



Ministerio
de Educación



DIRECCIÓN
REGIONAL
DE EDUCACIÓN

UGEL
PICOTA



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

PLAN DE FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES 2026

I. DATOS INFORMATIVOS

- **DRE:** San Martín
- **UGEL:** Picota
- **Institución Educativa:** N° 0075 "Eke Pedro Girano Piro"
- **Ubicación:** Distrito de San Hilarión
- **Nivel:** Primaria
- **Director:** Mg. Manuel Jesús Pachamora de la Cruz
- **Responsable (PIP):** Prof. Cleber Daniel Uriarte Alarcón
- **Duración:** Abril – noviembre 2026

II. FUNDAMENTACIÓN

El presente plan responde al diagnóstico situacional realizado en marzo de 2026, donde se identificó que el 80% de los docentes de la I.E. posee un nivel básico en el uso de TIC. Asimismo, existe una demanda explícita por aprender herramientas que optimicen el tiempo de planificación (IA) y mejoren la elaboración de materiales didácticos (Canva).

Considerando que nuestra I.E. cuenta con conexión de **Fibra Óptica** en el Aula de Innovación (AIP) y Televisores sin conectividad en las aulas, este plan prioriza dos ejes:

1. **Uso de Herramientas en la Nube:** Aprovechar el internet rápido para usar herramientas que no consuman la memoria de las PCs (4GB RAM).
2. **Estrategia Offline:** Capacitar en la gestión de contenidos (descarga y almacenamiento en USB) para dar uso efectivo a los TVs de las aulas.

Todo ello enmarcado en el **CGE 4** (Acompañamiento de la práctica pedagógica) y la **Competencia 28** del CNEB.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Fortalecer las competencias digitales de los docentes de la I.E.I. N° 0075 mediante talleres prácticos (Learn by Doing), permitiendo la integración de la Inteligencia Artificial y recursos audiovisuales en las sesiones de aprendizaje para mejorar el logro de los estudiantes.

3.2. Objetivos Específicos

1. Capacitar al personal docente en el uso de **Inteligencia Artificial (ChatGPT/Gemini)** para reducir la carga administrativa en la planificación curricular.
2. Desarrollar habilidades de **Diseño Gráfico Educativo (Canva)** para la creación de material visual de alto impacto.
3. Implementar la estrategia **"TV en Aula"**, enseñando a los docentes a crear y gestionar repositorios de videos offline en USB.

IV. METAS

- **Atención:** 100% de docentes y directivos (Nombrados y Contratados).
- **Ejecución:** 04 Talleres Presenciales (Workshop) y Acompañamiento continuo.
- **Certificación:** Gestionar certificación por horas pedagógicas ante la UGEL Picota (opcional según convenio).

V. MALLA CURRICULAR (TEMARIO)

MÓDULO	ESTRATEGIA	CONTENIDOS CLAVES	PRODUCTO DEL DOCENTE	FECHA TENTATIVA
MÓDULO 1: IA: Mi Asistente Pedagógico	Taller Presencial en AIP o virtual <i>(Uso de Fibra Óptica)</i>	✓ Introducción a la IA Generativa (ChatGPT / Gemini). ✓ Creación de Prompts para sesiones de aprendizaje. ✓ Generación automática de rúbricas y listas de cotejo. ✓ Diversificación de situaciones significativas.	01 sesión de aprendizaje completa generada con ayuda de IA.	Marzo/Abril (Semana de Gestión o colegiado)
MÓDULO 2: Diseño Visual con Canva	Taller Práctico (Presencial o virtual)	✓ Creación de cuenta Canva para Educación (Gratis). ✓ Diseño de Fichas de Trabajo personalizadas. ✓ Diseño de Comunicados para padres. ✓ Creación de Diplomas de reconocimiento.	01 Ficha de Trabajo impresa y lista para sus alumnos.	Junio
MÓDULO 3: Recursos Offline para TV	Taller Técnico (Presencial o virtual)	✓ Uso seguro de ssyoutube o y2mate (Descarga de videos). ✓ Formatos de video compatibles con los TVs (MP4). ✓ Organización de carpetas en USB. ✓ Uso del "Servidor de Medios" del AIP.	01 USB Pedagógico organizado con videos para su unidad.	Agosto

MÓDULO 4: Evaluación Digital	Gamificación (Presencial o virtual)	✓ Creación de cuestionarios en Quizizz. ✓ Modo "Papel" de Quizizz (para evaluar sin que los alumnos tengan celular). ✓ Exportación de notas a Excel.	01 Evaluación aplicada a estudiantes.	Octubre
--	-------------------------------------	--	---	---------

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Talleres "Aprender Haciendo":** No habrá teoría larga. Los docentes se sentarán en las PCs del AIP y saldrán del taller con el producto terminado (su sesión o su ficha).
- Optimización de Hardware:** Dado que las PCs tienen 4GB de RAM, se instruirá a los docentes a trabajar con **máximo 2 pestañas abiertas** a la vez para evitar bloqueos, aprovechando la velocidad de la fibra óptica.
- Acompañamiento "In Situ":** El PIP visitará las aulas para ayudar a conectar los USB en los TVs y resolver dudas técnicas en el momento del uso real.

VII. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

ACTIVIDAD	RESP.	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SET	OCT	NOV
Convocatoria e Inscripción	PIP	X								
Taller 1: Inteligencia Artificial	PIP	X								
Réplica/Asesoría Taller 1	PIP			X						
Taller 2: Diseño Canva	PIP				X					
Taller 3: Estrategia TV Offline	PIP						X			
Taller 4: Evaluación Digital	PIP								X	
Feria de Logros Digitales Docentes	PIP									X

VIII. RECURSOS

- Humanos:** Ponente (PIP Cleber Uriarte), Directivos, Docentes.
- Infraestructura:** Aula de Innovación con 24 PCs y Proyector.
- Digitales:** Conexión de Fibra Óptica, Software online (Canva, OpenAI, Google Workspace).



PERÚ

Ministerio
de Educación



DIRECCIÓN
REGIONAL
DE EDUCACIÓN

UGEL
PICOTA



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

IX. EVALUACIÓN DEL PLAN

Se considerará al docente **CAPACITADO** si cumple con:

1. Asistencia al 80% de los talleres presenciales.
2. Presentación de los 03 productos principales (Sesión IA, Ficha Canva, USB organizado).

San Hilarión, Marzo de 2026.

.....
CLEBER DANIEL URIARTE ALARCÓN
Profesor Innovación Pedagógica
I.E.I. N° 0075 "Eke Pedro Girano Piro"



.....
Mg. MANUEL J. PACHAMORA DE LA CRUZ
DIRECTOR
.....
CM. 1001046800
V°B° DIRECCIÓN
I.E.I. N° 0075