

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TÍTULO:

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN EN ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y
METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA FORMACIÓN DOCENTE

PRESENTADO POR:

NOMBRE: CARMEN ELENA FUENTES HERNANDEZ CARNET: FH18010

NOMBRE: OMAR ALEXANDER AGUILAR CAMPOS CARNET: AC18110

**CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS PARA
OPTAR AL TÍTULO DE.**

LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:

LICDA. MIRNA ELIZABETH BENÍTEZ

COORDINADOR ACADÉMICO DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:

MAESTRO NELSON MEJÍA PÉREZ

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN
SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, NOVIEMBRE DEL**

2025.

AUTORIDADES CENTRALES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

M.SC. JUAN ROSA QUINTANILLA

VICERRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

DRA. EVELYN BEATRIZ FARFÁN MATA

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

M.SC. ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANATO

MAESTRO. JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA

VICEDECANATO

MAESTRA. MARÍA BLAS CRUZ JURADO

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JEFE

LIC. MAESTRO. ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR

COORDINADOR ACADÉMICO DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

MAESTRO. NELSON MEJÍA PÉREZ

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO. REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

Tabla de contenidos

Resumen	4
Introducción	5
Cuaderno de buenas prácticas	7
Banco de recursos didácticos	82
Bibliografía	85

Resumen

El curso abordó la importancia de la planificación educativa como un proceso fundamental mediante el cual el docente organiza, anticipa y diseña acciones pedagógicas orientadas a alcanzar los objetivos de aprendizaje, considerando los recursos, el tiempo y las estrategias más adecuadas para sus estudiantes.

Se profundizó en el valor de las buenas prácticas pedagógicas, comprendidas como experiencias efectivas capaces de optimizar los procesos y resultados de aprendizaje, y que pueden ser replicadas o adaptadas en distintos contextos educativos.

A lo largo del desarrollo del curso se analizaron las metodologías activas, destacando su aporte para promover la participación estudiantil, el trabajo dentro del aula y la aplicación práctica de los conocimientos, permitiendo la obtención de aprendizajes más significativos. Este cuaderno sintetiza dichos hallazgos y las principales conclusiones obtenidas en el proceso.

Palabras Clave: Planificación, Habilidades Socioemocionales, Aprendizaje Basado En Proyectos, Aprendizaje, Basado En Juego, Diseño Universal De Aprendizaje, Altas Capacidades.

Introducción

El presente Cuaderno de Buenas Prácticas Pedagógicas tiene como propósito fundamental recopilar, sistematizar y analizar diversas experiencias de aprendizaje que evidencian la implementación de metodologías activas en contextos educativos. Su elaboración surge del compromiso formativo de los futuros docentes, quienes buscan promover una educación significativa, innovadora y centrada en el estudiante como protagonista del proceso de construcción de conocimiento. Este cuaderno funciona como una memoria académica y profesional que documenta los avances, reflexiones y desafíos surgidos durante la puesta en práctica de estrategias didácticas orientadas al fortalecimiento de la labor docente.

Como hoja de ruta del documento, esta introducción presenta la estructura general del cuaderno y explica su organización en tres prácticas principales. La Práctica I corresponde al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde se integran diferentes temáticas y áreas del conocimiento a partir de la resolución de un problema real. La Práctica II desarrolla el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), orientado a dinamizar la enseñanza mediante el uso de dinámicas lúdicas que fomentan la motivación y la retención del conocimiento. Finalmente, la Práctica III describe una experiencia educativa aplicada en un contexto real, en la cual se pone en práctica las competencias pedagógicas a través de la planificación, ejecución, evaluación y reflexión sobre su intervención en el aula. Esta organización permite seguir paso a paso el proceso de aplicación, análisis y mejora continua que caracteriza a cada metodología implementada.

El cuaderno se concibe como un instrumento formativo que relaciona teoría y práctica, y que favorece la consolidación de los conocimientos adquiridos durante el curso de especialización. Cada una de las tres prácticas se presenta mediante su respectiva planificación, desarrollo, resultados y reflexión, ofreciendo oportunidades para comprender el rol docente desde un enfoque mediador, inclusivo y colaborativo, el análisis de las experiencias permite valorar la importancia de diseñar ambientes de aprendizaje accesibles, dinámicos y pertinentes a las necesidades de los estudiantes.

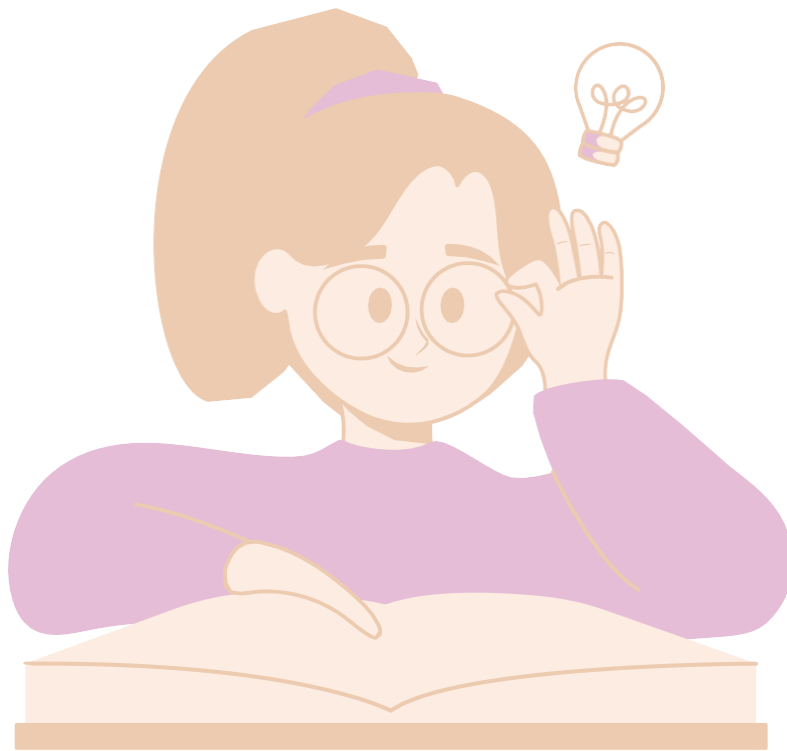
El presente cuaderno también representa una herramienta de crecimiento profesional, ya que facilita la sistematización de experiencias de aula, el reconocimiento de aciertos y la identificación de áreas de mejora. La práctica reflexiva se establece como el eje central del cuaderno, dado que permite evaluar de forma crítica las decisiones pedagógicas, comprender la diversidad del aula y asumir la función docente con mayor conciencia y responsabilidad.

Las buenas prácticas pedagógicas descritas se entienden como acciones o estrategias que logran generar aprendizajes auténticos, relevantes y duraderos. Estas experiencias promueven la participación activa del estudiante, incorporan recursos innovadores tanto tecnológicos como metodológicos y responden a los desafíos reales de los entornos educativos. Documentarlas no solo contribuye a la mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también fomenta una cultura de reflexión e innovación profesional.

Cada práctica incluida en este cuaderno constituye un esfuerzo por integrar metodologías que superan los esquemas tradicionales de enseñanza y promueven un aprendizaje activo, colaborativo y creativo. La Práctica I ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) representa el valor de la investigación y el pensamiento crítico. La Práctica II sobre el ABJ Aprendizaje Basado en Juegos demuestra cómo el juego puede convertirse en una herramienta didáctica potente para estimular la participación y el trabajo en equipo. La Práctica III, desarrollada en un contexto real, permite observar la capacidad de adaptación docente, la gestión del aula y el uso de la evaluación formativa como medios para fortalecer el aprendizaje.

Estas experiencias, permitieron comprender la complejidad del trabajo docente y la necesidad de planificar de manera intencional, adaptar recursos a la diversidad del aula y valorar la creatividad como elemento transformador del proceso educativo. Así, la estructura presentada facilita al lector recorrer cada sección y comprender cómo se construyeron los aprendizajes que dan sentido a este Cuaderno de buenas prácticas pedagógicas

“CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS”.



Escrito por: Carmen Elena Fuentes Hernández.

Licenciatura en Ciencias de la Educación.

Curso de Especialización En Estrategias y Metodologías Activas para la Formación Docente.

"La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo" (Freire, 1997, p. 25).

ÍNDICE

Cuaderno de buenas prácticas

1.	Presentación personal y pedagógica	Pág. 9
2.	Prácticas Pedagógicas	Pág. 10-12
3.	Práctica I	Pág. 14-24
4.	Práctica II	Pág. 25-35
5.	Práctica III	Pág. 36-51
7.	Reflexiones finales	Pág. 52
8.	Bibliografía	Pág. 53

BIOGRAFÍA DE LA AUTORA

Educadora, innovadora y en constante formación en evaluación educativa y herramientas virtuales para el aprendizaje.

Carmen Elena Fuentes Hernández egresada de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador, he dedicado mi formación académica y práctica profesional a explorar la educación como un camino de transformación.

Poseo experiencia en la planificación didáctica, creación de proyectos educativos, evaluación educativa, evaluación de los aprendizajes y aplicación de herramientas virtuales para el aprendizaje, también, poseo conocimientos en administración escolar, debido a mi empleo actual en el que formo parte de la administración de un complejo educativo, específicamente en el área de finanzas.

Busco promover una educación inclusiva, dinámica y transformadora, en la que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje. Actualmente, aspiro a continuar mi especialización en áreas como la evaluación educativa y el uso de herramientas virtuales para el aprendizaje, fortaleciendo mi compromiso con la formación docente y con la construcción de comunidades educativas que respondan a los retos del presente y del futuro.

CONCEPTO DE UNA BUENA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

El término “buenas prácticas” se puede definir como una forma de realizar una actividad o trabajo que produzca un resultado exitoso (Hammer, 1990). Las buenas prácticas, son acciones o intervenciones que se caracterizan por mejorar el desempeño y los resultados de un proceso. Por lo tanto, adaptada a los métodos de enseñanza mejoraría la calidad de los procesos de aprendizaje en cualquiera de sus modalidades.

Si bien, no existe un acuerdo unánime sobre el termino de “buenas prácticas pedagógicas” es posible identificar algunos elementos claves que debería incluir, que se han construido a partir de los diferentes modelos de enseñanza que permitan definir lo que implica realizar una buena práctica pedagógica:

Buenas prácticas pedagógicas en el aula

Comunicación

Fomenta la interacción entre estudiantes y docentes con pautas claras de comunicación.

Aprendizaje colaborativo

Propicia la colaboración entre los estudiantes, incluyendo en su planificación actividades que fomenten el aprendizaje colaborativo.

Aprendizaje activo

Permite a los estudiantes desarrollar actividades prácticas, proyectos y discusiones que

impulsen el aprendizaje activo.

Retroalimentación

Dar la oportunidad a los estudiantes de saber qué es lo que han aprendido y que necesitan mejorar. Es una práctica que promueve la reflexión tanto para estudiantes como docentes.

Respeto

Respeto tanto a los estudiantes, sus opiniones, formas y estilos de aprender.

Innovación

Mejora los procesos de enseñanza y aprendizaje, introduciendo metodologías más activas, participativas y centradas en el estudiante.

Aunque, las “Buenas Prácticas Pedagógicas” deben darse desde el principio de todo el proceso educativo y estar presente en cada momento de este, es por eso que a continuación se presenta los principales momentos en que deben aplicarse estas:

BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS EN LOS DIFERENTES MOMENTOS DE LA ENSEÑANZA.

3

1

Fase de planeación

Considerar las necesidades de los estudiantes, estilos de aprendizaje, definir objetivos y competencias, claros, medibles y alcanzables. Que esté alineado al currículo al grado y perfil académico.

2

Fase de implementación

Al momento del desarrollo de contenidos, aplicar estrategias didácticas, utilizar recursos, motivar a los estudiantes, aplicar herramientas virtuales, seguir el orden previsto en la planificación pero es necesario ajustarlo a las necesidades, ser flexible.

3

Seguimiento y evaluación

Son etapas esenciales, el seguimiento consiste en observar, registrar y analizar como se está desarrollando el proceso educativo, mientras que la evaluación permite valorar los resultados obtenidos y comprobar si se cumplieron con los objetivos planteados.

REGISTRO

DE

BUENAS

PRÁCTICAS

METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA TRANSFORMACIÓN DEL PEA

PROYECTO ABP “DESCIFRANDO LOS ECOSISTEMAS CON LLAVES DEL CONOCIMIENTO”

Nivel Educativo:	4° Grado de Educación Básica
Asignaturas:	<ul style="list-style-type: none">• Ciencia y tecnología• Lenguaje y Literatura
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">• Organizadores gráficos de la información: el esquema de llaves.• Ecosistemas.
Recursos y material bibliográfico complementario:	<ul style="list-style-type: none">• Lectura previa de artículo científico: https://www.elbibliote.com/libropedia/manual_csnaturales/3grado/capitulo6/pdf/3.6.1.pdf• Acceso a Canva, Coggle, Creately, Google Jamboard o MindMeister o plataforma de su preferencia• Lectura previa material: ¿Cómo crear un esquema de llaves?

SITUACIÓN CONTEXTUALIZADA:

La comprensión de los niveles de organización ecológica resulta esencial para explicar cómo interactúan los seres vivos entre sí y con su entorno. Sin embargo, estos conceptos pueden generar confusión debido a su carácter jerárquico y abstracto, especialmente cuando no se cuenta con herramientas adecuadas para representarlos de forma visual y ordenada.

Frente a esta necesidad, surge el desafío de representar la información de manera estructurada, clara y significativa. El uso de organizadores gráficos, como el esquema de llaves, nos permite jerarquizar y visualizar conceptos complejos, facilitando su comprensión y memorización

Producto esperado:

Esquema de llaves caracterizando los niveles de organización ecológica.

Indicadores de logro:**Indicadores de Lenguaje y Literatura:**

- Elabora de manera clara y ordenada un esquema de llaves con la información principal extraída de un texto.

Indicadores de Ciencia y tecnología:

- Caracteriza los niveles de organización ecológica.

FASES DEL DESARROLLO

FASE I ACTIVACIÓN

Se da inicio con una pregunta inicial para identificar los conocimientos previos de los estudiantes. Posteriormente, realiza la actividad de activación en el enlace siguiente:

https://www.educaplay.com/challenge/1987357-los_ecosistemas/PIN_218769

FASE II INVESTIGACIÓN GUIADA

Durante esta fase, los estudiantes investigaron textos científicos que les permitan sumergirse en el conocimiento, esto, les ayudara a desarrollar una visión general, al tiempo que fortalece habilidades de análisis, síntesis y representación gráfica de la información.

FASE III REALIZACIÓN O PRODUCCIÓN

Trabajo en casa, en esta fase los estudiantes realizaron lectura comprensiva del texto que se les envió previamente. Esta tarea les ayudara en el proceso de aprendizaje, desarrollo de la capacidad de análisis y síntesis, el fortalecimiento de la atención y la concentración.

FASE IV PRESENTACIÓN O DIFUSIÓN

Cada grupo expuso su esquema brevemente al resto de la clase, explicando cómo estructuraron la información y qué decisiones tomaron al organizarla. El producto final esperado será un esquema de llaves digital que evidencie la comprensión del tema de los ecosistemas, integrando contenidos científicos.

Texto científico a leer para la creación de producto esperado:

https://www.elbibliote.com/libro-pedia/manual_csnaturales/3grado/capitulo6/pdf/3.6.1.pdf

RESULTADOS OBSERVADOS

En el desarrollo de la sesión en modalidad virtual y a partir de las participaciones de los estudiantes se puede llegar a la conclusión que es de suma importancia mantener la claridad y coherencia en las indicaciones desde un inicio. Los estudiantes se mostraron interesados en conocer sobre los temas, hubo participaciones (las esperadas tratándose de una sesión virtual). Si se pedía la opinión de los estudiantes, no se negaban a participar. La clase fluyó de manera dinámica y con participaciones en las actividades planificadas al inicio y al finalizar la sesión.

REFLEXIÓN PERSONAL

Desarrollar una clase en modalidad, puede resultar un reto para nosotros los educadores, pues, como ya sabemos, la participación no es la misma que en modalidad presencial. Al utilizar el enfoque de Aprendizaje basado en problemas (ABP) propusimos una situación problemática relacionada con el entorno de los estudiantes. Al combinar

ambos contenidos logramos mantener la atención de los estudiantes, mantener un ambiente fluido y participativo.

Personalmente, en esta práctica me di cuenta que cuando se hace una buena planificación clara y se hace buen uso de los recursos visuales, se puede contribuir significativamente al aprendizaje de los estudiantes.

EVIDENCIAS

1.



Figura 1. Práctica de estudiantes durante el desarrollo de la clase

Enlace:

https://www.canva.com/design/DAGs7DnEnMU/evUcpgvPSJAK_X_voEukNOA/edit?utm_content=DAGs7DnEnMU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Figura 2. Práctica de estudiantes durante el desarrollo de la clase

3.0

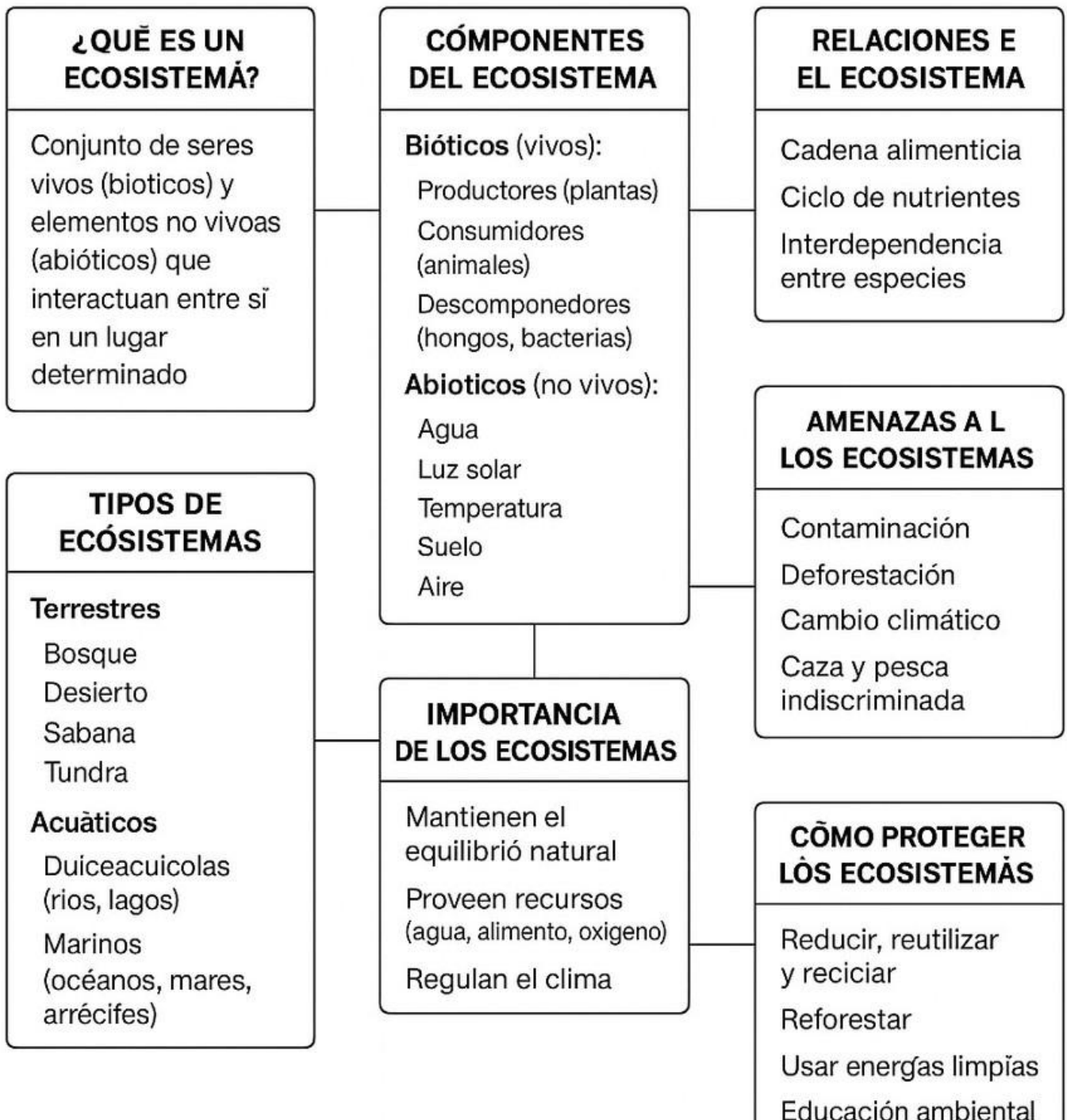


Figura 3. Práctica de estudiantes durante el desarrollo de la clase

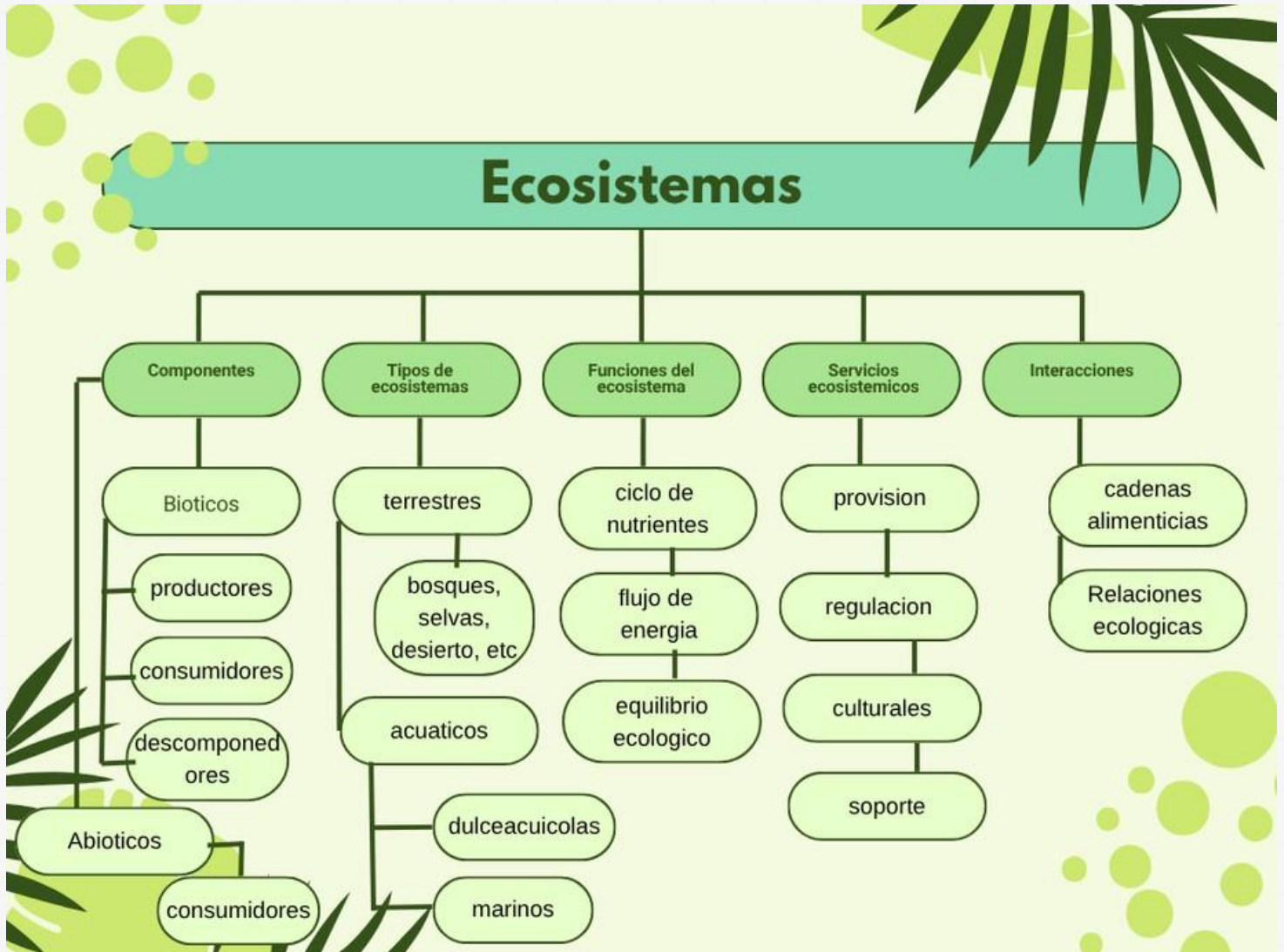


Figura 4. Práctica de estudiantes durante el desarrollo de la clase

Conclusión sobre los beneficios de los esquemas de llaves en el entendimiento de temas en clase:

Los esquemas de llaves son herramientas visuales muy útiles que favorecen el aprendizaje y la comprensión de los temas vistos en clase. Su principal beneficio radica en que permiten organizar la información de manera clara, jerárquica y resumida, facilitando la identificación de ideas principales y secundarias. Al representar gráficamente los conceptos, se estimula la memoria visual y se mejora la retención del contenido. Además, ayudan a establecer relaciones entre diferentes partes de un tema, lo que promueve un aprendizaje más profundo y significativo. En resumen, los esquemas de llaves son una estrategia eficaz para estudiar, repasar y comprender mejor los contenidos académicos.

integrantes :

Amilcar Antonio Juarez Hernandez

Ulises Benjamin Calderon Ramirez

Erick Ismael Mendez Zelaya



Figura 5. Práctica de estudiantes durante el desarrollo de la clase

Enlace:

[https://www.canva.com/design/DAGs6ly3WL0/-](https://www.canva.com/design/DAGs6ly3WL0/-LDnaswMegJTG5SObkIAvg/edit?utm_content=DAGs6ly3WL0&utm_campaign=design_share&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[Gs6ly3WL0/-](https://www.canva.com/design/DAGs6ly3WL0/-LDnaswMegJTG5SObkIAvg/edit?utm_content=DAGs6ly3WL0&utm_campaign=design_share&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[LDnaswMegJTG5SObkIAvg/edit?](https://www.canva.com/design/DAGs6ly3WL0/-LDnaswMegJTG5SObkIAvg/edit?utm_content=DAGs6ly3WL0&utm_campaign=design_share&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[utm_content=DAGs6ly3WL0&utm_campaign=design_share&utm](https://www.canva.com/design/DAGs6ly3WL0/-LDnaswMegJTG5SObkIAvg/edit?utm_content=DAGs6ly3WL0&utm_campaign=design_share&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGs6ly3WL0/-LDnaswMegJTG5SObkIAvg/edit?utm_content=DAGs6ly3WL0&utm_campaign=design_share&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA FORMACIÓN DOCENTE

HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE



COMPLEJO EDUCATIVO “SOTERO LAÍNEZ”

Nivel Educativo:	Educación Media
Asignaturas:	Informática
Contenidos:	Creación de presentaciones en Canva
Recursos:	Computadora, tablet o celular. Acceso a Canva Internet
Fecha de desarrollo:	Del 05 de septiembre al 08 de septiembre de 2025

SITUACIÓN CONTEXTUALIZADA:

El contexto en este nivel educativo es que la mayoría de estudiantes no continuarán con sus estudios universitarios.

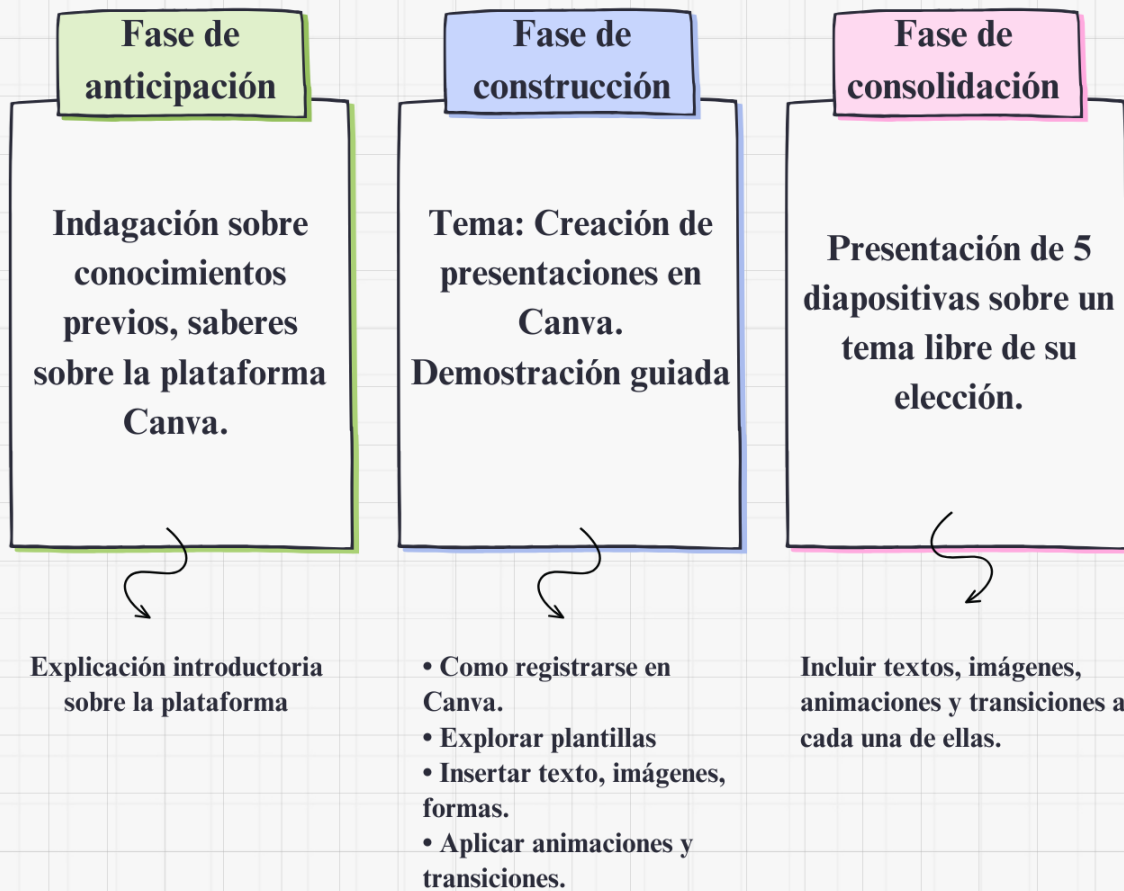
De ahí, surge la necesidad de implementar estrategias e integrar la tecnología para los estudiantes que continuarán en la universidad e utilizarán estos conocimientos en el contexto educativo pero también para los que no continúen y deben enfrentarse a la vida laboral.

El desarrollo de esta competencia digital y el uso herramientas virtuales fortalecerá el perfil de estos estudiantes.

Producto esperado:

Desarrollar en los estudiantes la capacidad de diseñar presentaciones digitales utilizando la herramienta Canva como recurso didáctico y creativo.

¿CÓMO SE DESARROLLÓ?



Posteriormente, 2 o 3 estudiantes voluntarios socializarán su trabajo explicando al resto de la clase de que manera insertaron cada icono.

Para cerrar la sesión, el docente retroalimentará sobre el tema, haciendo énfasis sobre la sobre creatividad, organización y manejo de la herramienta.

REFLEXIÓN

Una práctica educativa en este nivel de Educación Media integrando la parte tecnológica y de herramientas virtuales, en la actualidad puede llegar a ser un reto, ya que, al hacer una pequeña indagación sobre el grupo al que atendería, el maestro de informática me hizo saber que pocos de ellos tienen los recursos para continuar con sus estudios, por lo tanto, no cuenta con internet en sus hogares y les cuesta utilizar este tipo de herramientas.

Tomando en cuenta que esta práctica la realicé en un Complejo Educativo de la ciudad de Sensuntepeque, donde no hay universidades cercanas, los estudiantes no se sienten motivados a aprender sobre la tecnología porque manifiestan que posterior su educación de Bachillerato tendrán que dedicarse a trabajar para ayudar a sus familias y que estos conocimientos no les serán útiles.

Al momento de realizar mi práctica me aseguré de hacerles saber que dominar herramientas como Canva u otras herramientas digitales puede convertirse en una

ventaja, un joven que sepa crear presentaciones, infografías, logos, mapas mentales, bien diseñados tendrá mayores posibilidades de destacar en entrevistas de trabajo, capacitaciones, reuniones laborales

o incluso en sus propios emprendimientos, donde pueden darse a conocer a través de redes sociales.

De igual manera, me sentí satisfecha de despertar en ellos la curiosidad por aprender e integrar otros conocimientos en las presentaciones y en pensar en algún emprendimiento para que crearan un logotipo.

Es muy grato que los estudiantes se interesen en aprender algo diferente y hacerlos salir de sus clases que muchas veces les parecen monótonas y dejarles un conocimiento que les servirá no solo en entornos educativos, si no, también en ámbitos laborales.

EVIDENCIAS DEL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

1.0



Figura 6. Estudiantes durante el desarrollo de la clase



Figura 7. Estudiantes durante el desarrollo de la clase



Figura 8. Desarrollo de una práctica

**COMPLEJO EDUCATIVO
"SOTERO LAINEZ"**

CONCEJO DE ALUMNOS

ANGELA MICHELLE GALLEGOS PRESIDENTE	9° GRADO "C"
HECTOR EDUARDO AMAYA VICE PRESIDENTE	2DO. BACH GRAL "A"
HEYMAN ALEAZAR SORTO SECRETARIO/A	2DO. BACH GRAL "B"
NOE EMMANUEL MONJE VOCAL 1	1ER. BACH GRAL "B"
DANIELA CAROLINA ORTIZ VOCAL 1	8° GRADO "A"
NOE EMMANUEL MONJE VOCAL 1	1ER. BACH GRAL "B"




Figura 9. Practica de estudiantes durante el desarrollo de la clase



Figura 10. Práctica de estudiantes durante el desarrollo de la clase



Figura 11. Practica de estudiantes durante el desarrollo de la clase

Propuesta Metodológica “Buenas Prácticas Pedagógicas”



Nivel:	Educación Media
Tipo de Institución:	Pública Urbana 
Características de los estudiantes:	Jóvenes entre 15 y 20 años de edad, entorno con acceso restringido a recursos y oportunidades, interés por la tecnología, desmotivación en clase.

CONTEXTO EDUCATIVO

Problema o dificultad identificada: Desmotivación en clase.

Evidencias que respaldan la problemática: Silencios prolongados tras realizar una pregunta, falta de voluntarios para realizar actividades prácticas, distracciones frecuentes.

Evidencias de la situación: Al momento de realizar la práctica se identificó que menos el 50% de los estudiantes participa activamente en actividades prácticas. Uso del celular durante la clase, temor a equivocarse en las actividades prácticas.

Impacto en el aprendizaje: Los estudiantes con baja motivación tienden a no involucrarse en actividades prácticas y discusiones orales. Al no participar activamente en clase, se limita la competencia de los estudiantes como: expresión oral, comunicación efectiva, argumentación y pensamiento crítico.

OBJETIVO DE MEJORA

Fomentar la motivación en los estudiantes a través de estrategias pedagógicas activas que promuevan la participación, compromiso y autonomía en el proceso de aprendizaje.

MODELO DIDÁCTICO: SOCIOFORMATIVO

Descripción del modelo:	Busca transformar la enseñanza tradicional para convertirla en competencias para la vida mediante la solución de problemas del entorno.
Fundamentos:	El aprendizaje parte de problemas reales y complejos, que requiere análisis e investigación, esto da sentido y motivación al aprender.
Principios clave:	<ul style="list-style-type: none">• Formación basada en competencias digitales (saber, saber hacer, saber ser, saber convivir)

	<ul style="list-style-type: none"> • El aprendizaje debe partir de problemas reales del entorno. • La educación debe formar personas comprometidas con el bien común. • Enseña al estudiante a reflexionar sobre su propio aprendizaje.
--	--

JUSTIFICACIÓN DEL MODELO

Por qué es adecuado para la problemática	Cómo contribuirá a mejorar
<p>El modelo parte de la resolución de problemas del entorno, lo que permite que los estudiantes comprendan para qué sirve lo que aprenden. En este sentido, al conocer la utilidad, aumenta su interés, motivación y</p>	<p>El aprendizaje se vuelve significativo y funcional, se centra en crear estudiantes eficaces en diversas situaciones, se desarrolla un estudiante más autónomo, reflexivo, colaborativo y responsable.</p>

participación en clases.

Diseño y Planificación de la Intervención



UNIDAD TEMÁTICA

Herramientas Virtuales para el Aprendizaje

DESCRIPCIÓN:

Propuesta:	Promover la motivación en clases
Asignatura Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso general:	Propuesta Pedagógica (Informática)

Contenidos:	Concepto de herramientas virtuales, funcionalidad, creatividad en el uso de herramientas virtuales, aplicación de herramientas virtuales en contexto de interés de los estudiantes.
Duración de la secuencia y número de sesiones previstas:	2 semanas (4 sesiones)
Nombre del profesor que elaboró la secuencia:	Carmen Elena Fuentes Hernández
Finalidad, propósitos u objetivo:	Gestionar el uso de herramientas virtuales aplicándolas de manera creativa y significativa en la solución de problemas académicos y de la vida cotidiana, trabajando de manera colaborativa y mostrando interés en el aprendizaje.
Competencias:	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas virtuales • Resolución de problemas • Trabajo colaborativo

Actividades clave:	Dinámica de Quizz, conversatorio, exploración guiada, actividad grupal, socialización de productos, reflexión grupal, evaluación, retroalimentación del docente.
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en clase • Rúbrica de evaluación • Autoevaluación y Coevaluación



APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS

FECHA	MODELO SOCIOFORMATIVO	JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA
1/02/2026	El estudiante se centra en resolver situaciones de problemáticas reales, el trabajo colaborativo y desarrollar competencias integrales (saber, saber hacer, saber ser y saber convivir)	Esta metodología tiene como fundamento que la educación debe responder a problemas reales del contexto y no solo transmitir información. En este caso, se presenta la desmotivación en la clase de herramientas virtuales e

		impulsa el desarrollo integral (cognitivo, procedimental, actitudinal)
--	--	--

PROTOTIPO INNOVADOR

Propuesta: Reto Digital Colaborativo

Descripción: Un proyecto en el que los estudiantes, organizados en equipo, diseñan un Proyecto Digital Colaborativo, resuelvan un reto motivador vinculado a su realidad en donde aprenderán no solo a usar la herramienta, si no, aplicarla para generar un recurso con impacto en su vida laboral y profesional.

OBJETIVOS DEL JUEGO	COMPONENTES
<p>Aplicar el uso de herramientas virtuales de manera creativa y significativa en la resolución de problemas académicos y de la vida cotidiana demostrando motivación y disposición al trabajo colaborativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Celular o computadora con Internet Herramientas virtuales (Canva, Genially, Padlet, Kahoot) en equipos de 3 integrantes, crear un producto digital (ejemplo: póster con frases inspiradoras, infografía con hábitos saludables, mural con intereses juveniles) Proyector o pantalla, cada equipo expondrá su trabajo en forma de galería digital.
<p>Modalidad: Con tecnología, utilización de herramientas virtuales en clases.</p>	

Indicaciones:

- Formar equipos de 3 integrantes
- Cada equipo propondrá una idea para crear un producto digital (puede ser la solución a una problemática, informativa o noticia)
- Luego socializará su producto a sus compañeros.

Proceso de implementación



Proceso de Implementación del Proyecto Digital Colaborativo

Objetivo:

Gestionar el uso de herramientas virtuales aplicándolas de manera creativa y significativa en la solución de problemas académicos y de la vida cotidiana, trabajando de manera colaborativa y mostrando interés en el aprendizaje.

Asignatura	Informática
Contenidos:	Concepto de herramientas virtuales, funcionalidad, creatividad en el uso de herramientas virtuales, aplicación de herramientas virtuales en contexto de interés de los estudiantes.
Duración de la secuencia y número de sesiones previstas:	2 semanas (4 sesiones)
Nombre del profesor que elaboró la secuencia:	Carmen Elena Fuentes Hernández
Competencias:	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas virtuales • Resolución de problemas • Trabajo colaborativo

Situación Problemática:

En las clases de informática se ha identificado la baja motivación por parte de los estudiantes al no visualizar como esos conocimientos adquiridos pueden aplicarlos en su vida profesional o cotidiana al culminar sus estudios. Para responder a esta problemática se propone que los estudiantes creen un “Proyecto Digital Colaborativo” en el cuál, los estudiantes organizados en equipos,

identifiquen un reto, una problemática real de su entorno y diseñen un recurso digital que proponga una solución creativa, con un impacto social, académico o laboral.

OBJETIVOS DEL JUEGO	COMPONENTES
<p>Aplicar el uso de herramientas virtuales de manera creativa y significativa en la resolución de problemas académicos y de la vida cotidiana demostrando motivación y disposición al trabajo colaborativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular o computadora con Internet • Herramientas virtuales (Canva, Genially, Padlet, Kahoot) en equipos de 3 integrantes, crear un producto digital (ejemplo: póster con frases inspiradoras, infografía con hábitos saludables, mural con intereses juveniles) • Proyector o pantalla, cada equipo expondrá su trabajo en forma de galería digital.
<p>Modalidad: Con tecnología, utilización de herramientas virtuales en clases.</p>	

Indicaciones:

- Organizar a los equipos de 3-4 estudiantes.
- Asignar un rol a cada estudiante: (Coordinador: organiza el trabajo. Investigador: consulta fuentes de información sobre la problemática. Diseñador: elabora el recurso digital. Expositor: Socializa el trabajo ante sus compañeros y docentes.)

- Formular una propuesta clara de una problemática,
- Investigar fuentes bibliográficas confiables y armar un pequeño documento.
- Desarrollar un producto digital usando Canva, Genially o otra herramienta de su conocimiento para crear el producto.
- Compartir el producto con sus demás compañeros y socializarlo.
- Al finalizar, el equipo debe reflexionar: ¿Qué aprendimos al trabajar en equipo? ¿Cómo cambió nuestra visión del uso de las herramientas digitales? ¿Qué impacto tuvo nuestra propuesta?

Instrumento de Evaluación del Proyecto Digital Colaborativo

Criterio	Excelente	Muy bueno	Bueno
Identificación del reto	Define una problemática relevante con impacto social y educativo	Identifica una problemática real y pertinente	Identifica una problemática poco clara
Propuesta de solución	Solución innovadora y con impacto positivo	Solución clara y realista	Solución poco clara y superficial
Uso de la herramienta	Uso de la herramienta con	Uso de la herramienta con	Uso de las funciones básicas

digital	creatividad y sobresaliente	autonomía	pero aun requiere apoyo constante
Trabajo colaborativo	Lidera con actitud positiva y promueve la cooperación	Participa activamente su equipo de trabajo	Participa mínimamente
Comunicación del proyecto	Excelente presentación, lenguaje adecuado y visualmente atractivo	Clara y coherente	Poco clara y desorganizada

Evaluación Formativa

En la experiencia en el ámbito educativo, la evaluación no debe concebirse únicamente como una herramienta para calificar, si no como un proceso continuo de aprendizaje y mejora. A través de la práctica docente con los estudiantes de Educación Media, se ha observado que cuando los estudiantes reciben retroalimentación constante, muestran mayor interés, motivación y compromiso con su propio aprendizaje. De esta manera, la evaluación se convierte en una estrategia para acompañar, orientar y fortalecer los conocimientos de los estudiantes en el proceso educativo.

La evaluación formativa forma parte de uno de los pilares fundamentales del proceso educativo, ya que, permite no solo medir los conocimientos de los

estudiantes, sino también, orientar y mejorar continuamente. Su propósito es acompañar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando las dificultades y brindando la retroalimentación pertinente.

Benjamín S. Bloom fue uno de los principales autores que impulsó la evaluación formativa en el contexto educativo; según Bloom (1969), esta evaluación tiene como finalidad mejorar el aprendizaje de los estudiantes mientras este ocurre, proporcionando información que ayude tanto al docente como al estudiante a ajustar estrategias y alcanzar objetivos propuestos en la planificación, la evaluación formativa no tiene como propósito calificar, sino mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la actualidad, se considera que la evaluación formativa es indispensable para promover aprendizajes significativos, la mejora continua de este y la inclusión educativa. Permite valorar no solo el conocimiento, sino también, las habilidades, actitudes y competencias a lo largo de todo el contexto educativo, en este sentido, evaluar formativamente es educar de manera consciente y transformadora.

Integración de Habilidades Socioemocionales y DUA



La actividad promueve de manera integral el desarrollo de habilidades socioemocionales y los principios de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) favoreciendo un proceso educativo inclusivo, participativo y centrado en el estudiante.

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES A DESARROLLAR

- **Autoconciencia:** se desarrolla durante la investigación de la problemática, ya que los estudiantes reflexionan sobre realidades sociales o educativas que impactan a su entorno, fomentando la empatía, el respeto y la comprensión hacia diferentes perspectivas.

- **Conciencia social:** se fortalecen mediante la comunicación efectiva, la cooperación, la escucha activa y la toma de acuerdos, elementos indispensables para alcanzar un producto final coherente y de calidad



- **Toma responsable de decisiones** se evidencia cuando el grupo selecciona fuentes de información confiables, define la estructura del producto digital, decide el formato de presentación y reflexiona sobre el impacto de su propuesta. Todo esto contribuye al fortalecimiento de

una convivencia positiva y a la construcción de un aprendizaje significativo basado en la colaboración y la responsabilidad compartida.



Por otra parte, los principios del DUA, están presentes a lo largo de toda la experiencia. El primero, se integra cuando los estudiantes acceden y procesan la información por medio de diferentes formatos (textos, gráficos, videos, recursos digitales y presentaciones) lo que facilita la comprensión de los contenidos de acuerdo con los diversos estilos y formas y ritmos de aprendizaje. El segundo, se evidencia en la variedad de formas en que los estudiantes pueden demostrar su aprendizaje: mediante la elaboración del documento escrito, el diseño del producto digital, la exposición oral o el liderazgo en la coordinación del equipo. Esto permite que cada estudiante exprese su conocimiento según sus capacidades, intereses, evitando barreras en la evaluación.

El enfoque DUA, es importante aplicarlo en el aula porque propone diseñar clases integrando a todos los estudiantes y que se atienda la diversidad en el aula. Permite que cada uno de los estudiantes tenga más de una manera a acceder a la información, participar en las actividades y expresar lo que sabe, haciendo este uno de los enfoques más pertinentes a la hora de planificar.

REFLEXIONES FINALES:

Durante el desarrollo del Curso de Especialización en Estrategias y Metodologías Activas para la Formación Docente, se pudo identificar la importancia de transformar los métodos tradicionales de enseñanza a utilizar metodologías innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo, participativo e inclusivo en el aula. A lo largo de todo este proceso se pudo reflexionar que un aprendizaje es significativo cuando el estudiante es el autor de su propia formación y asume un papel activo, reflexivo, experimenta y aplica sus conocimientos en contextos reales.

La experiencia adquirida en este curso permitió reconocer que, las metodologías activas innovadoras como el Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Problemas, el Aprendizaje Colaborativo y el uso de herramientas digitales fomentan la motivación y compromiso de los estudiantes. Asimismo, se reflexionó sobre la importancia de crear entornos de aprendizaje basados en la inclusión, que consideren la diversidad y los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Este curso, representó una oportunidad de replantear la práctica docente en todas sus formas, integrando herramientas innovadoras y estrategias centradas en el estudiante.

BIBLIOGRAFÍA:

- Hammer, M. (1990). Reengineering work: Don't automate, obliterate. Boston: Harvard. Recuperado de: <https://hbr.org/1990/07/reengineering-work-dont-automate-obliterate>
- Bloom, B. S. (1969). *Some theoretical issues relating to educational evaluation*. In R. W. Tyler (Ed.), *Educational evaluation: New roles, new means. The 68th Yearbook of the National Society for the Study of Education, Part II* (pp. 26–50). Univers

CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

ESTUDIANTE:
BR.OMAR ALEXANDER AGUILAR CAMPOS

CARRERA
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

"El objetivo de la educación es formar seres capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente de repetir lo que otras generaciones hicieron."

– Jean Piaget

ÍNDICE

56

BIOGRAFÍA

57

**MARCO
CONCEPTUAL**

58-59

**PRÁCTICA I
PROYECTO APRENDIZAJE BASADO
EN PROYECTOS
“DESCIFRANDO LOS ECOSISTEMAS
CON LLAVES DEL CONOCIMIENTO”**

60-62

**PRÁCTICA II
“DISEÑO INSTRUCCIONAL
CON UN PROTOTIPO (JUEGO
EDUCATIVO)”**

63-64

**PRÁCTICA III
“TALLER: IDENTIFICACIÓN Y
EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES
CON ALTAS CAPACIDADES”**

67

**PROPUESTA
METODOLÓGICA**

66

BIBLIOGRAFÍA

65

**REFLEXIONES
FINALES**

BIOGRAFÍA



creacion propia

Omar Alexander Aguilar Campos, nace un 10 de febrero del año 2000, en el municipio de Quezaltepeque la libertad, es el menor de 4 hermanos y actualmente tiene 25 años de edad.

Realizó sus estudios básicos en el Centro Escolar José Dolores Larreynaga y sus estudios intermedios en el Complejo Educativo Dr. María Julia Hernández, obteniendo el título de técnico en infraestructura y sistemas informáticos en el año 2017. A la edad de 18 años decide buscar oportunidades laborales que le permitan brindar apoyo en su casa y posterior toma la decisión de seguir su vocación, llamado por su anhelo de aprender, formar y enseñar a las personas, elige en sus estudios superiores la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad de El Salvador.

Durante los 5 años de carrera que ha enfrentado diversas situaciones en las que ha requerido de tomar decisiones entre su vida laboral, buscando formarse en distintos ámbitos y culminando diplomados en administración de empresas que le han permitido crecer dentro de su lugar de trabajo y su vida estudiantil, sin embargo, ante todas las adversidades ha culminado sus estudios superiores.

Durante su estancia en la carrera, tuvo aprendizajes enriquecedores que le ayudaron a comprender las mecánicas del aula, sus fundamentos, la importancia del docente, del estudiante, del aprender continuamente y de mejorar la forma de educar en el panorama actual.

Actualmente se encuentra laborando en una empresa privada fungiendo como coordinador de operaciones y culminando su formación en el curso de especialización al cierre de su carrera lugar donde ha reforzado todos sus conocimientos en materias pedagógicas.



creacion propia

BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

Las buenas prácticas pedagógicas se definen como el conjunto de estrategias, metodologías, acciones y actitudes docentes que promueven aprendizajes significativos, equitativos y de calidad, basadas en principios pedagógicos, éticos y contextuales que responden a las necesidades y características de los estudiantes. Estas prácticas buscan mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje,

Desde una perspectiva constructivista, las buenas prácticas se fundamentan en las teorías de Piaget, Vygotsky y Ausubel, quienes enfatizan la importancia de la interacción social, la actividad del estudiante y la relación entre los nuevos aprendizajes y los conocimientos previos. Una buena práctica pedagógica no es solo la aplicación técnica de un método, sino una acción educativa orientada al desarrollo del estudiante y a la transformación de la labor docente.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

Inclusión

Garantiza que todos los estudiantes tengan acceso, participación y logros en la educación, independientemente de sus diferencias individuales, culturales o sociales.

Se fundamenta en la idea de que la educación es un derecho universal, y por tanto, las prácticas docentes deben eliminar toda forma de discriminación, adaptando las estrategias a la diversidad.

Innovación Educativa

Promueve la búsqueda constante de nuevas metodologías, recursos y estrategias didácticas que respondan a los retos del contexto actual. La innovación no se limita al uso de tecnología, sino que implica repensar la enseñanza para fomentar la creatividad, la investigación y el pensamiento crítico.

Participación y Colaboración

Reconoce que el aprendizaje se construye mediante la interacción social, el diálogo y el trabajo cooperativo. Tanto los estudiantes como los docentes son agentes activos del proceso educativo, compartiendo responsabilidades y aprendizajes.

Adaptabilidad

Reconoce la necesidad de ajustar los métodos y estrategias de enseñanza a los ritmos, estilos y contextos de aprendizaje de cada estudiante. La flexibilidad favorece una educación personalizada, abierta al cambio y a la innovación.

Desarrollo de Competencias

La educación debe centrarse en la formación de competencias entendidas como la capacidad de movilizar conocimientos, habilidades, actitudes y valores para resolver problemas en contextos reales. Las buenas prácticas pedagógicas se orientan a que los estudiantes aprendan a aplicar lo que saben mediante el desarrollo de competencias.

PRIMERA PRÁCTICA

METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA TRANSFORMACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

CONTEXTO DESARROLLADO

TEMA

Proyecto ABP "Descifrando los ecosistemas con llaves del conocimiento".

NIVEL EDUCATIVO

Simulación nivel 4 grado educación básica.

AREA

Ciencia y tecnología
Lenguaje y Literatura.

PRODUCTO ESPERADO

Esquema de llaves caracterizando los niveles de organización ecológica.

OBJETIVOS

Proponer un ambiente de aprendizaje colaborativo, positivo y enfocado a la mejora continua, promoviendo la participación y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Descripción breve

Aplicación de metodologías activas dentro del aula, desarrollando técnicas de integración de 2 materias en un ABP por medio de los temas:

- Organizadores gráficos de la información: el esquema de llaves.
- Ecosistemas.

complementando con la base teórica de cada tema y finalizando con un esquema de llaves sobre el tema los "ecosistemas" evidenciando el aprendizaje e integración de ambos contenidos con las técnicas adecuadas

RECURSOS UTILIZADOS

1

ACTIVIDAD INTERACTIVA

Recursos Digitales e Interactivos

- Plataforma Educaplay
- Actividad: "Los ecosistemas" → https://www.educaplay.com/challenge/1987357-los_ecosistemas/
- Actividad: "Niveles de organización de los ecosistemas" https://es.educaplay.com/reto/1987342niveles_de_organizacion_de_los_ecosistemas/

2

PLATAFORMAS Y EQUIPOS

Plataformas de creación de organizadores gráficos:

- Canva
- Coggle
- Creately
- Google Jamboard
- MindMeister
- Computadoras, tabletas o dispositivos móviles

3

MATERIALES

Texto científico:

Manual de Ciencias Naturales, 3º grado – Capítulo 6
Enlace: https://www.elbibliote.com/libro-pectia/manual_csnaturales/3grado/capitulo6/pdf/3.6.1.pdf

Texto informativo:

Material compartido en Google Classroom como lectura previa.

Diapositivas e imágenes: Presentación visual sobre ecosistemas y niveles de organización ecológica

ANÁLISIS PROYECTO “DESCIFRANDO LOS ECOSISTEMAS CON LLAVES DEL CONOCIMIENTO”.

Resultados observados:

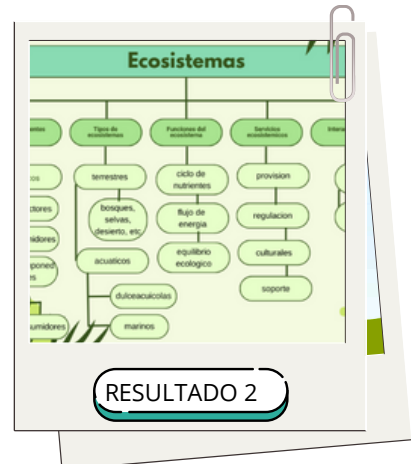
El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) facilita la integración de contenidos de diferentes áreas curriculares, en este caso se desarrolló en las materias de Ciencia y Tecnología junto con Lenguaje y Literatura.

El desarrollo de esta experiencia permitió comprobar el potencial del Aprendizaje Basado en Proyectos como una estrategia integradora de saberes. A través del ABP, fue posible vincular contenidos científicos con competencias comunicativas y digitales, logrando que los estudiantes comprendieran los ecosistemas desde una perspectiva interdisciplinaria y práctica.



REFLEXION;

El desarrollar la práctica mediante recursos virtuales facilitó la implementación de la metodología ABP, ya que permite mayor flexibilidad al combinar distintas disciplinas en una misma. se implementar mejor en campos de materias más prácticas o ilustrativas



SEGUNDA PRÁCTICA

DISEÑO INSTRUCCIONAL CON UN PROTOTIPO (JUEGO EDUCATIVO)

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Diseñar un prototipo de juego educativo, acompañado de un manual de instrucciones aplicando el modelo ADDIE, como referencia estructural para la elaboración de materiales instruccionales.
2. Incorporar herramientas digitales innovadoras para fomentar el aprendizaje basado en juegos y enriquecer la experiencia de las prácticas educativas.
3. Promover el desarrollo de habilidades para fomentar el trabajo colaborativo y el fortalecimiento del trabajo en equipo en entornos educativos.

DESCRIPCIÓN

La actividad consiste en el diseño y presentación de un prototipo de juego educativo, acompañado de un manual de instrucciones elaborado bajo el modelo instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Su propósito es fomentar el aprendizaje basado en juegos (ABJ) como estrategia activa para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Definiciones más importantes

TEMA

¡Muévete y Aprende con el Sistema Músculoesquelético!

NIVEL EDUCATIVO

CUARTO grado de Educación Básica (8-9 años).

OBJETIVO

Reforzar los conocimientos sobre el sistema músculoesquelético (huesos, músculos, articulaciones y tendones) mediante preguntas de opción múltiple y verdadero/falso.

AREA

Ciencia y tecnología: UNIDAD 6-CUERPO HUMANO: MOVIMIENTO E INTERACCIONES

PRODUCTO ESPERADO

Diseñar un prototipo de juego educativo.

¿QUE SE HIZO?

El prototipo fue creado en PowerPoint presentado como un juego que no requiere de internet para su ejecución, de selección múltiple, interactivo y adaptable a cualquier rama educativa que requiera de enseñar por medio del juego.

¿COMO SE DESARROLLÓ?

La creación del juego comienza con la elección del tema principal y el público al que estará orientado, estudiando el tema se evalúan las áreas temáticas que se consideran para reforzar luego de cada sesión de clases, partiendo de estos principios se refleja como un instrumento de retroalimentación interactivo, los recursos utilizados fueron imágenes y sonidos prediseñados del videojuego among us con el objetivo de atraer a los estudiantes por medio de la creatividad.

RECURSOS UTILIZADOS

1

POWERPOINT

Como base del proyecto se encuentra powerpoint, plataforma la cual se opto como la mas una alternativa que no requiere de muchos recursos y es reutilizable en cualquier materia.

2

LIBRO DE CIENCIAS

A partir de los temas y objetivos que se presentan en el libro se desarrollan los temas dentro del juego, funge como recurso didáctico para la formación de preguntas

3

IMAGENES, SONIDOS Y FONDOS DE AMONG US

Lo llamativo del prototipo se centra en la interacción de los estudiantes mientras aprenden es por ello que las imágenes, sonidos y animaciones parten del juego among us.

Participación

El juego permite transformar el aula en un espacio donde aprender se vuelve algo divertido, participativo y más cercano a la realidad del niño, facilita la interacción estudiante-docente cuando existe de por medio un recurso que despierte interes

¿QUE FUNCIONÓ?

crear un prototipo adaptable a cualquier materia, de bajos recursos y moldeable a la creatividad del docente, obteniendo la atención de los estudiantes, realizarlo de manera manual sin aplicaciones externas y en línea con los objetivos de un ABJ para la retroalimentación en el aula

Resultados observados

Motivación

Los estudiantes despiertan mayor interés en una retroalimentación al presentarse por medio de un juego, esto despierta el interés y la motivación en participar si se presenta como un juego donde logra avanzar de acuerdo a sus conocimientos

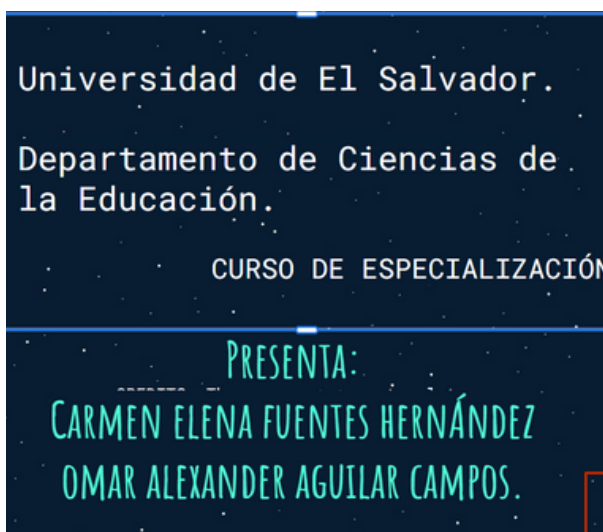
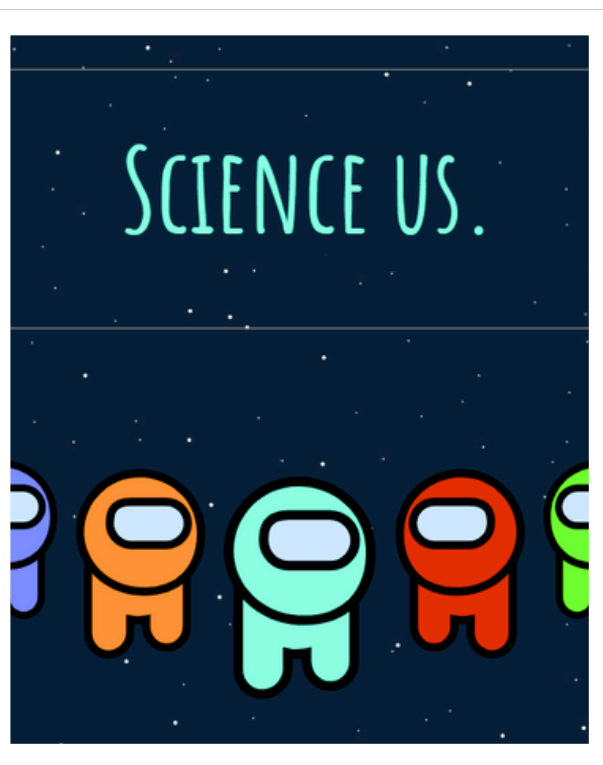
¿QUE MEJORAR?

El incremento de recursos dentro del juego, puede volverse repetitivo en cierto punto de ejecución, innovar y adaptar nuevas formas de utilizar el recurso PowerPoint y buscar nuevos modos de juego

Aprendizajes

La implementación de metodologías activas donde se centren en un cambio de la forma cotidiana de enseñar representa un aprendizaje tanto para el docente como para el estudiante, en este caso el docente crea y construye sus recursos educativos y el estudiante aprende de una forma diferente

EVIDENCIAS



creación propia

TERCERA PRÁCTICA

TALLER: IDENTIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTAS CAPACIDADES.

Como parte de los objetivos del curso de especialización se presenta el enfoque en la implementación y desarrollo de metodologías activas, planificaciones y estrategias de enseñanza, es por ello que culmina con la practica educativa a desarrollarse dentro del aula, poniendo en practica todo lo realizado durante el curso, de esta forma nace el desarrollo del "taller: identificación y evaluación de estudiantes con altas capacidades" el cual estuvo dirigido a estudiantes de nivel superior del curso de especialización.

DESCRIPCION

La práctica fue desarrollada durante 3 sesiones teóricas y practicas explorando instrumentos y teorías para la identificación de estudiantes con altas capacidades, tales como el DAT, SRBCSS, WISC-V, Matriculas Progresivas de Raven, dentro del marco practico se reflexionó en relación al contexto que cada estudiante ha experimentado en la aula y como este taller les ayudará en su desarrollo profesional .

Definiciones más importantes

Tema

IDENTIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTAS CAPACIDADES.

Area

El taller fue desarrollado en el nivel de estudios superiores de la universidad de el salvador, especificamente co los estudiantes del curso de especializacion.

Tematicas

Las temáticas desarrolladas fueron "métodos técnicos e instrumentos para la identificación de altas capacidades, ¿Qué son las altas capacidades? Diferencia entre altas capacidades y TDAH

Resultados esperados

como resultados del taller se fijaron objetivos de reforzar los conocimientos de los estudiantes del curso en temas no estudiados durante la carrera y que son de gran relevancia dentro del campo educativo

QUÉ SE HIZO, CÓMO SE DESARROLLÓ.

Se realiza estudio de instrumentos fisicos y virtuales, se desarrollan pruebas y se relacionan con el contexto educativo, se estudia la importancia de abordar este tema dentro de la carrera y se adquieren nuevas tecnicas para implementarse dentro del aula.

QUÉ FUNCIONÓ, QUÉ MEJORAR.

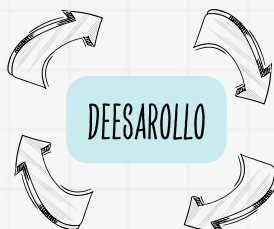
Se refleja de buena manera el desarrollo practico de pruebas reales y la relación con el contexto, el desarrollo de temáticas nunca antes estudiadas.

se pueden mejorar en los tiempos de estudio de instrumentos, se conocieron 4 específicos sin embargo el tema es amplio y presenta muchas mas aristas que se pueden incorporar.

RECURSOS UTILIZADOS.

Dentro de los recursos utilizados se usaron pruebas DAT y SRBCSS impresas y pruebas virtuales de escalas de raven, Y wisc-v.

Se usan las pantallas electronicas de la facultad, google meet y canva-



RESULTADOS OBSERVADOS:

Los estudiantes interiorizaron los contenidos hacia su experiencia en el aula y estancia en la carrera, donde no se había tenido la oportunidad de estudiar ni poner en practica instrumentos de identificación de estudiantes con altas capacidades, por tanto reflejaron aprendizajes nuevos y significativos aplicables a los distintos contextos donde se desarrollan.

EVIDENCIAS



Autor: creación propia

REFLEXIONES FINALES

Lecciones aprendidas.

La práctica es la única forma de conocer la importancia de las metodologías activas dentro aula, las necesidades educativas despiertan la búsqueda y formación por parte del docente y el conocerlas y ejecutarlas de primera mano permite innovar la forma en la que se percibe el formar hacia el futuro, las estrategias de enseñanza que un docente puede aplicar van de la mano con los conocimientos que haya adquirido, el poder llevar a la practica un metodología teórica forma parte de las estrategias de enseñanza que cada docente presenta. cada uno tiene una forma única de percibir y enseñar, la metodologías y estrategias se presentan como una herramienta para explorar al máximo la imaginación de un docente en el aula.

Cómo se proyecta como docente innovador.

Ante el auge de las nuevas tecnologías, IA, plataformas virtuales prepararse y formarse ante los nuevos retos tecnológicos es el principal objetivo hacia el futuro, el complementar los conocimientos, estrategias y metodologías actuales puede ser parte de un cambio en el como se da el hecho educativo en el contexto actual, si bien la infraestructura del presente no es uniforme en todo el sistema educativo, el incluir estas tecnologías en el portafolio docente se convierte en una necesidad. los mundos virtuales pueden ofrecer experiencias distintas sin moverse de un aula, explorar mas de cerca con simuladores se encuentra a un clic, el despertar el interés con nuevas formas de enseñar esta en nuestras manos y es como a futuro se ve reflejado un docente innovador.

Compromiso personal hacia la mejora continua..

La formación personal es ilimitada, la información se encuentra tras una pantalla, el compromiso personal va orientado a seguir transformando la educación a través de la formación continua, el no dejar actualizarse como docente y transformar el aula desde el conocimiento es necesario, la educación evoluciona, los intereses cambian y docente que transforme el futuro es un docente que no deja de prepararse en el presente, esta va de la mano con la preparación profesional y transformación de lo ya practicado, el compromiso se encuentra en función de no dejar de aprender, conocer e implementar dentro del aula.

BIBLIOGRAFIA

- **Barnett, J., & Hodson, D. (2001).** Conocimiento del contexto pedagógico: Hacia una comprensión más completa de lo que saben los buenos profesores de ciencias. *Science Education*, 85(4), 426–453. <https://doi.org/10.1002/sce.1017>
- **Barraca, J., & Artola González, T. (2004).** La identificación de alumnos con altas capacidades a través de la EDAC. *Edupyskhé. Revista de Psicología y Educación*, 3(1). <https://doi.org/10.57087/edupsykhe.v3i1.3749>
- **Comes, G., Díaz, E., Luque de la Rosa, A., & Moliner, O. (2016).** La evaluación psicopedagógica del alumnado con altas capacidades intelectuales. *Revista de Educación Inclusiva*, 1(1).
- **Ramos Santana, G., & Chiva Sanchis, I. (Coords.). (2018).** *Altas capacidades: Identificación-detección, diagnóstico e intervención*. Editorial Brief.
- **Ministerio de Educación de El Salvador (MINED). (2022).** *Programa de estudio de Ciencias Naturales – Segundo ciclo de Educación Básica*. Ministerio de Educación de El Salvador.
- **Ministerio de Educación de El Salvador. (2023).** *Cuaderno de trabajo de Ciencias y Tecnología, 4.º grado*. Ministerio de Educación de El Salvador.
- **Secretaría de Educación Pública (SEP). (2018).** *El cuerpo humano: Sistema óseo y muscular*. Biblioteca Virtual de la SEP.



Universidad De El Salvador



FASE I

PROPUESTA

METODOLÓGICA “BUENAS

PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS”

“Falta de contenidos en el currículo orientados a la identificación de estudiantes con altas capacidades en el aula”

Propuesta Metodológica “Buenas Prácticas Pedagógicas” Fase 1

Contexto educativo

Nivel educativo:
Educación superior, publica
Institución:
UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

Aspectos a describir

Características del contexto académico: En la Universidad de El Salvador, dentro de las carreras de educación, se observa la falta de incorporación de temáticas relacionadas con la identificación de estudiantes con altas capacidades.

Diagnóstico (problemática/Área de oportunidad)

Problema o dificultad identificada:

Ausencia de formación específica en la identificación de estudiantes con altas capacidades dentro del currículo de las carreras de educación.

Evidencias de la situación:

Desconocimiento de la teoría general para la identificación de estudiantes con altas capacidades.

Consenso común en la escasa capacitación durante la carrera para la identificación de estudiantes con altas capacidades.

Escasos conocimientos previos sobre materiales educativos que se pueden implementar dentro del aula.

Posibles causas de la problemática:

Orientación del currículo en áreas más generales de la educación.

Escasa investigación en el país sobre identificación y atención a estudiantes con talentos excepcionales.

Predominio de metodologías centradas en la enseñanza estándar, sin considerar la diversidad de ritmos y niveles de aprendizaje.

Impacto en el aprendizaje:

La ausencia de formación en la identificación de altas capacidades limita el desarrollo de competencias esenciales en los futuros educadores, como la detección temprana de talentos, la aplicación de estrategias pedagógicas diferenciadas, genera vacíos en la preparación profesional, lo que se traduce en prácticas docentes que no reconocen ni potencian las habilidades excepcionales de ciertos estudiantes.

Objetivo de mejora

Incorporar en el currículo de las carreras de educación de la Universidad de El Salvador contenidos teóricos y prácticos orientados a la identificación y atención de estudiantes con altas capacidades, con el fin de fortalecer la preparación de los futuros docentes.

Marco teórico (Modelo didáctico)

Modelo socioformativo

El modelo socioformativo es un marco pedagógico que busca formar personas integrales, capaces de abordar y solucionar problemas complejos de su contexto, articulando los saberes (saber ser, saber conocer, saber hacer y saber convivir) a través de la colaboración y la reflexión-acción para el desarrollo de competencias.

Fundamentación

El modelo socioformativo se basa en los aportes de Sergio Tobón y en el enfoque por competencias. Plantea que la educación debe trascender la simple transmisión de conocimientos para centrarse en formar personas capaces de aplicar lo aprendido en la vida real. La socioformación promueve la integración de saberes, valores y habilidades para dar respuesta a los retos del entorno, destacando la importancia de la ética, la colaboración y la innovación en el proceso educativo.

Principios clave

- Aprendizaje basado en problemas del contexto: el conocimiento cobra sentido al responder a necesidades reales, como la atención a la diversidad y a las altas capacidades.
- Desarrollo de competencias integrales: combina el saber ser, saber conocer, saber hacer y saber convivir.
- Colaboración y creación: los estudiantes trabajan en conjunto para diseñar soluciones, compartir saberes y construir proyectos significativos.
- Ética y compromiso social: se fomenta la formación de profesionales responsables que busquen la equidad y la inclusión en la educación

¿Por qué es adecuado para la problemática?

El modelo socioformativo es pertinente porque se centra en la resolución de problemas reales del contexto educativo, dado que el problema reside en la ausencia de formación en la identificación de altas capacidades en el currículo de las carreras de educación se puede abordar bajo este modelo para la integración de nuevos temas de estudio.

¿Cómo contribuirá a mejorar?

La socioformación permitirá que los futuros educadores no solo adquieran conocimientos sobre la detección de altas capacidades, sino que aprendan a aplicarlos en situaciones prácticas mediante proyectos, trabajo colaborativo y reflexión crítica. De este modo, se fortalecerá su preparación profesional



Universidad De El Salvador



FASE II

DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

“Falta de contenidos en el currículo orientados a la identificación de estudiantes con altas capacidades en el aula”

DISEÑO Y PLANIFICACION DE LA INTERVENCION” Fase 2

TALLER: IDENTIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTAS CAPACIDADES

DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

PROPUESTA	Diplomado “identificación y evaluación de estudiantes con altas capacidades”
ASIGNATURA	REFUERZO PEDAGOGICO
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la identificación y evaluación de estudiantes con altas capacidades. • Concepto de altas capacidades. • Características de los niños con altas capacidades. • Métodos, técnicas e instrumentos para la identificación de altas capacidades. • Análisis del instrumento Differential Aptitude Tests (DAT). • Análisis de la escala SRBCSS (Scales for Rating the Behavioral Characteristics of Superior Students). • Revisión de las Matrículas Progresivas de Raven. • Revisión de la Escala de Inteligencia de Wechsler para Niños – Quinta Edición (WISC-V).
DURACION DE LA SECUENCIA Y SESIONES PREVISTAS	4 sesiones-desarrolladas durante 1 mes en jornadas diferenciadas de 3 horas-sabado
ELABORA	BR. OMAR CAMPOS
FINALIDAD	Incorporar en el currículo de las carreras de educación de la Universidad de El Salvador contenidos teóricos y prácticos orientados a la identificación y atención de estudiantes con altas capacidades, con el fin de fortalecer la preparación de los futuros docentes.
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de diseñar planes de intervención pedagógica adecuados al perfil de los estudiantes. • Promover entornos de aprendizaje que favorezcan la creatividad, el pensamiento crítico y el potencial del estudiante. • Habilidades para investigar y diseñar investigaciones sobre la formación docente y su estado actual.
ACTIVIDADES CLAVE	Desarrollo de guias practicas oficiales para la deteccion de estudiantes con altas capacidades Reflexion y relacion con el contexto individual

PLANEACION DE LA PROPUESTA

1. Identificación de la secuencia Nivel de estudios: Universitarios	Asignatura: Refuerzo pedagógico Horas de la temática: 12 horas académicas Número de sesiones: 4 sesiones (3 hrs cada sesión)
--	---

2. Problema significativo del contexto

Los estudiantes de los últimos años de estudio del departamento de ciencias de la educación de la universidad de el salvador, consideran que existen áreas temáticas que no se abordan en la malla curricular de formación docente del departamento, bajo esta necesidad se estudia cuales enfoques consideran estos estudiante que necesitan refuerzo académico, partiendo de ello se considera la planeación y ejecución de un taller en identificación de estudiantes con altas capacidades.

3. Título de secuencia: Identificación Y Evaluación De Estudiantes Con Altas Capacidades

4. Competencias genéricas

- Trabajo en equipo
- Metacognición
- Análisis crítico de contexto
- Aplicación de estrategias
- Habilidad para adaptarse a características individuales de los estudiantes.

5. Competencias disciplinares

- Capacidad de diseñar planes de intervención pedagógica adecuados al perfil de los estudiantes.
- Promover entornos de aprendizaje que favorezcan la creatividad, el pensamiento crítico y el potencial del estudiante.
- Aplicar metodologías de detección temprana y seguimiento del estudiante.
- Conocer los criterios, indicadores y modelos de identificación de estudiantes con altas capacidades.

Sesión	Modalidad	Contenidos / Actividades	Evaluación
Sesión 1:	Virtual	Exploración inicial del concepto de altas capacidades y reconocimiento de sus características a partir de experiencias previas y recursos audiovisuales.	Diagnóstica: identificación de conocimientos previos mediante lluvia de ideas y Padlet. Formativa: análisis de video, aportes en foro y reflexión sobre experiencias.
Sesión 2:	Presencial	Comprensión de las altas capacidades mediante el análisis del DAT y la introducción al instrumento conductual SRBCSS.	Formativa: participación activa en la resolución del DAT y análisis crítico del uso del SRBCSS.
Sesión 3	Presencial	Profundización en la aplicación del SRBCSS, análisis de casos y comparación entre los instrumentos DAT y SRBCSS.	Diagnóstica: reflexión sobre utilidad y limitaciones de los instrumentos previos. Formativa: análisis de casos, participación grupal y aplicación práctica del SRBCSS
Sesión 4	Presencial	Estudio comparativo de las pruebas Raven y WISC-V y reflexión sobre su aplicación en la evaluación de altas capacidades.	Diagnóstica: reflexión inicial sobre instrumentos trabajados previamente. Formativa: participación en el análisis de Raven y WISC-V, argumentación crítica y aplicación contextual.

2.2. APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS

METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DEL TALLER

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	<ul style="list-style-type: none"> El Aprendizaje Basado en Problemas impulsa a los participantes a resolver situaciones complejas y reales, partiendo de un problema planteado por el docente. En el taller, el docente puede presentar un caso diagnóstico de un estudiante con posible alta capacidad y guiar a los participantes para identificar el problema, analizar causas, proponer hipótesis y diseñar estrategias de evaluación.
Aprendizaje Basado en Casos	<ul style="list-style-type: none"> El Aprendizaje Basado en Casos utiliza situaciones reales o simuladas para analizar, debatir y tomar decisiones fundamentadas, en el taller, esta metodología se puede usar para que los participantes estudien casos de estudiantes con altas capacidades, aplicando instrumentos como el DAT, SRBCSS o WISC-V.

2.3 PROTOTIPO INNOVADOR

Propuesta: Juego educativo “Mentes en Acción”

Descripción:

Juego colaborativo tipo simulador educativo en el que los participantes asumen el rol de evaluadores educativos y deben identificar a estudiantes con altas capacidades mediante el uso de pruebas reales (DAT, SRBCSS, Raven y WISC-V). Cada ronda plantea un caso hipotético y los equipos deben decidir qué instrumento aplicar, justificar su elección y analizar los resultados simulados.

Objetivo del juego	Componentes
Comprender y aplicar de manera práctica los métodos, técnicas e instrumentos de identificación de estudiantes con altas capacidades, fortaleciendo la capacidad analítica y argumentativa de los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> Cartas de casos: Descripciones de estudiantes ficticios con diferentes características. Cartas de instrumentos o links virtuales: DAT, SRBCSS, Raven, WISC-V (con descripción resumida). Tablero de progreso: Cada equipo avanza según la pertinencia y justificación de sus decisiones.

¿Cómo jugarlo?

1. Se forman equipos de 4 participantes.
2. Cada jugador recibe al azar una carta de caso y una prueba distinta (DAT, SRBCSS, Raven o WISC-V).
3. Cada participante aplica e interpreta su prueba individualmente, siguiendo la guía del instrumento.
4. Gana el equipo que complete todas las pruebas con mayor precisión en el menor tiempo.
- 5) por grupo realizan una reflexión general de lo aprendido y como lo aplicarían en su contexto educativo.

- **Modo contrarreloj:** Se reduce el tiempo de aplicación y análisis de cada prueba.
- **Modo rotativo:** Los jugadores cambian de prueba y caso en cada ronda.
- **Modo cooperativo:** Los miembros deben consensuar las decisiones finales antes de presentar resultados.

Modalidades

Juego de rol competitivo: Cada equipo se divide en roles; cada integrante recibe un caso y una prueba diferente que debe completar e interpretar correctamente en un tiempo determinado.

Con o sin tecnología: Puede jugarse con materiales impresos o mediante una versión digital en Genially o PowerPoint.



Universidad De El Salvador



FASE III

IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN FORMATIVA

“Falta de contenidos en el currículo orientados a la identificación de estudiantes con altas capacidades en el aula”

3.1. Proceso de implementación

Enfoque metodológico general

El taller se desarrolla bajo un enfoque participativo, experiencial y reflexivo, donde el aprendizaje surge a partir de la acción, la observación y el análisis.

Se prioriza el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y el uso de estrategias activas que permitan a los estudiantes comprender, aplicar y evaluar los instrumentos de identificación de altas capacidades.

Etapas del proceso metodológico

<p>Primera sesión</p> <p>Diagnostico e introducción</p>	<p>Objetivo: Diagnosticar conocimientos previos y generar interés por la identificación de estudiantes con altas capacidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bienvenida y presentación del propósito del taller. 2. Lluvia de ideas en Padlet con la pregunta: ¿Qué conocemos sobre la identificación y evaluación de estudiantes con altas capacidades? 3. Visualización del video: “Características de los niños de Altas Capacidades”. 4. Discusión grupal y foro abierto sobre experiencias personales. 5. Síntesis de ideas clave y preparación para la sesión siguiente.
<p>Segunda sesión:</p> <p>construcción y exploración</p>	<p>Objetivo: Comprender los fundamentos teóricos y metodológicos de los instrumentos DAT y SRBCSS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: <ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición apoyada con diapositivas sobre el concepto de altas capacidades. 2. Aplicación práctica del Differential Aptitude Tests (DAT) en pequeños grupos. 3. Debate sobre la aplicabilidad del DAT en el contexto educativo salvadoreño. 4. Introducción al uso del SRBCSS, explicando su propósito y forma de interpretación.
<p>Tercera sesión:</p> <p>Construcción y exploración</p>	<p>Objetivo: Profundizar en la interpretación conductual de las altas capacidades y en la aplicación del SRBCSS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: <ol style="list-style-type: none"> 1. Retroalimentación sobre aprendizajes previos. 2. Simulación del llenado de fichas SRBCSS con casos prácticos. 3. Identificación de conductas asociadas a las altas capacidades mediante trabajo grupal. 4. Debate sobre ventajas y limitaciones de los instrumentos conductuales. 5. Elaboración de una síntesis comparativa entre DAT y SRBCSS.
<p>Cuarta sesión:</p> <p>Consolidación y finalización</p>	<p>Objetivo: Integrar los conocimientos adquiridos durante todo el taller y aplicar los instrumentos de evaluación a través de una dinámica práctica de rol.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad inicial: Retroalimentación general sobre aprendizajes previos (DAT, SRBCSS, Raven y WISC-V). 2. Análisis guiado de los instrumentos Raven y WISC-V, abordando ventajas, limitaciones y aplicabilidad. 3. Actividad de consolidación (Juego de Rol “Desafío de Altas Capacidades”): 4. Los participantes se dividen en equipos de trabajo. 5. Cada integrante recibe un caso de estudiante con posibles altas capacidades y una prueba distinta (fragmento del DAT, ficha SRBCSS, ítem de Raven o ejercicio del WISC-V). 6. El equipo debe aplicar, analizar e interpretar los resultados correctamente en el menor tiempo posible. 7. Gana el equipo que complete todas las pruebas con precisión y fundamentación teórica. 8. Cierre reflexivo: discusión grupal sobre aprendizajes, retos y conclusiones generales

Fecha	Sesión	Actividades realizadas	Desafíos encontrados	Ajustes realizados	Reflexiones del docente	Reflexiones de los estudiantes

Lista de cotejo para la observación de participación y compromiso

Propósito:

Evaluar el grado de participación, responsabilidad y disposición de los participantes durante las sesiones teóricas y prácticas previas al juego de rol.

Criterio	Sí	No	Observaciones
Participa activamente en las discusiones y actividades.			
Aporta ideas y reflexiones relevantes en los foros o debates.			
Demuestra responsabilidad en la realización de tareas asignadas.			
Colabora con sus compañeros en el desarrollo de actividades			
Muestra actitud crítica y reflexiva ante los temas tratados.			

Escala de valoración para la autoevaluación y coevaluación final

Indicador	1	2	3	4	5
Comprendí los conceptos de altas capacidades y su importancia educativa.					
Participé activamente y aporté al aprendizaje del grupo.					
Fui capaz de aplicar correctamente los instrumentos					
Demostre pensamiento crítico y reflexivo durante el taller.					
Considero que el juego de rol fortaleció mi comprensión					

creacion propia

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Rúbrica de desempeño para el Juego de Rol “Desafío de Altas Capacidades”
Valorar la aplicación práctica e integrada de los conocimientos adquiridos durante el taller, mediante la resolución de casos y pruebas en el juego de rol.

Criterios de evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Comprensión del caso asignado	Analiza con profundidad el caso, identifica indicadores de altas capacidades y propone interpretaciones fundamentadas.	Identifica correctamente la mayoría de indicadores y realiza interpretaciones coherentes.	Reconoce algunos indicadores, pero con interpretaciones parciales.	No logra identificar los indicadores ni argumentar correctamente.
Aplicación del instrumento asignado	Utiliza el instrumento (DAT, SRBCSS, Raven o WISC-V) con precisión y coherencia metodológica.	Aplica el instrumento correctamente con mínimos errores.	Presenta dificultades en la aplicación o interpretación parcial.	Aplica incorrectamente el instrumento o no lo completa.
Trabajo colaborativo en el equipo	Colabora activamente, distribuye tareas y apoya al grupo en la toma de decisiones.	Participa y colabora en la mayoría de actividades grupales.	Su colaboración es limitada o irregular.	No coopera con el equipo o se mantiene pasivo.
Gestión del tiempo y resolución del desafío	Cumple con todas las pruebas correctamente en el menor tiempo posible.	Completa la mayoría de las pruebas en el tiempo establecido.	Finaliza con retraso o con errores parciales.	No completa las pruebas o no logra resultados válidos.
Reflexión final y argumentación crítica	Expone conclusiones claras, fundamentadas y críticas sobre la experiencia del juego y su relación con la práctica	Presenta conclusiones coherentes y pertinentes.	Las conclusiones son generales o poco argumentadas.	No presenta reflexión o esta es irrelevante.

creacion propia

3.3. REFLEXIÓN SOBRE LA EVALUACIÓN FORMATIVA

La evaluación formativa desempeña un papel esencial dentro del proceso didáctico, ya que permite acompañar, orientar y retroalimentar el aprendizaje de los estudiantes de forma continua a diferencia de la evaluación sumativa, cuyo propósito es calificar o certificar resultados, la evaluación formativa se centra en el proceso, en cómo se construyen sus conocimientos, aplican lo aprendido y mejoran a partir de la reflexión y la guía del docente.

En el desarrollo del taller sobre la identificación y evaluación de estudiantes con altas capacidades, la evaluación formativa se ve reflejada como un medio para el aprendizaje, pensamiento crítico y la reconocimiento de la aplicabilidad de los instrumentos estudiados desde la primera sesión, las actividades como la lluvia de ideas en Padlet y el foro de discusión posterior al video sobre características de los niños con altas capacidades permiten identificar los conocimientos previos, percepciones erróneas y fortalezas de los estudiantes y con ello evaluar el desarrollo general del taller

A lo largo de las sesiones presenciales, la evaluación formativa permitirá monitorear el grado de comprensión y aplicación práctica de los instrumentos estudiados, como el DAT, SRBCSS, Raven y WISC-V. Por medio de actividades como el análisis de casos, debates grupales y simulaciones, los estudiantes podrán recibir retroalimentación inmediata que les oriente a mejorar sus habilidades de observación, análisis y argumentación dando paso a la construcción de un aprendizaje significativo, basado en la experiencia y la reflexión.

Dentro del aula, este tipo de evaluación ayuda a detectar a tiempo las dificultades que enfrentan los alumnos, lo que nos permite ajustar estrategias metodológicas, adaptar los contenidos y ofrecer apoyo personalizado, además, favorece un ambiente de retroalimentación constante, donde el error no se percibe como un fracaso, sino como una oportunidad de mejora y aprendizaje.



FASE IV

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y CONCLUSIONES

“Falta de contenidos en el currículo orientados a la identificación de estudiantes con altas capacidades en el aula”

4.1. INTEGRACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y DUA

Durante el desarrollo del taller sobre identificación y evaluación de estudiantes con altas capacidades, se integrarán las habilidades socioemocionales como uno de los ejes que complementen los aprendizajes técnicos y conceptuales tanto de alumnos como de docentes ya que se buscará que los participantes principalmente docentes fortalezcan su empatía, autocrítica y habilidades de relación interpersonal, comprendiendo que la atención a las altas capacidades no solo requiere conocimiento teórico, sino también sensibilidad emocional, comprensión de la diversidad y capacidad de crear entornos de confianza.

A través de las actividades de análisis de casos y dinámicas grupales, se busca que los docentes aprendan a reconocer y valorar las emociones propias y las de sus estudiantes, especialmente en lugares donde las altas capacidades pueden ir acompañadas de desafíos socioemocionales como la frustración, la ansiedad o el aislamiento social, De este modo, el taller contribuirá al desarrollo de una práctica educativa más cercana a los estudiantes.

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se incorporará de forma integral en todas las fases del taller, y se busca que se aplique bajo los tres principios fundamentales del DUA de la siguiente manera:

Bajo las Múltiples formas de representación, ya que los contenidos se presentarán a través de recursos visuales (diapositivas, videos, gráficos), auditivos (explicaciones orales, debates) y prácticos (análisis de instrumentos como el DAT, SRBCSS, Raven o WISC-V). Esto permitirá que los participantes comprendan los conceptos de diferentes maneras y según sus estilos de aprendizaje.

También en Múltiples formas de acción y expresión ya que los asistentes podrán demostrar su aprendizaje mediante la participación en actividades grupales, resolución de casos, elaboración de fichas, juegos didácticos y reflexiones escritas, facilitando así la expresión de sus conocimientos de forma variada y creativa.

y por ultimo con Múltiples formas de implicación ya que se ofrecerán espacios de elección y colaboración, motivando la participación activa y el compromiso con el aprendizaje, de acuerdo con los intereses, experiencias y ritmos individuales.

La integración del DUA en todo el taller y en el desarrollo del mismo permitirá que los futuros participantes evalúen la importancia de la diversidad de aprendizajes que se encuentran en la vida cotidiana de un docente comprendiendo que los mismos enfoques que promueven la equidad en el aula son los que deben aplicarse para identificar y potenciar las altas capacidades en los estudiantes.

4.2. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

De acuerdo a la estancia dentro de la carrera en ciencias de la educación comprendemos que el estudiante es el enfoque principal dentro del aula, el reconocer a estos mismos bajo sus cualidades y diferencias de aprendizaje puede permitir actuar y generar un impacto en todos por igual, sin embargo como docente si las herramientas adecuadas no se tienen, no es posible abordar los diversos casos dentro del aula que se pueden llegar a dar, para el caso actual no existe un campo dentro de la carrera que prepare en complementar e identificar estudiantes con altas capacidades dentro del aula es por ello que la propuesta se presenta como un recurso fundamental y necesario que se pueda incorporar a futuro.

Una vez se desarrolle el taller sobre identificación y evaluación de estudiantes con altas capacidades, se prevé que los participantes consoliden una comprensión del proceso educativo que estos estudiantes requieren. La propuesta habrá permitido conectar los fundamentos teóricos, la aplicación práctica de instrumentos psicopedagógicos y la reflexión sobre la atención a la diversidad, fortaleciendo así las competencias profesionales necesarias para promover una educación orientada a las necesidades educativas encontradas.

El diseño metodológico del taller que combina aprendizaje activo, trabajo colaborativo, análisis de casos y un prototipo final en formato de juego de rol permitirá que los docentes aprendan haciendo, enfrentando situaciones reales y reflexionando sobre las mejores estrategias para identificar, evaluar y atender las altas capacidades en el aula.

También, mediante la incorporación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y el desarrollo de habilidades socioemocionales permitirán integrar a todos dentro del desarrollo del taller, donde cada docente reconozca que el aprendizaje significativo surge de la combinación entre la comprensión cognitiva y la empatía hacia las particularidades de cada estudiante.

Recomendaciones

1. Ampliar el tiempo de las sesiones prácticas, especialmente aquellas centradas en la aplicación de pruebas, para permitir un análisis más profundo y participativo.
2. Incorporar seguimiento posterior al taller, a través de práctica docente o espacios virtuales de intercambio, que permitan compartir experiencias de aplicación en el aula.
3. Integrar recursos tecnológicos interactivos (plataformas digitales, simuladores de evaluación, realidad aumentada) para reforzar la comprensión y el uso de los instrumentos de diagnóstico.
4. Evaluar el impacto del taller a mediano plazo, midiendo cambios en las actitudes, conocimientos y prácticas pedagógicas de los participantes.
5. Actualizar periódicamente los contenidos del taller según los avances científicos y pedagógicos en el ámbito de las altas capacidades y la inclusión educativa.

Banco de recursos didácticos:

1. Recursos para la planificación y diseño

Herramientas para crear materiales didácticos, planificaciones y presentaciones.

- Plantillas editables (Google Docs y Word)
Galería de plantillas para planificación y diseño educativo.
<https://docs.google.com/templates>
- Canva – diseño gráfico educativo
Permite crear presentaciones, carteles, portadas e infografías interactivas.
<https://www.canva.com/>
- Genially – contenidos interactivos
Ideal para infografías animadas, juegos y materiales interactivos.
<https://www.genial.ly/>
- Slidesgo – plantillas para PowerPoint y Google Slides
Diseños modernos para presentaciones educativas.
<https://slidesgo.com/es>
- SlidesCarnival – plantillas profesionales
Alternativa gratuita con estilos variados y educativos.
<https://www.slidescarnival.com/es>

2. Recursos multimedia para el aprendizaje

Bancos de imágenes, sonidos y herramientas para crear videos educativos.

- Pixabay – imágenes y videos libres
<https://pixabay.com/es/>
- Pexels – fotografías y clips educativos
<https://www.pexels.com/es-es/>
- Unsplash – fotografías artísticas libres de derechos
<https://unsplash.com/es>
- FreeSound – efectos de sonido gratuitos
<https://freesound.org/>
- Bensound – música libre para videos
<https://www.bensound.com/>
- Powtoon – videos animados educativos
<https://www.powtoon.com/>
- Animaker – creación de videos animados
<https://www.animaker.com/>
- Camtasia – grabación y edición de videos profesionales
<https://www.techsmith.com/camtasia.html>

3. Herramientas para la participación y gamificación en el aula

Sitios que fomentan la motivación y la interacción a través del juego.

- Kahoot – cuestionarios interactivos
<https://kahoot.com/>
- Wordwall – juegos educativos personalizables
<https://wordwall.net/es>
- Quizizz – juegos y evaluaciones en línea
<https://quizizz.com/>
- Educaplay – actividades interactivas
<https://es.educaplay.com/>

4. Herramientas para evaluación digital

Facilitan la evaluación automatizada, visual y por competencias.

- Google Forms – formularios y cuestionarios
<https://forms.google.com/>
- Flippity – convierte hojas de cálculo en juegos
<https://flippity.net/>
- Rubistar – creador de rúbricas digitales
<https://rubistar.4teachers.org/>

5. Plataformas y aulas virtuales

Espacios digitales para administrar clases y recursos.

- Google Classroom – gestión de clases
<https://classroom.google.com/>
- Moodle – plataforma educativa completa
<https://moodle.org/>
- Edmodo – red social educativa
<https://new.edmodo.com/>

6. Recursos innovadores

Fuentes para la formación continua y la actualización digital docente.

- Blog: Un Profesor – materiales por áreas y niveles
<https://www.unprofesor.com/>
- Canal de YouTube: Profe Digital – tutoriales tecnológicos
<https://www.youtube.com/@ProfeDigital>
- Canal de YouTube: Aula Abierta UES – recursos inclusivos y virtuales
<https://www.youtube.com/@aulaabiertaUES>
- Canal de YouTube: Didáctica en acción – estrategias educativas prácticas
<https://www.youtube.com/@didacticaenaccion>

7. Recursos para planificación y diseño incorporando Inteligencia Artificial

- Canva Magic Studio (IA integrada)
Usa Magic Write (redacción automática), Magic Design (presentaciones con IA) y Text to Image (genera imágenes a partir de texto).
<https://www.canva.com/>
- Gamma App (IA para presentaciones)
Crea presentaciones, documentos o portafolios automáticamente escribiendo solo una idea o texto base.
<https://gamma.app/>
- SpotVirtual es una plataforma de oficinas virtuales diseñadas para equipos de trabajo colaborativo, incorporando Inteligencia Artificial
<https://www.spotvirtual.com/es>

8. Escalas de Renzulli para Evaluación de Sobredotados

<https://orientrazos.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/01/escalas-renzulli-evaluacion-c3b3n-sobredotados2.pdf>

9. Pruebas DAT:

https://mega.nz/folder/DWQDGYTa#XV2Vp0E1W39_Id2WwDxs_g

10. Prototipo reutilizable de juego educativo:

https://docs.google.com/presentation/d/1Tijg94VHNZ5tC6GQ3VVGy9Y3_ccjP-Ho/edit?slide=id.p35#slide=id.p35

Bibliografía

CAST. (s. f.). *Universal Design for Learning (UDL)*. Recuperado de <https://www.cast.org/what-we-do/universal-design-for-learning/>

CASEL. (s. f.). *Fundamentals of SEL / What is SEL?* Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. Recuperado de <https://casel.org/fundamentals-of-sel/>

Gobierno de Canarias. (s. f.). *Aprendizaje basado en proyectos / metodologías activas*. Recuperado de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://eric.ed.gov/?id=EJ732415>

PBLWorks. (s. f.). *What is Project Based Learning?* Recuperado de <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation. Recuperado de https://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf

Whitton, N. (2012). *Game-based learning: How games promote learning and affect learning outcomes*. En fuentes académicas sobre Game-Based Learning. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/302377183_Games-Based_Learning

UNESCO. (2025). *Buenas prácticas en el uso de evidencias para políticas y educación* (o páginas sobre buenas prácticas educativas). Recuperado de <https://www.unesco.org/sdg4education2030/es/good-practices-evidence-based-education-policy>