías que ilustren la propuesta y permitan una mejor comprensión del proyecto (opcional).

En el caso de los videos, puede adjuntar de 1 a 3 videos de una duración menor a 3 minutos, consigne el link del video, alojado previamente en YouTube, Vimeo o Facebook. En el caso de las imágenes adjunte de 3 a 5 fotografías que mejor ilustren su proyecto.

Recomendaciones:

- 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 a partir del objetivo y actividades formuladas? [Indicador 2.2]

Recomendación: Explique el elemento innovador de la propuesta, sustentando con referencias que respalden el cambio, transformación o solución planteada para superar una brecha educativa, o alcanzar desafíos, según la tipología a la que postula su proyecto.

Extensión máxima 6000 caracteres

Le quedan 6000 caracteres.

Guardar

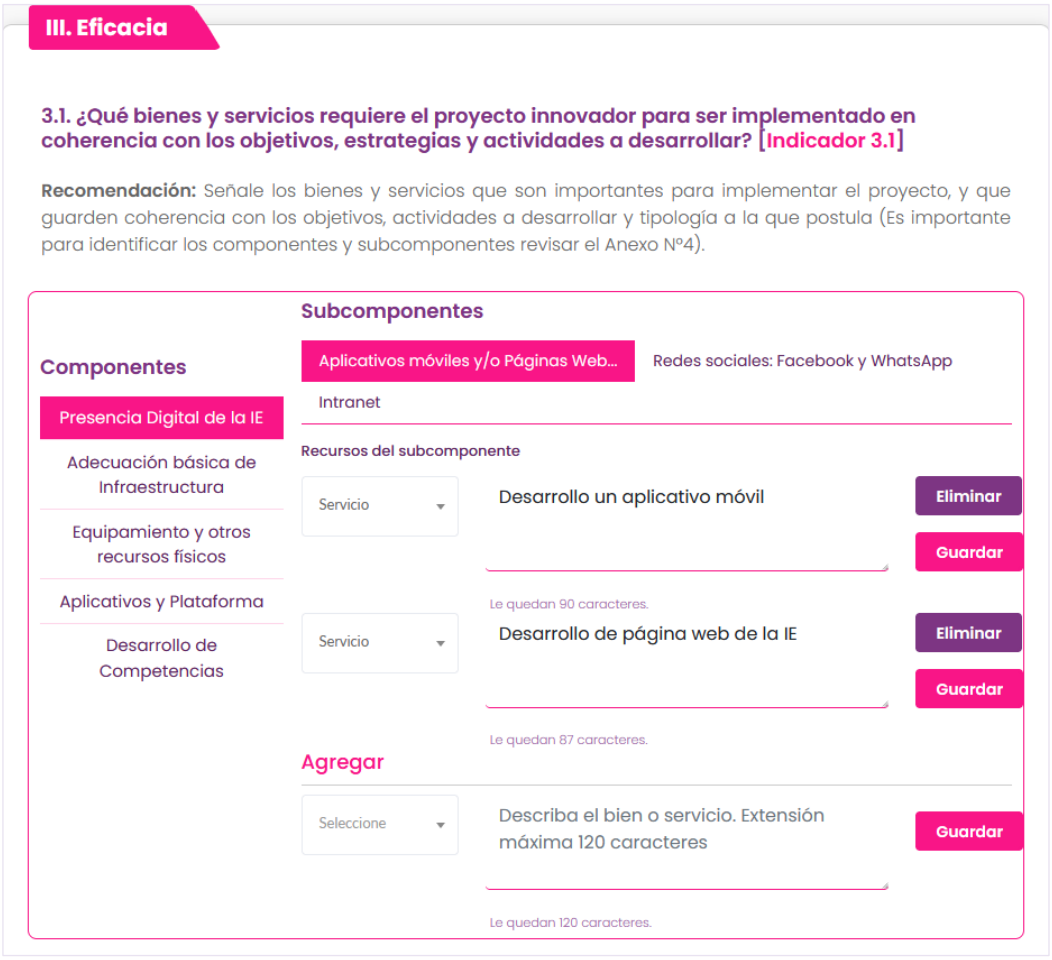
Recomendaciones:

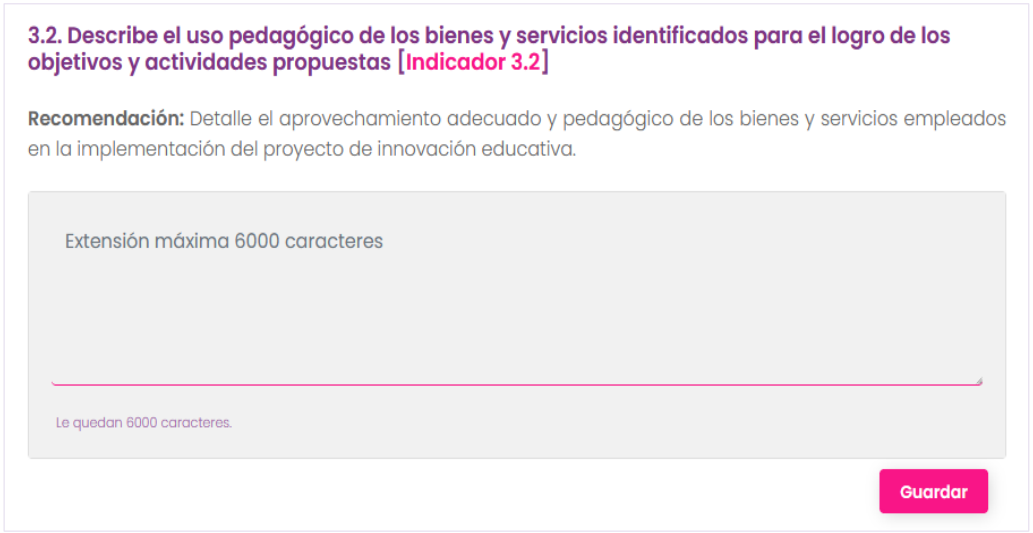
- **Si adapta una innovación explique en qué se diferencia de la original**. Si la base de la innovación es otra ya existente a nivel nacional o internacional, es importante mencionarlo, para entender cómo surgió o en qué experiencia similar sustenta lo planteado.
- **No pierda el foco**. Sustentar por 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.

e) Registrar el criterio de Eficacia





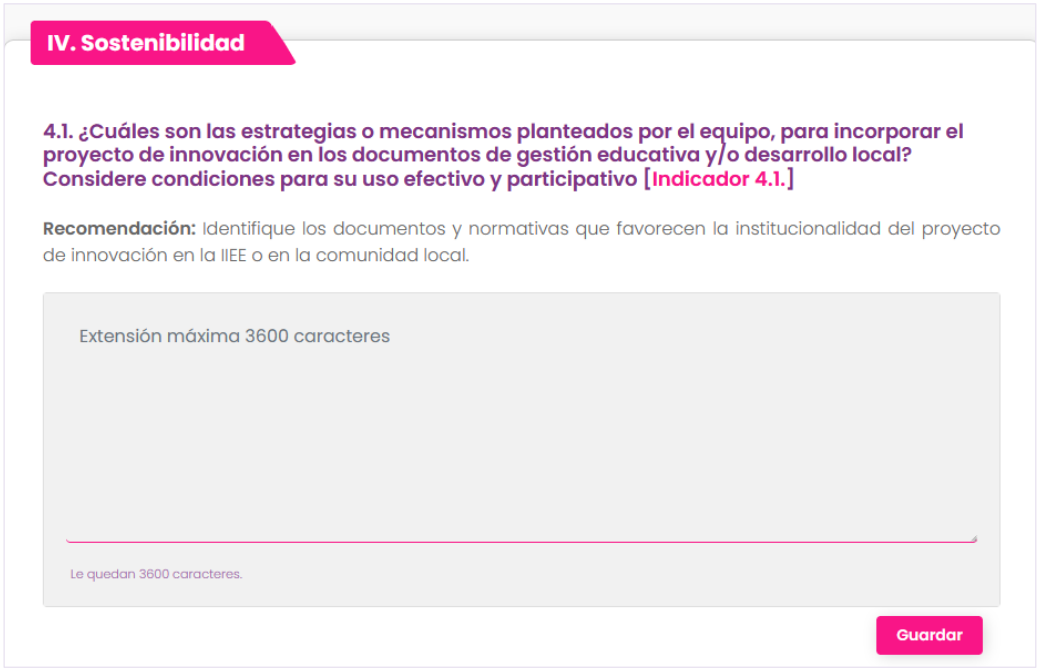
Recomendaciones:

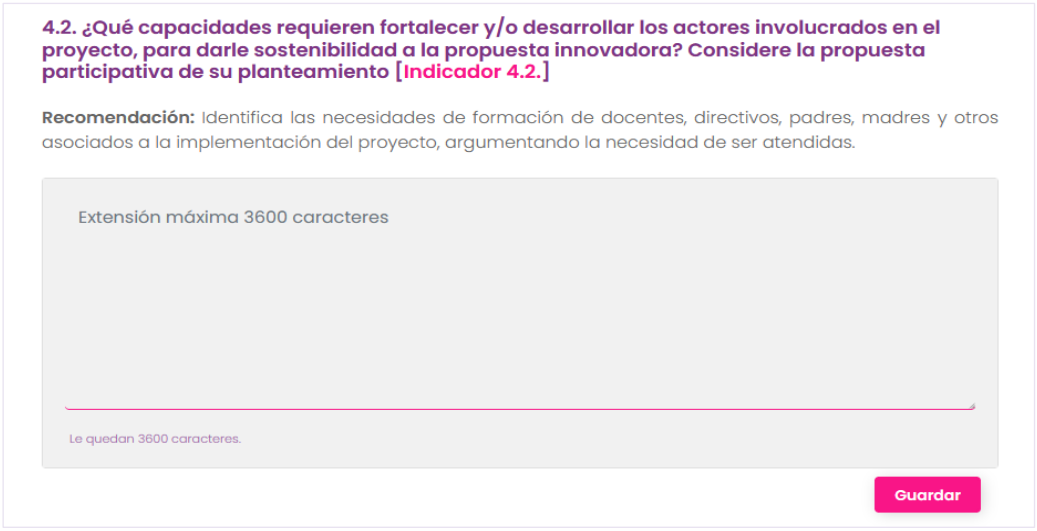
- Señale los bienes y servicios que son importantes para implementar el proyecto, y que guarden coherencia con los objetivos, actividades a desarrollar y tipología a la que postula. Revise el Anexo N°4 de las bases del concurso para tener mayor claridad sobre los componentes y subcomponentes que demanda el proyecto.
- Para cada subcomponente que ha seleccionado, debe describir cual son los bienes y servicios que demanda el proyecto.
- Describa cual es el uso adecuado y pedagógico que le dará a los bienes y servicios en la implementación del proyecto de innovación educativa.

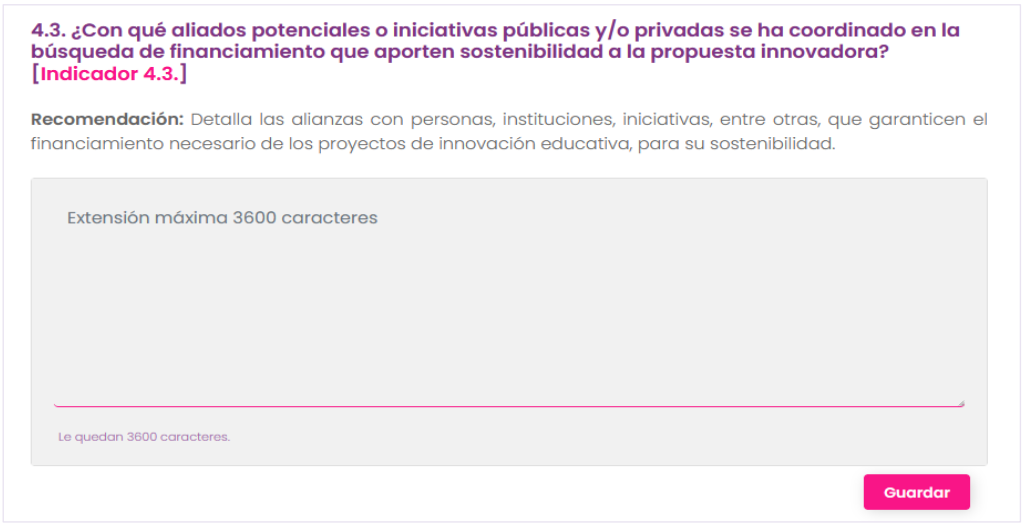
Errores que debe evitar:

- Seleccionar bienes y servicios que no se emplearan en la implementación del proyecto
- **No argumentar**. Es un error no detallar correctamente el uso que se dará a bienes y servicios en la implementación del proyecto, considerar un buen argumento que lo sustente.

f) Registrar el criterio de Sostenibilidad







Recomendaciones:

- **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.

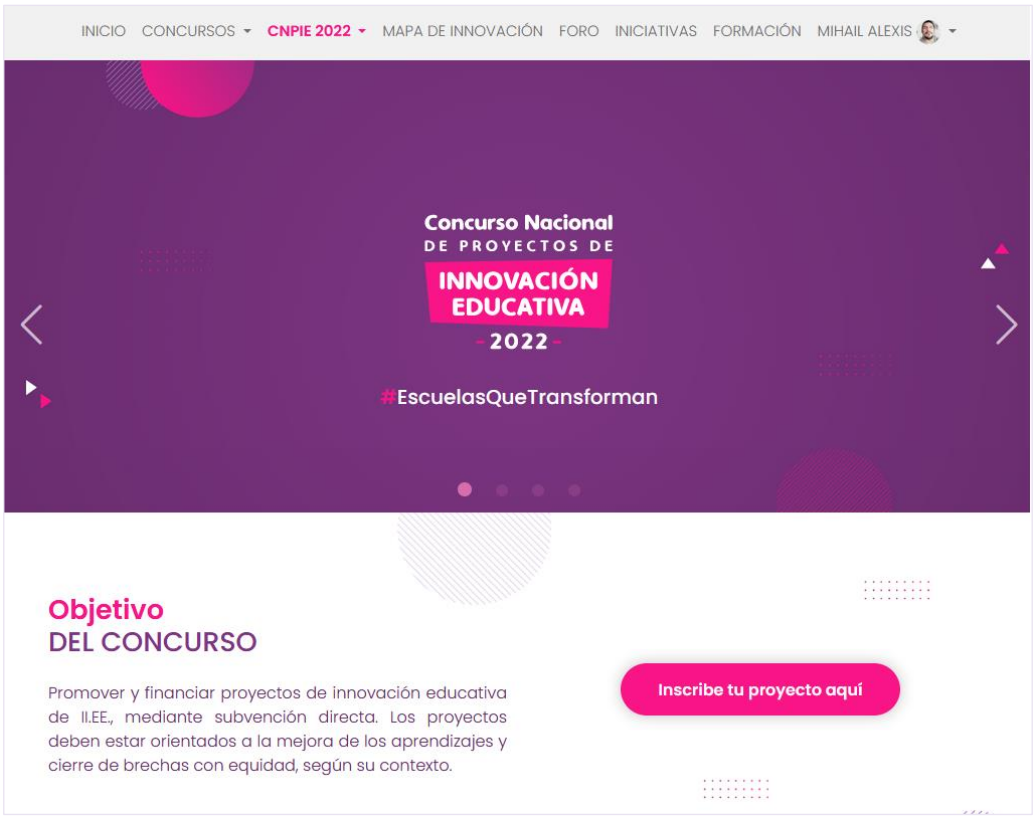
2.6. ¿Cómo adjuntar los documentos de los integrantes del equipo del proyecto?

Para concluir con la postulación del proyecto, es necesario adjuntar los documentos de los integrantes del proyecto, esta acción debe ser realizada por el director o docente responsable del registro del proyecto, para lo cual es necesario que inicie sesión en la plataforma virtual del RED del FONDEP. Los documentos que se deben adjuntar son los siguientes:

- Anexo N° 3 - Declaración jurada de cumplimiento de los requisitos para ser participantes debidamente firmada por cada uno.
- Título profesional o título pedagógico o segunda especialidad con mención en educación o liderazgo pedagógico.

Para adjuntar los documentos solicitados se debe de **tener en cuenta los siguientes pasos**:

a) Ingresa al módulo de inscripción de la plataforma virtual RED del FONDEP, a través del siguiente link: https://www.fondep.gob.pe/cnpie2022



b) De clic en el botón Editar proyecto, luego seleccione la opción **Otros Anexos**

c) Para cada integrante del equipo del proyecto adjunte la declaración jurada (Anexo 3), para ello de clic en la opción **Seleccionar DJ.** Luego de clic en el botón **Guardar.**

d) Para verificar el documento que acaba de adjuntar debe de dar clic en la opción **Ver archivo actual.**

e) Repita los pasos descritos para adjuntar el título profesional o título pedagógico o título de segunda especialidad.

f) Una vez que se ha concluido con el registro del Anexo N° 1 y Anexo N° 2, así como con adjuntar todos los documentos de los integrantes del equipo del proyecto, debe dar clic en el botón "**Enviar propuesta";** si toda la información registrada está completa se le enviará un mensaje a su correo como constancia del registro del proyecto de innovación educativa en el CNPIE 2022 y se le asignará un código para el proyecto inscrito.

Recuerde:

No esperes el último momento para enviar tu proyecto.

Una vez que envíes el proyecto, puedes editarlo cuantas veces quieras, hasta la fecha de cierre de inscripciones.