



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



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

MÓDULO IV

GESTIÓN DEL AULA Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

CONTENIDO:

CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS

PRESENTADO POR:

APARICIO MARTÍNEZ, SINTHIA MARYORI	CARNET AM18130
LÓPEZ RIVAS, YEIMY ELIZABETH	CARNET LR12038
MOZ DÍAZ, CRISTINA LETICIA	CARNET MD20021

DOCENTE:

MIRNA ELIZABETH BENÍTEZ CASTELLANOS

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR
CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, NOVIEMBRE 2025**

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



TÍTULO:
CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS

PRESENTADO POR:

APARICIO MARTÍNEZ, SINTHIA MARYORI	AM18130
LÓPEZ RIVAS, YEIMY ELIZABETH	LR12038
MOZ DÍAZ, CRISTINA LETICIA	MD20021

**TRABAJO FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN EN ESTRATEGIAS DE
ENSEÑANZA Y METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA FORMACIÓN DOCENTE**

DOCENTE A CARGO:

MIRNA ELIZABETH BENÍTEZ CASTELLANOS

CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR
CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, NOVIEMBRE 2025

AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA

RECTOR

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN

VICERRECTOR ACADÉMICO

MAESTRO RÓGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

SECRETARIO GENERAL

LICENCIADA ANA RUTH AVELAR

DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA

FISCAL GENERAL

AUTORIDADES FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA

DECANO

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO

VICEDECANA

MAESTRA NATIVIDAD TESHÉ PADILLA

SECRETARIO

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR

JEFE

MAESTRO NELSON MEJÍA PÉREZ

COORDINADOR ACADÉMICO DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO

CUADERNO DE BUENAS

Prácticas



2025

Índice

A. Resumen	8
B. Introducción	9
C. Objetivos	11
D. Índice creativo	13
E. Presentación personal y pedagógica	14
F. Autobiografía de las autoras de las experiencias	17
G. Marco teórico de referencia	20
H.1. Documentación del Aprendizaje Basado en Proyectos. (ABP)	22
H.2 Documentación de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	24
H.3 Documentación de Práctica Educativa	26
I. Propuesta metodológica	33
J. Reflexiones finales	118
K. Bibliografía	123

A. Resumen

En el presente trabajo las estudiantes de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación dan a conocer los conocimientos adquiridos y puestos en práctica en el desarrollo del curso de Especialización en Estrategias de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente que se desarrolló en cuatro módulos. El módulo de Diseño y Planificación Didáctica, consiste en mostrar los diferentes modelos didácticos que orientan la práctica docente y permite adaptar la enseñanza a diferentes contextos, necesidades y estilos de aprendizajes. Asimismo las Metodologías Activas en la Transformación del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, por lo que estas estrategias promueven la participación activa, el pensamiento crítico, la autonomía y el trabajo en equipo convirtiendo al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje. En donde se investigó diferentes metodologías como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), trabajo colaborativo, Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) entre otros.

Las Metodologías Activas y el Uso de las TIC, que nos permiten fomentar lo que es el trabajo colaborativo, utilizando las diferentes herramientas tecnológicas que nos ayudan a innovar los procesos de aprendizaje. De igual manera se realizó una práctica educativa donde permitió identificar distintas problemáticas, y dar posibles soluciones con propuestas innovadoras. La Gestión del Aula y Habilidades Socioemocionales durante su desarrollo se identificaron e implementaron ciertas estrategias que favorecen el desarrollo socioemocional, eco-comunicacional, aplicando los principios de Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) para los nuevos entornos educativos y así obtener un aprendizaje significativo. De tal manera que se realizaron diferentes actividades en donde se pusieron en práctica cada uno de los módulos antes mencionados.

Palabras clave

Metodologías, innovación, enseñanza-aprendizaje, estrategias, DUA.

B. Introducción

El presente Cuaderno de Buenas Prácticas Educativas tiene como propósito recopilar y compartir experiencias pedagógicas significativas desarrolladas en diversos centros educativos. En sus páginas se presentan evidencias que reflejan el compromiso, la creatividad y la innovación, para garantizar continuamente la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cada práctica documentada constituye un ejemplo de cómo es posible transformar el aula en un espacio dinámico, inclusivo y participativo, donde los estudiantes son los protagonistas de su propio aprendizaje. Asimismo, este cuaderno pretende servir como una herramienta de reflexión e inspiración para otros educadores, así como para promover el intercambio de estrategias, metodologías y recursos que favorezcan el desarrollo integral del estudiante.

De igual forma se encuentran ciertas metodologías activas, entre ellas el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), las cuales promueven la participación activa, la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas reales. Estas estrategias permiten que los estudiantes asuman un rol protagónico, construyendo su conocimiento a través de la exploración, la experimentación y la reflexión

Asimismo, este cuaderno pone en valor diversas propuestas innovadoras implementadas por las estudiantes, orientadas a fortalecer la motivación, el pensamiento crítico y la autonomía de los estudiantes. Dichas propuestas representan un esfuerzo constante por adaptar la educación a las necesidades actuales, incorporando recursos tecnológicos, el DUA, metodologías activas que enriquecen el ambiente educativo.

En la cual, también incluye reflexiones personales surgidas tanto de la práctica pedagógica en los centros educativos, estas reflexiones permiten analizar los logros, aprendizajes y desafíos enfrentados durante el proceso, contribuyendo a una mejora continua de labor docente y el fortalecimiento de la identidad profesional del educador.

Por lo que cada una de las estudiantes obtuvieron nuevas experiencias y así a la vez poner en práctica todo lo que se ha aprendido durante el curso de especialización, en la cual fue base para poder identificar problemáticas que se presentaron en los centros educativos, de

tal manera se han realizado propuestas innovadoras, con la finalidad de mejorar la educación y que cada estudiante desarrolle nuevas habilidades y competencias.

Mediante las prácticas se identificaron algunas debilidades que muestran los estudiantes en diferentes procesos de aprendizaje, en la cual no se les presta la atención adecuada, ya que muchos docentes no muestran el interés correcto para poder brindarle una solución al estudiante y poder mejorar su aprendizaje, por lo que ahora en día hay muchas maneras para brindar ese tipo de ayuda creando diferentes actividades como gamificaciones, elaborando materiales didácticos ya sean físicos o digitales.

En conjunto, este cuaderno busca servir como una herramienta de inspiración y referencia para otros futuros docentes, fomentando la difusión de experiencias que muestran que la innovación educativa es posible cuando se combina la pasión por enseñar con la búsqueda constante de nuevas formas de aprender, asimismo como el impacto positivo de la innovación pedagógica en la mejora del clima escolar, el fortalecimiento de las competencias y la formación de ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con sus entornos.

También es importante que la formación docente se esté innovando, preparando para enfrentar los desafíos que día a día se encuentran en el ámbito laboral, así como la tecnología y la comunicación evoluciona rápidamente. Las estrategias de enseñanza son los recursos y procedimientos que la docente emplea para facilitar la construcción de sus conocimientos, a que reflexionen, y desarrollen sus propias competencias, tanto cognitivas como socioemocionales.



C. Objetivos

Objetivo general

Elaborar un cuaderno de buenas prácticas pedagógicas creativo y sistematizado donde los estudiantes documenten, analicen y reflexionen sobre experiencias pedagógicas que promuevan aprendizajes significativos, innovadores y pertinentes.

Objetivos específicos

Identificar experiencias pedagógicas innovadoras y significativas desarrolladas durante la práctica educativa.

Describir las metodologías aplicadas que favorecen el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes, durante la práctica educativa.

Diseñar un cuaderno creativo y sistematizado que recopile las experiencias pedagógicas con base a las evidencias y aportes personales.





NOVIEMBRE 2025

CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

Aparicio Martínez, Sinthia Maryori
López Rivas, Yeimy Elizabeth
Moz Díaz, Cristina Leticia

Licenciatura en Ciencias de la
Educación

«Cuando nos esforzamos en ser mejores de lo que somos,
todo a nuestro alrededor mejora también».

(Paulo Coelho)

D. Índice creativo

Índice

E	Presentación personal y pedagógica	14-16
F	Autobiografía de las autoras de las experiencias	17-19
G	Marco teórico de referencia	20-21
H	Registro de buenas prácticas	22-32
I	Propuesta metodológica	33-116
J	Reflexiones finales	117-121
K	Bibliografía	122

E. Presentación personal y pedagógica

Mi nombre es Maryori Martínez, originaria de San Salvador, cursé mi bachillerato general en el Colegio San Antonio, estoy egresada de la Licenciatura de Ciencias de Educación en la Universidad de El Salvador, actualmente culminando el Curso de Especialización en “Estrategias de Enseñanza y Metodología Activas para la Formación Docente”.

Como futura docente comprometida con la formación integral de niños y niñas. Soy una persona responsable, creativa y con vocación por la enseñanza. Mi principal motivación es contribuir al desarrollo de aprendizaje significativo que forme estudiantes críticos, participativos y felices.

Principalmente, elegí el ámbito educativo para poder transformar una educación tradicional a una donde se crea un ambiente inclusivo, respetuoso y dinámico, para que cada estudiante se sienta valorado y capaz de aprender a su propio ritmo.

Mediante la carrera y el desarrollo del Curso de Especialización, he obtenido nuevos conocimientos que son bases fundamentales para mi preparación como docente en donde me permite ponerlos en práctica y así centrarse en el estudiante y el desarrollo de sus potenciales para promover una enseñanza activa y participativa, fomentando la motivación, la colaboración y el pensamiento crítico.

Mi objetivo es poder seguir creciendo de manera profesional y así contribuir a una educación innovadora, equitativa y de calidad, para preparar a los estudiantes a enfrentar con éxito los nuevos retos del futuro.

Mi nombre es Yeimy Elizabeth López Rivas, me considero una persona respetuosa, responsable, colaboradora, disfruto el poder ayudar a los demás, considero que escogí bien la carrera por vocación, termine mis estudios de educación media en un colegio de Apopa “Colegio Tabernáculo Bautista Amigos de Israel Apopa”, egresada de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación en el año 2024, actualmente finalizando el curso de Especialización en “Estrategias de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente”.



Mi nombre es Cristina Moz, originaria de San Salvador, cursé mi bachillerato técnico opción contador en el Complejo Educativo Refugio Sifontes, estoy egresada de la Licenciatura de Ciencias de la Educación en la Universidad de El Salvador, comencé la carrera en el año 2020, con mucho esfuerzo y dedicación he culminado con éxito, actualmente estoy terminando el Curso de Especialización Estrategias de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente, el cual ha sido de mucho aprendizaje, soy una persona responsable, respetuosa y comprometida con mis estudios y con el aprendizaje de los estudiantes. Elegí esta Licenciatura porque considero que la educación puede transformar vidas que en un futuro harán un país diferente.

Realicé mis prácticas educativas en el Departamento de Ciencias de la Educación, en la Licenciatura en Educación con Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje, con la asignatura de Producción Multimedia para el Aprendizaje, durante todo el ciclo. En el cual se llevaron a cabo distintos contenidos: imagen y fotografía digital, producción de audio, producción de video y animación digital.

Asimismo, mis 500 horas sociales las hice en el Centro Escolar Salvador Mugdan, con los estudiantes de primer grado, en el apoyo de la lectoescritura, realizando distintas actividades de lectura, toma de dictados y el desarrollo de algunos contenidos.

Como futura docente, creo en una educación activa y participativa, donde el estudiante es el protagonista de su aprendizaje y yo seré la facilitadora y guía. Durante la práctica educativa del Curso de Especialización, realizada en el Centro Escolar Salvador Mugdan, con los estudiantes de segundo grado, en el turno matutino, apliqué metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje basado en juego, Aula invertida y trabajo colaborativo, fomentando valores como el respeto y la solidaridad dentro del aula.

Mi meta y mayor deseo es seguir formándome para ofrecer una enseñanza de calidad, innovadora y humana, implementando las metodologías activas, para que los estudiantes se motiven y aprendan cada día más.

F. Autobiografía de las autoras de las experiencias

Mi nombre es Sinthia Maryori Aparicio Martínez, salvadoreña, nací el 30 de octubre de 1999, actualmente tengo 25 años, soy la menor de cinco hermanos en la cual todos son profesionales y felizmente orgullosa de poder culminar un logro más dentro de la familia.

Elegí la Carrera de Educación principalmente por seguir los pasos de mis padres, quienes también son docentes y desde una cierta edad me fui adaptando en cómo ellos tenían una vocación inmensa por transformar la enseñanza desde una mirada humana, dedicada y comprometida. Admiraba la manera en que enfrentaban cada reto con pasión y entrega, buscando siempre que sus estudiantes aprendieran y crecieran cada día. Con el tiempo comprendí que el ámbito educativo no es solamente transmitir conocimiento y pararse enfrente de un grupo de estudiantes, sino que también, es inspirar, acompañar y contribuir al desarrollo integral de cada estudiante.

Durante las prácticas educativas, tuve la oportunidad de desempeñar un rol orientador a motivar e innovar junto a un grupo de docentes en el uso de herramientas digitales. Esta experiencia me permitió comprender que en el ámbito educativo siempre existen limitaciones y desafíos que debemos afrontar con perseverancia, creatividad y apertura al cambio, A pesar de ciertas dificultades iniciales, el proceso de acompañamiento en el taller y secciones resultó sumamente enriquecedor, ya que evidenció el interés y la disposición de los docentes.



Mi nombre es Yeimy Elizabeth López Rivas, salvadoreña, nací el día 14 de mayo de 1986, salvadoreña. Provengo de una familia pequeña, solo somos 2 hijas, de la cual soy la mayor y la segunda próxima en graduarse de la Universidad. Ha sido todo un reto el poder llegar hasta aquí porque hice 2 pausas y no estudié, pero siempre en mi mente y corazón me decía algún día me voy a graduar, y lograré una de mis metas. No ha sido fácil el proceso, pero con la ayuda de DIOS y mi familia valió la pena todo el sacrificio. Culminar con este curso de especialización me ha llenado de muchos conocimientos que pondré en práctica al momento de mi inicio laboral en cualquier institución donde labore.

La Carrera de Ciencias de la Educación es una de las más importantes en nuestra formación, porque forma a otras carreras y eso hace que valore más mis estudios. Ya que uno nunca deja de aprender hay que estarse actualizando, y poder compartir lo aprendido. Motivar a que con esfuerzo todo se logra y no dejarnos vencer por el miedo, el tiempo u otras excusas que pongamos en nuestra mente.

En todo el proceso de mi aprendizaje, me he encontrado con maestros que marcaron para bien mi aprendizaje, pero a la vez también hay maestro que marcaron no para bien, y eso me motiva a que tengo que ser la diferencia y que el aprendizaje puede ser interesante dependiendo como se presente. El curso de especialización ha tenido un gran beneficio, ya que he aprendido muchos puntos que me ayudarán a ser una mejor profesional, y que cuando me incorpore laboralmente tendré herramientas, que he obtenido en todo este proceso de estudios y de la especialización y que serán beneficiosas para poder desenvolverme en cualquier área y lugar de trabajo.

Quiero seguir formándome, y crecer profesionalmente, ya que tenemos que dar una mejor educación a nuestro país a las nuevas generaciones.

Mi nombre es Cristina Leticia Moz Díaz, nací el 19 de julio de 1994, en la Ciudad de San Salvador, tengo 31 años y provengo de una familia extensa de 7 hermanos, de la cual soy la primera que ha ingresado a la universidad, ha sido un proceso difícil, pero ha valido la pena. Desde pequeña he considerado que la educación es una parte muy importante en mi vida, porque gracias a ella he aprendido no solo conocimientos, sino también valores y maneras de convivir con los demás.

Durante mi educación básica y media descubrí la importancia del esfuerzo constante y del trabajo en equipo. Algunos docentes y situaciones familiares contribuyeron a buscar siempre superarme.

Actualmente estoy finalizando el Curso de Especialización Estrategias de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente, el cual ha sido de gran beneficio y aprendizaje para mi futuro laboral, teniendo en cuenta que en cada módulo he adquirido un conocimiento que se ha reflejado en la práctica educativa y en las distintas actividades que se desarrollaron en el aula del Edificio de Educación en La Facultad de Ciencias y Humanidades. Y actualmente valoro demasiado el formarme académicamente para abonar a la educación del país que tanto necesita.

La educación y la Licenciatura en Ciencias de la Educación me han enseñado que aprender es un proceso continuo y que cada experiencia suma para construir un futuro sólido. Mi objetivo es seguir creciendo tanto profesional como laboralmente y contribuir de manera positiva a mi comunidad y a mi familia. Agradezco a Dios que hasta este día me ha dado la salud y la fuerza para llegar hasta aquí y que será él quien me ayude a cumplir las metas que aún están pendientes.

G. Marco teórico de referencia

La práctica pedagógica se concibe desde las realidades de los diferentes escenarios educativos y se desarrolla por medio de una historicidad no sólo del maestro, también de la sociedad o del contexto práctica pedagógica es una noción que designa:

“Los modelos pedagógicos, tanto teóricos como prácticos utilizados en los diferentes niveles de enseñanza. Una pluralidad de conceptos pertenecientes a campos heterogéneos de conocimiento, retomados y aplicados por la pedagogía. Las formas de funcionamiento de los discursos en las instituciones educativas donde se realizan prácticas pedagógicas. Las características sociales adquiridas por la práctica pedagógica en las instituciones educativas de una sociedad dada que asigna unas funciones a los sujetos (maestro-alumno) de esa práctica. Las prácticas de enseñanza en los diferentes espacios sociales mediante elementos del saber pedagógico”. (Luz Miryan Roja)

Asimismo se presenta el concepto de buenas prácticas que son un conjunto de acciones, estrategias o métodos que han demostrado ser eficaces para alcanzar determinados objetivos de manera positiva y sostenible. Se consideran ejemplos a seguir porque generan resultados de calidad, promueven la mejora continua y pueden ser replicadas en otros contextos.

Para (Alanis,2011) considera que la docencia se aprende en las escuelas formadoras de docentes; para hacerse maestro se aprende dando clases, enfrentando los conflictos, las carencias de recursos de apoyo con mala inseguridad personal, superando las deficiencias profesionales con mucha voluntad trabajo y dedicación. De ahí que las prácticas pedagógicas se han convertido en una categoría de estudio en la investigación educativa, pues es la actuación docente en las experiencias mismas que transforman y formulan de acuerdo a las realidades de cada contexto educativo. Según (Lanza, 2007) la práctica pedagógica se concibe no como un “hacer ‘repetitivo y automático, sino como resultado de un innovador reflexivo, es decir, un concebirse maestro que se razona y se juzga, y que produce conocimiento formándose de manera idónea posible gracias a la unión teoría-práctica.

De igual manera las metodologías activas son estrategias de enseñanza y aprendizaje que colocan al estudiante como protagonista del proceso educativo. A través de ellas, los estudiantes participan de forma activa, reflexionan, investigan, experimentan y construyen

sus propios conocimientos, en lugar de limitarse a recibir información del docente entre ellas tenemos las siguientes:

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Esta metodología permite el diseño y la implementación de una unidad didáctica o de un curso a partir de una situación que funciona como fuente de motivación y de concentración para fomentar la participación de los estudiantes. Se trata de una manera de concebir el currículum en relación con la práctica profesional (Boud y Feletti, 1991, p. 2). El aprendizaje basado en problemas ha sido inicialmente utilizado en la enseñanza de la medicina (Neville, 2009).

El Aprendizaje Basado en Proyectos Podemos rastrear el origen de esta metodología aplicada en el ámbito escolar, en los trabajos de Kilpatrick – discípulo de John Dewey – quien propone la utilización de actividades que se asocien al interés de los estudiantes (Kilpatrick, 1929). Su utilización a nivel universitario ha sido desarrollada de forma importante en las universidades de Roskilde y de Alborg en Dinamarca. (Roberto Espejo, 2017)

En el ámbito de la educación, la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje dependen en gran medida de una planificación cuidadosa y meticulosa. Es un proceso que establece los objetivos y metas de un programa de enseñanza, especificando los medios y estrategias para alcanzarlos eficazmente. Este proceso estructurado es fundamental para dirigir tanto a educadores como a estudiantes hacia resultados educativos claros y medibles.

Al emplear la planeación de la enseñanza, los educadores pueden organizar el contenido y las actividades de aprendizaje de manera que se adapten al ritmo y las necesidades de cada estudiante. Esto asegura que todos los participantes entiendan y puedan seguir el progreso educativo propuesto. (2024)



H. Registro de buenas prácticas

H.1. Documentación del Aprendizaje Basado en Proyectos. (ABP)

Título de la práctica: Proyecto ABP “El viaje de la comunicación social”

Contexto: Cuarto grado, en las asignaturas de:

Comunicación y Literatura: El periódico: textos informativos y partes principales.

Ciudadanía y Valores: Medios de comunicación social: ventajas y desventajas y su influencia en la opinión pública y la libertad de expresión.

Moral, Urbanidad y Cívica: Lo bueno y lo malo de las Tecnologías.

Descripción breve de lo que se hizo: Los estudiantes visualizaron un video de Youtube en su casa, en el aula se expuso el contenido dando ejemplos, y luego se les explicó tanto la actividad individual y grupal que se realizará, al final se recibieron los productos del álbum de los medios de comunicación y el periódico elaborado en el pliego de papel bond en el que se concientizo sobre las ventajas y desventajas del uso de la tecnología.

Recursos utilizados: vídeo de YouTube, presentación en Canva, Laptop, Internet, Infografía informativa.

Resultados observados: participación de los estudiantes al compartir las ventajas y desventajas del uso de la tecnología en la sociedad, álbumes y periódicos elaborados por los estudiantes, trabajo colaborativo y participación continua.

Reflexión personal: es importante implementar este tipo de metodología activa porque permite que el estudiante trabaje en equipo y pueda aportar significativamente a la elaboración de productos que se deben de realizar en el aula y sobre todo a adquirir un aprendizaje de manera grupal. Debe incorporarse a las nuevas planificaciones y que haya una nueva forma de aprender y enseñar en las aulas.

Evidencias:

Figura 1.¹

Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP)



Fuente: Elaboración propia.

¹ **Figura 1:** Hace referencia al desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y las diferentes actividades realizadas dentro de ella.

H.2 Documentación de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Título de la práctica: ABJ “El jardín geométrico de las unidades”

Contexto: primer ciclo.

Cálculo: figuras geométricas simples

- Círculo
- Triángulo
- Rectángulo
- Cuadrado
- Unidades y decenas

Ciencia y tecnología: las partes de la planta

- Raíz
- Tallo
- Hojas
- Flores
- Fruto

Descripción breve de lo que se hizo: se mostró a los estudiantes una infografía y un video en el cual se hace una retroalimentación de los contenidos antes desarrollados en el aula, luego se revisa la conexión de internet en todas las Tablets, se explicó a los estudiantes que van a ingresar a la plataforma Mobbyt en el cual está un juego de tres niveles, deben realizar y los primeros tres que terminen tendrán un premio simbólico. Al final se demostró como se tenía que realizar correctamente el juego.

Recursos utilizados: Vídeos de YouTube, infografía de Canva, Laptop, Internet, Tablet, plataforma Mobbyt, proyector.

Resultados observados: Participación y motivación de los estudiantes al responder correctamente en los tres niveles del juego, buenos resultados en las respuestas, curiosidad por participar.

Reflexión personal: Los estudiantes de primer ciclo muestran un gran interés por el juego, es por ello que al implementar el ABJ se han dado buenos resultados, y es que por medio del juego también se puede adquirir un aprendizaje o hacer una retroalimentación de algún contenido que suele ser complicado para entender.

Evidencias:

Figura 2.²

Herramienta digital para un juego interactivo.

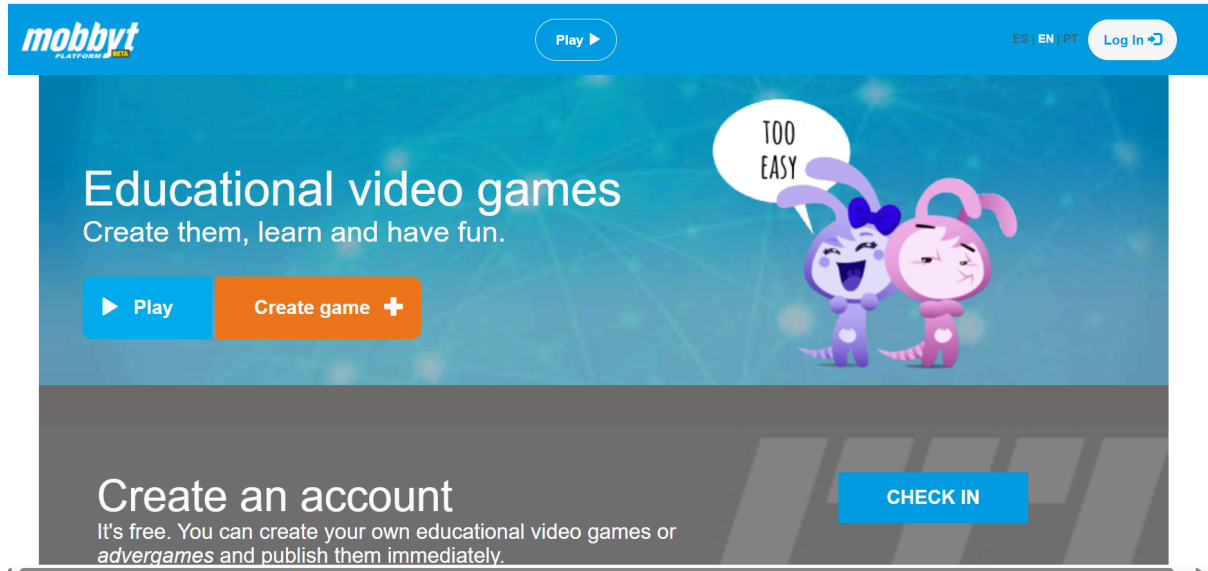


Figura 3³



² Figura 2: Representa el nombre de la aplicación digital que se utilizó,

³ Figura 3: Hace referencia al inicio del juego realizado en la actividad Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

H.3 Documentación de Práctica Educativa

Sinthia Maryori Aparicio Martínez

Título de la práctica: Taller del “Uso de las Herramientas Digitales de Google: Classroom, Presentaciones y Formularios”.

Contexto: Docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.

Descripción: Se desempeñó el rol de facilitador para motivar e innovar junto a un grupo de docentes en el desarrollo de un taller mediante sesiones sobre el “Uso de Herramientas Digitales de Google: Classroom, Presentaciones y Formularios”, en cada sesión se inició con lluvias de ideas, con responder preguntas mediante su conocimiento previo, seguidamente se ejecutaba el contenido a tratar en donde los docentes tenían la oportunidad de dar su opinión, sus aportes o ideas, asimismo también se realizaron ciertas gamificaciones elaboradas en Canva y en otras herramientas digitales con la finalidad en que se fueran adaptando al uso de herramientas digitales. También se realizaron algunas prácticas en donde tenían que elaborar sus propios materiales didácticos, la gestión de un aula virtual, elaboración de una evaluación del aprendizaje entre otros. El taller se realizó por ocho sesiones en donde cuatro sesiones fueron teóricas y cuatro sesiones prácticas con 3 horas de cada una.

Recursos utilizados: Laptops, proyector, celulares inteligentes, presentaciones de Canva.

Resultados observados: aprendizajes, participación, motivación.

Durante el desarrollo de la práctica educativa, se observaron resultados muy positivos tanto en el aprendizaje como en la participación y motivación en los docentes involucrados. A medida que se fueron aplicando las herramientas digitales, los participantes demostraron mayor interés por explorar nuevas formas de enseñanza, evidenciando una actitud más abierta hacia la innovación, se fortalecieron sus competencias tecnológicas y pedagógicas, logrando integrar los recursos digitales en actividades significativas dentro del aula. En general, los resultados obtenidos reflejan un crecimiento profesional importante y una mayor disposición al cambio, reafirmando que la actualización constante y la incorporación de metodologías innovadoras son claves para fortalecer lo que es la calidad educativa.

Reflexión personal qué funcionó, qué mejorar.

Desde mi experiencia se puede hacer mención de que hacer guías prácticas en donde los docentes tenían que crear sus propios recursos fue de bastante ayuda, ya que interesaban en que poner y en lo que no, así también se cuestionaban la importancia y el objetivo de cada herramienta que se mostraba en las sesiones del taller, ya se pudo notar en la participación

porque fue bastante activa y colaborativa, porque compartieron sus experiencias y sus reflexiones.

Sin embargo, también se identificaron aspectos que pueden mejorarse en futuras experiencias. Entre ellos como la necesidad de brindar más tiempo en las prácticas individuales y el acompañamiento personalizado, especialmente para aquellos docentes que presentan mayor dificultad en el manejo de las herramientas tecnológicas.

Evidencias:

Figura 4.⁴

Galería de fotos de Práctica Educativa.



Fuente: Elaboración propia.

⁴ **Figura 4:** Presenta una galería de fotos sobre las diferentes actividades realizadas en la práctica educativa en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios sobre el taller “Uso de las Herramientas Digitales: Classroom, Presentaciones y Formularios.

Yeimy Elizabeth López Rivas

Título de la práctica: Práctica docente usando Metodologías Activas “Centro Escolar Salvador Mugdan”

Contexto: nivel educativo, área, tema. Primer grado, asignaturas:

- Pensamiento Lógico Matemático.
Tema: conozcamos unidades y decenas.
Tema: formemos el número 100 con decenas. Leamos y escribamos el número 100.
- Socioemocional.
Tema: señales de tránsito, semáforo, paso de cebra.
- Ciencia y Tecnología.
Tema: clasificación de animales domésticos y salvajes.
- Educación Física.
Tema: Orientándome mejor.
- Zona: razonamiento Lógico Matemático.
Tema: caja de valores.
- Zona: Lectoescritura.
Tema: sílaba compuesta “ Cro, Cre, Cru, Cri, Cra.
- Zona: Sensorial (pintura).

Descripción: Investigar, leer un poco sobre los temas dados para poder realizar las planificaciones, hacer el material didáctico, los videos de apoyo para una mejor comprensión, crear dinámicas acordes a los temas a desarrollar.

Recursos utilizados: Cartas didácticas, impresiones, imágenes, videos de YouTube, tapones de botellas, páginas de colores, páginas de papel bond, pilot, pizarra, pelota mediana, conos,

Resultados observados: Desde el primer día del desarrollo de la práctica, los estudiantes tuvieron una actitud muy colaborativa, de interés por aprender algo nuevo cada día, son estudiantes muy activos, participativos, donde hay que trabajar metodologías basadas en juego para poder llamar su atención y sus ganas de aprender, pero también hay estudiantes con mucha deficiencia y eso me motiva a poder ver cómo ellos podían tener un aprendizaje significativo.

Reflexión personal: Fue una experiencia enriquecedora, de mucho aprendizaje, ya que cada estudiante aprende a su ritmo y a su forma, depende de cada metodología a utilizar para el desarrollar los contenidos, por el nivel en el que desarrollé mi práctica, los estudiantes fueron muy participativos a la hora de realizarles preguntas, también cuando trabajaban en sus cuadernos.

Pero también había estudiantes que no les gustaba trabajar, ni participar, es ahí donde pude poner en práctica lo aprendido en este curso de especialización con las metodologías enseñadas. Donde puedo analizarme que no escogí mal la carrera, porque tenemos la obligación como facilitadores de innovar nuestros aprendizajes, para aplicar y trabajar en la formación de nuevas generaciones con bases sólidas, y desarrollar competencias integrales.

Evidencia:

Figura 5.⁵

Galería de fotos de Práctica Educativa.



Fuentes: Elaboración propia

⁵ **Figura 5:** Hace referencia del desarrollo de la práctica educativa en el Centro Escolar Salvador Mugdan, en el nivel educativo de primer grado con la asignatura de Lógico Matemático.

Cristina Leticia Moz Díaz

Título de la práctica: práctica docente con metodologías activas en Centro Escolar Salvador Mugdan

Contexto: segundo grado, asignaturas Comunicación, Ciencia y Tecnología, Ciudadanía y Valores.

Descripción breve: se realizaron las respectivas cartas, secuencia didáctica, y el material didáctico, para tener lista la planificación para el desarrollo del contenido, luego se hizo la explicación, resolviendo las dudas o inquietudes que mostraron los estudiantes.

Desarrollo de las actividades con el tiempo establecido, recolección y evaluación del producto que se trabajó en cada uno de los contenidos.

Recursos utilizados: impresiones, imágenes, páginas de papel bond, videos de YouTube, internet, laptop, proyector, carta didáctica, secuencia didáctica.

Resultados observados: durante el desarrollo de las metodologías activas los estudiantes mostraron una actitud positiva, interés en lo que se iba a desarrollar, y cumplieron con las indicaciones que se les pidieron. También realizaron preguntas respecto al contenido y dieron su aporte cuando se les solicitó. En el resultado del trabajo final que entregaron se evidencio la dedicación con la cual trabajaron y el aprendizaje adquirido.

Por otro lado, se observó que un grupo de estudiantes se negaban a trabajar en equipo, pero esto sirve como base para fomentar más el trabajo colaborativo y que se disminuya o elimine este tipo de actitudes.

Reflexión personal: Al enfrentarse al aula, logre aplicar lo que aprendí en el Curso de Especialización, ha sido una experiencia muy gratificante y bonita, porque se ve el deseo de los estudiantes de conocer y aprender algo nuevo, estas actitudes me motivaban cada día a planificar y buscar los recursos necesarios para impartir el contenido. El tiempo se sintió muy corto, se necesitaban más días de práctica para seguir implementando las metodologías.

Esta experiencia me ayudó a fortalecer mi paciencia, empatía y capacidad de adaptación, así como a valorar la importancia de una buena planificación. Además, aprendí que la retroalimentación constante y el uso de metodologías activas hacen que los estudiantes participen más.

En conclusión, la práctica educativa fue un espacio de crecimiento profesional y personal, que me permitió reafirmar mi vocación en la docencia y el compromiso de seguir mejorando para brindar una educación significativa y de calidad.

Evidencias:

Figura 6⁶

Galería de fotos de Práctica Educativa.



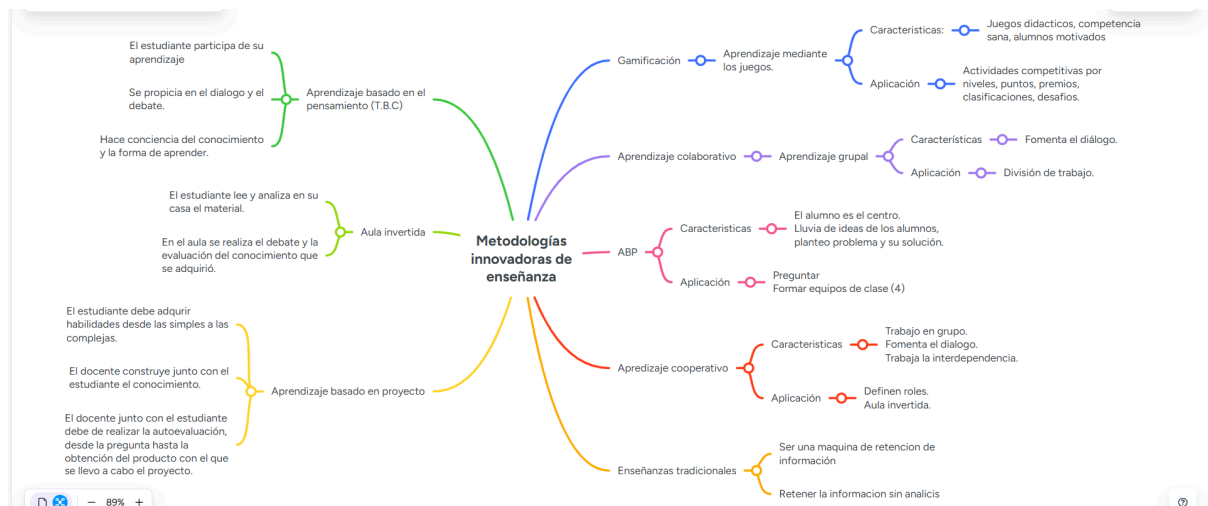
Fuente: Elaboración Propia.

⁶ **Figura 6:** Presenta la realización de la práctica educativa en el Centro Escolar Salvador Mugdan, en el nivel académico de segundo grado, en las asignaturas de Comunicación, Ciencia y Tecnología y Ciudadanía y Valores.

G. Banco de recursos didácticos

Figura 7⁷

Mapa Conceptual de Metodologías innovadoras de enseñanza



Fuente: Elaboración propia

Figura 8⁸

Gamificación de verdadero o falso sobre “El uso de las herramientas digitales: Google Classroom, Presentaciones y Formularios.



Fuente: Elaboración propia

⁷ Figura 7: Presenta un mapa conceptual respecto a las diferentes metodologías activas de la enseñanza que se pueden utilizar en diferentes áreas educativas.

⁸ Figura 8: Gamificación de verdadero o falso sobre “El Uso de las Herramientas Digitales: Google Classroom, Presentaciones y Formularios”, en la cual contiene diferentes preguntas respecto al contenido tratado.

I. Propuesta metodológica



2025

Cuaderno

De buenas

Prácticas

Presentado por:
Sinthia Maryori Aparicio Martínez



DIAGNÓSTICO Y FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICA

Contexto y diagnóstico educativo

Contexto

Nombre de la institución: Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.

Ubicación geográfica: Residencial Regalo de Dios, calle a Tonacatepeque nor-oriental de fábrica Duralum y calle a colonia Panamá 1 y 2 zona 1, cantón el Limón del distrito de Soyapango del Municipio de San Salvador Este del Departamento de San Salvador.

Número de beneficiarios: Cuatro docentes.

Jornada que se imparte: Matutino.

Niveles académicos que se imparten: Educación parvularia y Educación Básica.

Características de los participantes: Docentes con muchas capacidades y habilidades pero con poca motivación para la implementación de los recursos tecnológicos.

Diagnóstico

A. Problema o dificultad identificada: Poca motivación para la utilización de recursos tecnológicos.

B. Evidencias que fundamentan la problemática: Poca motivación para realizar diferentes recursos para emplearlos con los estudiantes.

C. Evidencias de la situación:

- Mediante la ejecución de los talleres, los docentes no tenían cierto conocimiento sobre algunas herramientas para crear recursos visuales o para la elaboración de materiales didácticos.
- Ciertos docentes expresaron no tener la mayor capacidad para crear o manejar las herramientas que nos brinda Google para la creación de diferentes recursos.

- En algunas prácticas que se realizaron durante los talleres no mostraban motivación para crear o elaborar materiales didácticos.

D. Posibles causas de la problemática:

- Poco interés en querer aprender y ponerlo en práctica durante su proceso de aprendizaje y enseñanza.
- Algunos docentes prefieren seguir con los métodos tradicionales, porque se sienten más seguros.
- Expresan que aprender a usar nuevas plataformas requiere de más prácticas, a lo que a veces no se tiene el tiempo suficiente para ello y se siente con sobrecarga de trabajo.

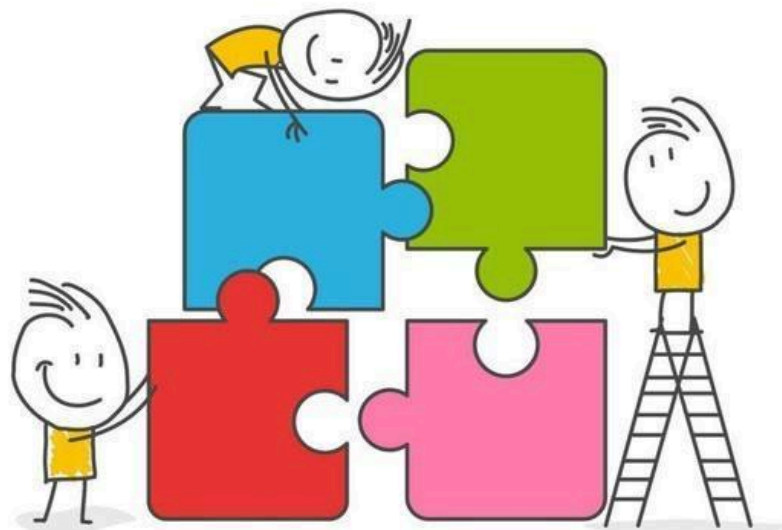
E. Impacto en el aprendizaje:

Si los docentes no impulsan el uso de las herramientas digitales no se permitirá aplicar metodologías activas, haciendo que no haya una innovación en el salón de clases, en la creación de proyectos en línea y en la obtención de un aprendizaje autónomo, de igual manera el uso de las herramientas digitales permitirá que los docentes fortalezcan sus competencias digitales necesarias en la educación actual.



OBJETIVO

Fortalecer y motivar a los docentes en las competencias digitales, mediante talleres y prácticas en el uso de herramientas digitales, especialmente en Google, con el fin de mejorar e innovar el proceso de aprendizaje-enseñanza, para que los estudiantes obtengan una educación de calidad y que pueden obtener diferentes habilidades en el área tecnológica.



MARCO TEÓRICO

Modelo didáctico

Descripción breve del modelo	Modelo activo-situado: es un modelo que combina dos enfoques, primero tenemos el modelo activo en donde los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje, construyendo su conocimiento mediante experiencias, la exploración y la participación activa. Seguidamente tenemos el modelo situado en donde la obtención del aprendizaje ocurre en un contexto real o significativo.
Fundamentos	El modelo activo destacado por Stern y Huber (1997), caracteriza al estudiante como un ser autónomo y responsable, que adopta las decisiones y tareas que mejor responden a su condición vital y aprovechan los escenarios formativos en los que participan, especialmente las experiencias personales y escolares, así como las actuaciones extraescolares.
Principios clave	<p>Aprendizaje autónomo: permitirá que el estudiante crea su propio conocimiento mediante la exploración y la práctica.</p> <p>Contextualización en el aprendizaje: permite que los contenidos se puedan trabajar en situaciones reales o cercanas al entorno de los estudiantes o participantes.</p> <p>Aprendizaje activo: el estudiante participa de manera activa en cada contenido ejecutado.</p> <p>Construcción de conocimiento. Los estudiantes deben reflexionar sobre lo aprendido y cómo aplicarlo.</p>

JUSTIFICACIÓN DEL MODELO

Por qué es adecuado para la problemática	Cómo contribuirá a mejorar
El modelo activo-situado permitirá que los participantes construyan su conocimiento por medio de la experiencia y la práctica realizadas en los diferentes talleres.	Mediante este modelo los participantes serán los protagonistas ya que su aprendizaje mejorará la comprensión, se sientan más interesados y motivados para el uso y la aplicación de las herramientas digitales para el proceso de aprendizaje-enseñanza.



DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

Planificación didáctica por competencias

Propuesta:	Taller sobre “El uso de herramientas digitales”.
Temática:	Utilización de las herramientas digitales para la gestión docente.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none">● Explorando las herramientas digitales básicas.● Google Classroom como espacio de aprendizaje.● Creación de materiales visuales.● Herramientas para evaluar el aprendizaje.
Duración de la secuencia y número de sesiones previstas:	Duración: 4 semanas. Sesiones: 4 sesiones (4 horas por sesiones).
Nombre del profesor que elaboró la secuencia:	Sinthia Maryori Aparicio Martínez
Finalidad:	Motivar al personal docente en el uso de las herramientas digitales, para enriquecer y modernizar la labor educativa, ya que estas permiten que los docentes planifique, enseñen, evalúen y crear clases, actividades más dinámicas e interactivas que despierten el interés de los estudiantes y promover un aprendizaje más autónomo.
Competencias:	<ul style="list-style-type: none">● Fomentar la creatividad y la innovación con la finalidad de crear una educación de calidad dentro de la institución.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar nuevas competencias digitales, necesarias para la educación actual. ● Habilidad para integrar las herramientas digitales en la enseñanza, diseñando estrategias didácticas innovadoras. ● Disposición para aprender continuamente sobre nuevas tendencias digitales.
<p>Actividades claves:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseños de materiales digitales. ✓ Gestión de una clase virtual. ✓ Participación activa en los talleres. ✓ Uso de herramientas evaluativas.
<p>Evaluación:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lista de cotejo. ● Autoevaluación. ● Producto digital.

SECUENCIA DIDÁCTICA

Temática: Utilización de las herramientas digitales para la gestión docente.			Nivel: Personal docente		Tiempo: 3 horas	
Problema significativo del contexto: Los docentes de la institución presentan poco interés y motivación para la utilización de las herramientas digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio del taller “Uso de las herramientas digitales” se pretende motivar e incentivar a los docentes en la utilización de dichas herramientas, para crear un aprendizaje de calidad, innovador y a la vez fortalecer sus capacidades y competencias en el área tecnológica.						
Competencias						
Competencias Genéricas			Competencias Disciplinarias			
<ul style="list-style-type: none"> ● Habilidad para crear, modificar y adaptar recursos digitales. ● Fomentar el pensamiento creativo en los docentes. ● Uso de las diferentes herramientas digitales. ● Trabajo de manera individual y colaborativo. ● Disposición para aprender de manera independiente en el uso de las herramientas digitales. 			<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad para diseñar actividades educativas, integrando herramientas digitales. ● Habilidad para incorporar estrategias innovadoras y creativas que potencien la motivación y participación del estudiante. ● Elaboración, modificación y adecuación de recursos pedagógicos. ● Capacidad para orientar y apoyar a otros docentes en el uso de las herramientas digitales. 			
Dimensiones de las competencias						
Genéricas			Disciplinarias			
Saber (conocer)	Saber hacer	Saber ser	Saber (conocer)	Saber hacer	Saber ser (actitudinal)	
Comprende los beneficios del uso de las herramientas	Diseña materiales didácticos digitales que favorecen la participación del	Muestra disposición al aprendizaje continuo en temas digitales para	Conocer los diferentes tipos de herramientas digitales y el funcionamiento	Diseñar materiales educativos digitales como presentaciones, documentos	Mostrar apertura a la innovación y actualización constante, para mejorar las capacidades respecto a la tecnología.	

digitales en la educación.	estudiante, crean un ambiente innovador y dinámico.	mejorar sus habilidades en el uso de las herramientas digitales.	en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	compartidos, creación de un aula virtual, formularios, entre otros.	
Conoce las principales herramientas y sus usos pedagógicos en la creación y elaboración de diferentes materiales didácticos.	Utiliza las diferentes herramientas digitales para planificar, crear o desarrollar sus clases.	Promueve a los estudiantes el uso seguro y positivo de las herramientas digitales.	Identificar plataformas educativas adecuadas para planificar, enseñar y evaluar.	Utilizar plataformas digitales para organizar, comunicar y evaluar aprendizajes.	Usar las herramientas digitales con responsabilidad, respeto y ética, fomentando a los estudiantes el uso seguro y responsable de la tecnología.
Identifica recursos tecnológicos adecuados a los objetivos de aprendizaje para mejorar las competencias de los estudiantes en el área tecnológica.	Promueve el trabajo colaborativo mediante los entornos virtuales.	Colabora con otros docentes para mejorar la práctica educativa mediante el intercambio digital.	Conocer estrategias de evaluación digital y recursos de innovación educativa.	Incorporar actividades colaborativas en entornos virtuales.	Colaborar y compartir buenas prácticas con otros docentes para aprender nuevas herramientas digitales en el área educativa.
Recursos: Recursos tecnológicos: -Laptops o teléfonos inteligentes.					

- Proyector.
- Conexión a internet.

Materiales didácticos (digitales)

- Presentaciones digitales (Power Point, Canva o Genially).
- Videos educativos (Youtube).
- Infografías interactivas.
- Juegos educativos en línea (Kahoot).
- Herramientas digitales (Google Classroom, Google Forms, Canva).

Enlaces de las aplicaciones a utilizar:

<https://www.canva.com/>

<https://genially.com/es/>

Sesión 1: Explorando las herramientas digitales básicas.

Actividad inicial: primeramente se va a desarrollar una lluvia de ideas mediante los conocimientos básicos sobre el uso o el saber de las herramientas digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante las diferentes ideas y aportes de los docentes se va iniciar explicando la importancia que tiene actualmente las herramientas digitales en el entorno educativo.

Actividad concatenada: De manera individual cada docente debe de realizar una breve investigación bibliográfica sobre las diferentes herramientas digitales que son importantes para el área educativa. Al tener la información se le va dar un par de preguntas, cada uno pueda responder y a la vez analizar y comprender dicha información y así obtener un aprendizaje autónomo

Evaluación diagnóstica:

Sondeo general sobre el conocimiento que tienen los participantes sobre las herramientas digitales y su utilización en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Formativa:

Investigación bibliográfica para dar respuestas a diferentes interrogante sobre el contenido desarrollado:

1. ¿Cuáles son las herramientas digitales más utilizadas en el ámbito educativo?
2. ¿Qué características tienen las herramientas digitales que favorecen el aprendizaje?
3. ¿Cómo influye el uso de las herramientas digitales en la motivación de los estudiantes?

<p>tendrá un máximo de 30 minutos para realizar dicha actividad. Seguidamente se explicará sobre la temática a tratar.</p>	
<p>Sesión 2: Google Classroom como espacio de aprendizaje.</p> <p>Actividad inicial desarrollo del contenido, explicando sobre los beneficios y ventajas que presenta Google Classroom para crear un espacio virtual e innovador. Mediante la ejecución del contenido se van a brindar ciertas interrogantes en donde los participantes brindarán su punto de vista.</p> <p>Actividad concatenada: Se explicaran los pasos de igual manera realizar una breve demostración sobre cómo crear un aula virtual en Google Classroom, haciendo uso de los elementos que nos ofrece dicha herramientas tendrá un tiempo de 30 minutos. Seguidamente los participantes de manera individual y de manera guiada van a realizar una aula virtual en dicha herramienta para conocer su utilidad y el manejo de ciertos elementos que nos brinda, tiene un límite de tiempo de 45 minutos o dependiendo de su habilidad para el manejo de ello.</p>	<p>Evaluación diagnóstica:</p> <p>Se realizarán preguntas exploratorias para saber si los participantes conocen de la herramienta digital y los elementos que nos brinda para la creación de un aula virtual.</p> <p>Formativa:</p> <p>Los participantes realizarán un aula virtual en donde tendrán la tarea de subir un video, un documento de lectura o programar una tarea para poner en práctica lo que se desarrolló en el taller.</p>

<p>Sesión 3: Creación de materiales visuales.</p> <p>Actividad inicial: la sesión comenzará sobre una breve explicación de los diferentes materiales visuales y su utilización para crear una clase innovadora. De igual manera se van a estar realizando ciertas preguntas exploratorias para saber qué tanto están comprendiendo el contenido.</p> <p>Actividad concatenada: Luego se van a presentar tres herramientas en donde se pueden crear materiales visuales como Google Presentaciones, Canva y Genially, se contempla con un tiempo de 30 minutos para la explicación.</p> <p>Continuando en parejas se va a estar realizado lo que es una guía en donde cada pareja tendrá la decisión de crear un material didáctico utilizando las tres herramientas presentadas y tendrá un tiempo de 45 minutos, de igual será guiada, el facilitador tendrá que explicar paso a paso en cómo crear dichos materiales didácticos.</p>	<p>Evaluación diagnóstica:</p> <p>Sondeo general sobre el conocimiento que tienen los participantes sobre la creación de materiales visuales y su importancia en los entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Formativa:</p> <p>Actividad práctica en donde en pareja realizarán un material didáctico digital por medio de las tres herramientas que se presentaron en la sesión, en la cual deberán elegir una temática de su interés.</p>
---	---

<p>Sesión 4: Herramientas para evaluar el aprendizaje.</p> <p>Actividad inicial: primeramente se va a desarrollar una lluvia de ideas para saber si tienen el conocimiento sobre diferentes herramientas digitales para evaluar el aprendizaje o si alguna vez han utilizado una.</p> <p>Actividad concatenada: Se van a dar a conocer dos herramientas que cumplen con la función de evaluar el aprendizaje de los estudiantes la primera es Google formulario que tiene ciertos elementos que ayudan con la evaluación de igual manera Quizizz que nos permite ciertos elementos medir que tanto han comprendido los estudiantes. De igual manera se les presentará el paso a paso de cómo usar cada una de ellas y las ventajas que tienen para su utilización.</p> <p>Posteriormente de manera individual los participantes van a elaborar y diseñar una evaluación mediante una de las dos herramientas presentadas en la cual tendrá una duración de 35 minutos para su elaboración.</p>		<p>Evaluación diagnóstica:</p> <p>Se observará la participación de cada uno de ellos, para saber que tanto están comprendiendo sobre la temática.</p> <p>Formativa:</p> <p>Creación de una propuesta de evaluación con la temática de su preferencia, pueden utilizar la herramienta que les resulte más fácil para su elaboración, utilizando los elementos que nos brinda cada una de ellas.</p>		
Actividades del facilitador	Actividades del participante	Tiempo	Criterios y evidencia	Niveles de dominio
Sesión 1				
-Explicación del contenido, dando a conocer la importancia, las ventajas que tienen las herramientas digitales en el ámbito educativo.	-Participación activa durante la ejecución del contenido, dando a conocer sus puntos de vista.	35 minutos 30 minutos	-Análisis crítico. -Participación activa.	-El participante reconoce las herramientas digitales. -Muestra interés por querer aprender en el uso de ellas. -El participante utiliza de forma autónoma varias herramientas digitales.

<p>-Explicación de la actividad a trabajar mediante una investigación bibliográfica.</p> <p>-Facilitar las preguntas a trabajar para la elaboración de un análisis mediante la lectura de su investigación.</p> <p>-Espacio brindando para conocer sus análisis de las interrogantes.</p>	<p>-Investigar de manera individual documentos que brinde información sobre la actividad.</p> <p>-Dar respuestas de análisis que han sido brindadas por el facilitador.</p> <p>-Cada participante dará a conocer sus respuestas según su investigación y análisis.</p>	<p>25 minutos</p> <p>25 minutos</p>	<p>-Calidad de la investigación bibliográfica.</p> <p>-Análisis crítico.</p> <p>-Socialización de sus respuestas.</p>	
Sesión 2				
<p>-Ejecución sobre Google Classroom como espacio de aprendizaje, en donde mostrará el paso a paso de la creación de una aula virtual y como subir un video, un documento entre otros.</p> <p>-Facilitar una breve guía para elaborar su propia aula virtual utilizando la herramienta digital.</p> <p>-Espacio para realizar una reflexión personal.</p>	<p>-Prestar atención al desarrollo de la temática, dando sus puntos de vista, dudas o interrogantes.</p> <p>-De manera individual crear su propia aula virtual, siguiendo los pasos y las indicaciones brindadas por el facilitador.</p> <p>-Dar su propia reflexión sobre el uso de Google Classroom como una herramienta digital innovadora.</p>	<p>45 minutos</p> <p>35 minutos</p> <p>30 minutos</p>	<p>-Seguimientos de indicaciones.</p> <p>-Reflexión personal.</p> <p>-Participación activa.</p> <p>-Capacidad para aprender.</p> <p>-Habilidad para el manejo de los elementos que brinda la herramienta digital.</p>	<p>-Comparte documentos, enlaces como materiales de apoyo.</p> <p>-Manejo inicial de entornos virtuales.</p> <p>-Apoya a otro docente en la implementación de los entornos virtuales.</p>

<p>sobre la temática a desarrollar.</p> <p>-Facilita información importante sobre las herramientas para evaluar el aprendizaje. Mostrando algunas de como Google Formulario o Quizizz.</p> <p>-Mostrar el paso a paso para elaborar una evaluación en los diferentes programas seleccionados.</p> <p>-Realizar una guía práctica sobre la creación de una breve actividad evaluativa.</p> <p>-Dar las indicaciones para elaborar la guía práctica.</p> <p>-Brinda espacio para mostrar los resultados obtenidos de la elaboración de la actividad evaluativa.</p>	<p>-Disposición para prestar atención sobre el desarrollo del contenido.</p> <p>-De manera individual crear una breve evaluación con las herramientas brindadas por el facilitador.</p> <p>-Reflexión personal sobre el uso de dichas herramientas para poder evaluar el aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>45 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>35 minutos</p> <p>25 minutos</p>	<p>-Calidad en la actividad realizada.</p> <p>-Participación en la reflexión personal.</p>	<p>-Diseña cuestionarios o formularios en Google Forms o en Quizizz.</p> <p>-Diseña evaluaciones interactivas que promueven el aprendizaje significativo.</p>
---	--	---	--	---

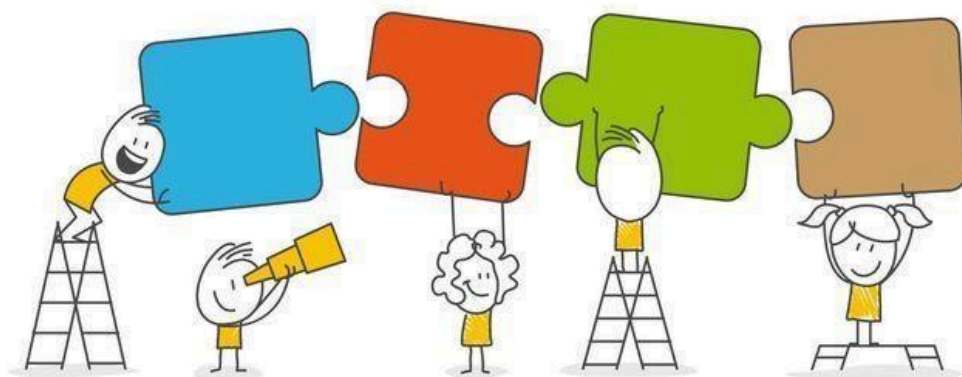
APLICACIONES DE METODOLOGÍAS ACTIVAS

1-Gamificación

Mediante el desarrollo de las secciones en el taller, se van estar realizando distintas actividades gamificadas, para poder motivar al participante de igual manera mostrando que jugando se puede aprender también, se utilizará las herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Canva, también se realizará de manera física creando infografías físicas con recortes o dibujos, también realizando la gamificación de verdadero o falso, dando las preguntas de manera oral y los participantes responderá con verdadero o falso.

2-Aprendizaje Experiencial

Basado en el aprendizaje experiencial los participantes, tendrá la tarea de poder crear de manera autónoma ciertas actividades por medio de sus conocimientos básicos, ya que algunas herramientas presentadas tienen ciertos conocimientos en ellas, de igual manera esta metodología nos permitirá involucrar al participante a crear su propio proceso de aprendizaje mediante la elaboración y creación de diferentes materiales ya sea didáctico, evaluativo y de gestión, así como también de análisis, por lo que cada participante tendrá el espacio para poder reflexionar y brindar sus conclusiones por cada actividad realizada en las secciones de trabajo.



PROTOTIPO INNOVADOR

Propuesta: Misión digital – docentes al rescate

Descripción: Es un juego de retos cooperativos donde los docentes se convierten en agente digitales que deben de superar misiones relacionadas con el uso de herramientas digitales educativas. Cada misión tiene contemplado aprender, aplicar y reflexionar sobre la tecnología en el aula, fomentando la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico.

Objetivo:	Fortalecer las competencias digitales docentes a través de retos lúdicos que promueven el uso consciente, creativo y pedagógico de las herramientas digitales en el salón de clase.
Datos generales:	<p>Nombre del juego: Misión digital: docentes al rescate.</p> <p>Duración: 40 a 60 minutos.</p> <p>Participantes: docentes individuales o en equipos (2 a 4 personas).</p> <p>Modalidad: con conexión o sin conexión a internet.</p> <p>Espacio sugerido: Salón de clases.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con internet <ul style="list-style-type: none"> ● Computadora o teléfono. ● Acceso a herramientas como, Canva, Google forms, Genially o Google Classroom. - Sin internet <ul style="list-style-type: none"> ● Tarjetas impresas con logos y descripciones de herramientas digitales. ● Páginas de papel bond. ● Pega. ● Tijeras.
Instrucciones generales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar equipo de 2 a 4 docentes. 2. Cada grupo elige un nombre de agente digitales (a creatividad): 3. El facilitador entregará la tarjeta de misión inicial. 4. Los equipos deberán superar tres misiones relacionadas con el uso de herramientas digitales. 5. Por cada misión completada, obtienen 10 puntos.

	6. El grupo con mayor puntuación o con las ideas más creativas será reconocido como Agente Digital Experto”.
Tarjeta de Misión inicial	¡Atención, agente digital! Tu escuela necesita docentes preparados para transformar la enseñanza con tecnología. Supera las tres misiones digitales para convertirte en un Agente Digital Experto. ¡Comienza tu aventura!
Misiones digitales	<p><u>Misión 1: exploradores digitales.</u></p> <p>Objetivo: Reconocer herramientas digitales educativas y sus usos.</p> <p>Instrucciones: el facilitador presenta tarjetas con funciones o descripciones y los participantes deben identificar las herramientas correctas (Canva, Kahoot, Google Forms, Genially o Google Classroom).</p> <p>Puntaje: 10 puntos.</p>

	<p><u>Misión 2: Creativos en acción.</u></p> <p>Objetivo: crear un material didáctico digital o su diseño.</p> <p>Instrucciones: con internet elaborar una infografía, presentación o un recurso en Canva o Genially. Sin internet diseñar en páginas de papel bond el boceto de un recurso digital puede ser con recortes o dibujos según su creatividad.</p> <p>Puntaje: 10 puntos.</p>
	<p><u>Misión 3: evaluadores expertos</u></p> <p>Objetivo: identificar cómo las herramientas digitales pueden servir para evaluar.</p> <p>Instrucciones: con internet: crear una breve evaluación en Google Forms o Quizizz. Sin internet diseñar una lista de cotejo en páginas de papel bond.</p> <p>Puntaje: 10 puntos.</p>
<p>Cierre:</p>	<p>Graduación Digital</p> <p>-Cada grupo presenta brevemente sus productos o ideas, se entregan insignias digitales (o impresas).</p>
<p>Reflexión final:</p>	<p>1. ¿Qué aprendimos hoy sobre las herramientas digitales?</p> <p>2. ¿Cómo podemos aplicarlas para mejorar nuestra práctica docente?</p>

IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN FORMATIVA

Proceso de implementación

Por medio de la metodología activa-situada pretendemos que los participantes tenga la mayor participación posible, para que haya un mejor resultados a lo que se busca mediante el taller y sus derivados, ya que esta metodología nos permite que los participantes pueden aprender desde su experiencia y un aprendizaje autónomo, ya que cada contenido desarrollado ellos tendrá que elaborar y crear diferentes actividades con la finalidad de que tenga conocimientos y la utilización de cada herramienta mostrada.

El taller “Uso de las herramientas digitales” tiene un promedio de cuatro semanas, en donde cada semana habrá dos secciones con cuatro horas de actividad, ya que la primera sesión será de teoría, para conocer mejor dicha herramienta a utilizar y la segunda sesión será para práctica, en donde el facilitador brindará ciertas guías de trabajo en donde realizarán diferentes actividades para obtener un mejor aprendizaje.

Inicialmente el taller dará paso al contenido de “Explorando las herramientas digitales básicas” la cual tiene como base en que los participantes pueden reconocer algunas herramientas que son de mucha utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que pueden mejorar también su manera en planificar y organizar sus materiales, de igual forma en este contenido habrá evaluaciones de forma diagnóstica ya que en el transcurso del contenido se realizarán preguntas y cada participante podrá responder en bases a sus conocimientos previos, observando quien tiene mayor participación y quien tiene una mínima participación, así mismo habrá una evaluación formativa con la finalidad en que se puede obtener en cuenta aquellos limitante o en lo que se debe de mejorar.

Por consiguiente se va a ejecutar la temática de “Google Classroom como espacio de aprendizaje” en donde el facilitar tendrá que desarrollar los beneficios y las ventajas que nos ofrecen las herramientas de Google, en este caso es Google Classroom que es una herramientas que nos brinda muchos elementos para realizar una aula virtual en la que se convierte como un aprendizaje innovador, ya que en ella se puede agregar videos tutoriales, videos informativos entre otros, presentaciones de otras plataformas digitales en la que puede realizar una clase de forma llamativa y motivadora para los estudiantes. De igual manera en el desarrollo de esta temática se realizará una guía práctica en donde tendrá que elaborar principalmente un aula virtual y colocar en ella diferentes elementos que nos ofrece la herramienta.

Seguidamente como tercera sesión se tiene la temática de “Creación de materiales visuales” en donde se presentaran tres herramientas para realizar materiales didácticos, en ellas tenemos Google presentaciones, Canva y Genially, aplicaciones que nos brinda diferentes herramientas para realizar clases o el desarrollo de contenidos de manera más creativa e innovadoras en la cual puede llamar la atención a los estudiantes. Se estará evaluando de forma formativa en la cual formarán parejas y van a realizar un material didáctico con el tema de su elección.

En la cuarta sesión tenemos “Herramientas para evaluar el aprendizaje”, se realizará un recuento de aquellas aplicaciones que nos pueden ayudar para evaluar tanto el nivel del aprendizaje que se está obteniendo. Dichas herramientas van a permitir que el docente conozca qué y cómo están aprendiendo los estudiantes, así como también dar cierta retroalimentación para mejorar su desempeño. Esta sesión se va tener que realizar una evaluación ya sea por medio de Google formulario y Quizizz que son herramientas que nos ayuda a evaluar las competencias de los estudiantes de una manera más creativa.

De igual manera habrá una gamificación que se realizará en el último día del taller, para verificar cuánto se ha aprendido durante el desarrollo de los contenidos del taller, ya que la gamificación tendrá que realizar diferentes niveles y obtendrán puntos y así obtener respuesta de su aprendizaje y de lo que se puede mejorar en una próxima ejecución. Asimismo se solicitará un producto final en la cual trata en que cada uno de los participante realicen un portafolio virtual en donde mostrarán toda las actividades que se han realizado durante en el taller y en cada una hacer una reflexión personal.

Por lo tanto, se estará utilizando lo que son diferentes instrumentos de evaluación para llevar de manera específicas los desafíos, los limitantes, reflexiones y observaciones que se pueden tener en cuenta para mejorar y así obtener resultados más positivos en cada participante y de igual forma se registran en una bitácora los resultados obtenidos y las actividades que se llevaron a cabo para verificar si hay que cambiar algunos aspectos.

Bitácora

Nombre de la institución:		
Propuesta pedagógica:		
Fecha:	Lugar/Grupo:	Responsable:
Objetivo:		
Actividades realizadas:		Observaciones relevantes
* * * *		
Reacciones del grupo/participación:		Dificultades encontradas:
Reflexión personal:		
Propuesta de mejora/ próximos pasos/fases		

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Generalidades	
Institución:	
Responsable:	
Fecha:	
Propuesta pedagógica:	
Nombre:	

Indicadores de logro	Si	No	Observación
Identifico las diferentes herramientas digitales mostradas en el taller.			
Utilizo adecuadamente las herramientas digitales ejecutadas en el taller.			
Mostró interés y disposición para aprender con medios digitales.			
Participó activamente en las actividades propuestas en el taller.			
Demostró comprensión sobre la utilidad de las herramientas digitales en el aprendizaje.			
Trabajo de forma responsable al usar las diferentes herramientas digitales.			
Colaboró con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades.			
Distingue entre herramientas para crear material didáctico y evaluativo.			
Escucho y sigue las instrucciones del facilitador al usar las herramientas digitales.			
Se esforzó para mejorar sus habilidades digitales.			

Fuente: Elaboración propia

Autoevaluación

Institución	
Nombre del docente	
Fecha	
Propuesta pedagógica	

Objetivo	
Instrucciones	Leer cada afirmación y marca con una X el nivel que mejor describa su desempeño en el taller “Uso de las herramientas digitales”
Escala de valoración:	
1 = Nunca	2 = A veces 3 = Casi siempre 4 = Siempre

Indicadores de autoevaluación	1	2	3	4
1. Identifiqué y utilicé distintas herramientas digitales para apoyar mi labor docente.				
2. Utilicé diferentes elementos brindando en cada herramienta para elaborar materiales didácticos.				
3. Organicé mis clases virtuales o presenciales usando plataformas como Google Classroom.				
4. Promover el uso responsable y seguro de las tecnologías entre mis estudiantes.				
5. Busco por cuenta propia otras herramientas digitales para mejorar la calidad de mis clases.				
6. Utilicé herramientas como Google Formulario o Quizizz para evaluar el aprendizaje de mis estudiantes.				
7. Participé en las sesiones del taller para mejorar mis competencias digitales.				
8. Considero que el uso de herramientas digitales mejora la calidad de mis clases.				
9. Utilizó con mayor frecuencia las aplicaciones como Canva o Genially para crear presentaciones para mis clases.				
10. Necesito seguir fortaleciendo mis competencias digitales como docente.				

Fuente: Elaboración propia

REFLEXIÓN SOBRE LA EVALUACIÓN FORMATIVA

El taller “Uso de las herramientas digitales” tiene como propósito motivar e incentivar a los docentes de dicha institución a poner en prácticas aquellas herramientas que permiten realizar diferentes funciones con la finalidad de mejorar la educación en el ámbito tecnológico y que cada estudiante tenga la motivación para aprender de una manera más creativa e innovadora, ya que el uso de las herramientas digitales o plataformas digitales permiten que se crean y elaboran clases más llamativas y de una forma más divertidas.

Es por tal razón que este taller tiene ciertas actividades para que cada docente no solamente conozca dichas herramientas de manera teórica sino que también de manera práctica para crear materiales o recursos según su aprendizaje mediante las sesiones con base en su experiencia.

Por lo tanto en este taller habrá una evaluación formativa en donde cada participante tendrá que entregar un portafolio digital creada tanto en Canva o Genially, con la finalidad en conocer los limitantes y así mejorar cada aspecto en donde hay debilidad, en la actividad formativa tendrá en cuenta, primero que tendrá en cuenta será la realización de una investigación bibliográfica, seguido de una creación de una aula virtual en Google Classroom, luego el diseño de materiales didácticos ya sea tanto en Canva o en Genially y por último una evaluación de aprendizaje mediante Google Formulario o en la plataforma de Quizizz.

En esta evaluación tendrá como objetivo en conocer las habilidades que tienen los docentes con el uso de las herramientas digitales, y a la vez motivarlos a que las integren más en su labor educativa este tipo de herramientas, ya que hoy en día la tecnología se ha convertido en un uso del diario vivir y es mejor que los estudiantes tenga el acceso a herramientas que puedan nutrir su aprendizaje mediante plataformas que llamen su atención y así obtener también un aprendizaje más autónomo, ya que existen distintas plataformas que pueden beneficiar en dicha acción, es por ello que los docentes tienen que tener en cuenta este tipo de herramientas para promover un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad.

Habilidades socioemocionales y conclusiones

Integración de habilidades socioemocionales y DUA

El taller busca fortalecer, motivar e innovar a los docentes en el área de la tecnología, ya que hoy en día es muy importante obtener conocimientos de ello, para enfrentar futuros desafíos en la tecnología, y a la vez también innovar hacer de sus clases de una manera más atractivas, con la finalidad en que cada estudiante tenga un buen aprendizaje y se sienta motivado en querer aprender.

Hoy en día, encontramos muchas aplicaciones y herramientas que son de gran ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje y a la vez para la gestión docente. En el taller se promueve el autoconocimiento y la autorregulación dado que les permite reflexionar sobre las emociones y los desafíos frente a la tecnología, así como también en la conciencia social, las habilidades de relación mediante el trabajo colaborativo y el apoyo entre compañeros. Pues dentro del taller se encuentran diferentes actividades en donde se trabajará en pareja y en grupo.

Por lo que se utilizará diferentes habilidades socioemocionales, como se hacía mención con anterioridad en el autoconocimiento permitirá que los docentes reconozcan sus emociones, fortalezas, debilidades y actitudes frente al uso de ciertas herramientas digitales, la autorregulación por su parte va permitir controlar sus pensamientos y los comportamientos en diferentes situaciones, ya que pueda de que cometa ciertos errores o se sienta presionado en el uso de las herramientas digitales y por medio de la autorregulación comprenderá que equivocarse es parte del proceso de aprendizaje y mejora continua.

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) garantiza que todas las personas puedan aprender de manera efectiva, tratando de eliminar diferentes barreras que pueden dificultar a los participantes, por lo que en el taller “uso de las herramientas digitales” permite atender la diversidad de estilos, ritmos y experiencias de los participantes, promoviendo una formación accesible.

Asimismo en el taller se encuentran diferentes materiales visuales como presentaciones, infografías, videos de manera de tutorial, demostraciones prácticas de paso a paso para poder guiar el uso de diferentes herramientas digitales, como también guías

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- El taller está diseñado para fortalecer las competencias digitales en los docentes, proporcionando los conocimientos y habilidades necesarios para integrar las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera más efectiva.
- La ejecución de los contenidos permite que cada docente pueda conocer nuevos elementos que brindan las aplicaciones y herramientas digitales para elaborar materiales didácticos y evaluación, y así tener conocimiento en lo que se puede mejorar y así brindar una educación de calidad.
- Asimismo se destaca la importancia de la capacitación continua para mantenerse actualizados frente a los cambios tecnológicos y fortalecer la calidad educativa desde un enfoque más inclusivo, innovador y participativo.
- La integración de la tecnología permite construir una educación más innovadora, inclusiva y centrada en las personas, donde el docente se convierte en un agente activo del cambio educativo.

Recomendaciones

- Fomentar la práctica constante del uso de herramientas digitales, para consolidar los aprendizajes adquiridos durante el taller y fortalecer la autonomía en el área tecnológica. Como también presentar los contenidos de diferentes maneras ya sea visual, auditiva y práctica, permitiendo diversas formas de participación y expresión, y ofrecer opciones de apoyo para los docentes que lo necesiten y a la vez promover el trabajo en equipo, la resolución conjunta de problemas y la creación de grupos mixtos donde los docentes con mayor dominio digital apoyen a los que recién comienza, esto fortalece la empatía y el aprendizaje entre pares.
- Incorporar estrategias socioemocionales, en donde al comenzar el taller sea con dinámicas breves de reflexión sobre emociones, motivación y expectativas. Escuchar activamente a los participantes y reconocer sus logros eso ayudará a mantener un ambiente más positivo y motivador.
- Usar ejemplos más prácticos y contextualizados, en donde relacionen las herramientas digitales con situaciones reales del aula, mostrando cómo pueden aplicarse para planificar clases, evaluar. Brindar retroalimentación constante y constructiva, para reconocer los avances individuales y grupales y así ofrecer orientación clara para mejorar. Dando retroalimentación positiva así se refuerzan la confianza y motiva a seguir aprendiendo.
- Seleccionar plataformas y aplicaciones fáciles de usar, gratuitas para que así los docentes puedan aplicar inmediatamente en sus clases como también aplicar encuestas o dinámicas de cierre para conocer la opinión de los participantes sobre los contenidos, la metodología y eso permitirá mejorar en futuras ejecuciones.



BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

Contexto educativo / Aspectos a describir.

Nivel educativo: Primaria, 1º grado.

Institución: Pública urbana.

Características de los estudiantes: 7 a 9 años.

Contexto: socioeconómico medio-bajo, motivados en actividades prácticas, audiovisuales, muy participativos en clase. Con dificultades en el manejo de frustración y de atención.

Este programa para Escuela de padres donde se abordan temas como el manejo de la frustración en los niños.

Diagnóstico (problemática / área de oportunidad).

Problema o dificultad identificada: muchas veces las causas de los problemas de aprendizaje no son siempre intrínsecas al estudiante, el entorno también influye.

Trastornos de conducta (dificultad de Atención, hiperactividad), Problemas emocionales (baja autoestima, frustración). Evidencias que fundamentan la problemática: poco interés de los padres para poder ayudar a solventar la necesidad que tienen en su proceso de aprendizaje.

Evidencias de la situación:

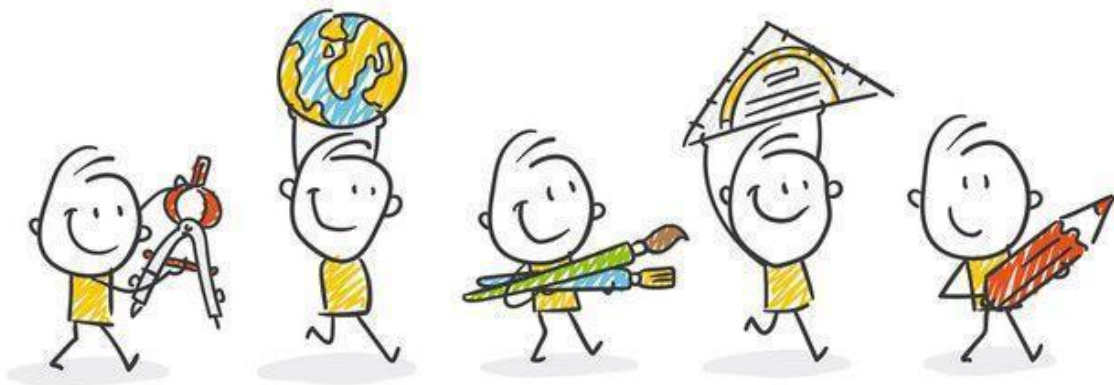
- ✓ Durante las observaciones de clase se detectó que el 75% de los estudiantes participan voluntariamente en clases.
- ✓ Las actividades realizadas de aprendizaje basado en juego son muy significativas.
- ✓ Algunos estudiantes en sus contextos se ven reflejados la violencia familiar, el abandono emocional lo que genera inseguridad y poco interés en el aprendizaje.

Posibles causas de la problemática:

- ✓ Violencia intrafamiliar: física, verbal, emocional.
- ✓ Negligencia o abandono emocional por parte de los padres o de los cuidadores.
- ✓ Padres ausentes o protectores sin límites claros.
- ✓ Separaciones conflictivas.
- ✓ Exposición constante a la violencia social y la criminalidad (pandillas en zonas vulnerables).
- ✓ Dificultades de aprendizaje no diagnosticadas (generan frustración).

Impacto en el aprendizaje:

Los trastornos no solo afectan la conducta externa, sino que también interfieren directamente con los procesos cognitivos, sociales y emocionales necesarios para poder tener un mejor aprendizaje. Un niño con trastornos de conducta o problemas emocionales no es un niño incapaz, si no uno que necesita apoyo emocional, estrategias educativas adaptadas y un entorno comprensivo para poder desarrollar adecuadamente su potencia.



Objetivo de mejora.

Lo que se busca resolver o fortalecer, es establecer un trabajo colaborativo entre padres de familia o cuidadores, docentes y psicólogos para apoyar al niño de forma coherente, donde se pueda crear entornos donde el estudiante se sienta comprendido, enseñarle al estudiante a identificar, expresar y mejorar sus emociones de forma adecuada.



Marco teórico (modelo didáctico).

Descripción del modelo:	Modelo socioformativo: permite abordar las necesidades específicas de estos estudiantes de manera holística, ya que busca la formación integral del estudiante y el desarrollo de competencias a través de un ambiente de apoyo social, colaborativo y de aprendizaje significativo.
Fundamentos:	El aprendizaje socioformativo según Tobón , se sugiere que sea de forma integral, la formación que reciba un individuo debe articular saberes, tales como el saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir, con la intención de permitirle actuar de manera íntegra en el abordaje de problemas de contexto, sean estos personales o de la sociedad en la que se desenvuelven.
Principios claves:	Desarrollo de competencias: enfocándose en el desarrollo integral del saber, saber hacer, saber ser y saber convivir. Formación es responsabilidad de la sociedad: no solo depende del docente, sino que, de los padres de familia, cuidadores, ayuda profesional y hasta del mismo estudiante para poder tener un buen proceso formativo. Abordar problemas contextualizados: es importante centrar la resolución de los problemas, personales o sociales ya que estos se convierten en oportunidades de formación. Mejora continua: busca siempre la mejora continua de las prácticas y el desarrollo personal y social.

Justificación del modelo.

Por qué es adecuado para la problemática.	Cómo contribuirá a mejorar.
El modelo socioformativo es adecuado porque promueve la integralidad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la reflexión.	Prestar atención a las cualidades y potenciales de los estudiantes. Y que los padres de familia estén más pendientes de sus hijos.



DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN.

Planificación didáctica por competencias.

MANUAL DIDÁCTICO PARA ESCUELA DE PADRES DE FAMILIA, CUIDADORES: DESARROLLANDO LAZOS Y CRIANZA INTEGRAL.

Propuesta:	Dar proyecto de formación en Escuelas de padres de familia, cuidadores de cómo poder desarrollar lazos y crianza integral.
Asignatura:	Ponencias o temáticas, para Escuelas de padres de familia o cuidadores.
Contenido:	Dificultades psicopedagógicas (frustración, dificultad de atención del estudiante). Temáticas a desarrollar: <ul style="list-style-type: none">✓ La familia.✓ Introducción a la escucha activa.✓ La importancia de la comunicación.✓ Los juegos en familia.✓ Orientación escolar y expectativas profesionales.
Duración y número de secuencia de sesiones.	5 sesiones (1 sesión cada 2 meses). Duración de sesión (1 hora 30).
Profesor:	Yeimy Elizabeth López Rivas.
Objetivo:	Fomentar la unión familiar, donde los padres de familia, cuidadores apoyen al estudiante de forma coherente e integral, ayudándole a identificar sus emociones de forma adecuada, para dar posibles soluciones en conjunto con la institución educativa. Poner en prácticas algunas técnicas, dadas en cada sesión desarrollada, donde la participación y colaboración de los padres de familia o cuidadores es fundamental e importante.
Competencias:	<ul style="list-style-type: none">✓ Comunicación oral efectiva.✓ Disciplina positiva.✓ Manejo de conflicto.
Actividades claves:	<ul style="list-style-type: none">✓ Juegos de mesa.✓ Visualización de videos educativos en YouTube.✓ Picnic familiar en casa.✓ Cuenta cuentos.
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none">✓ Observación de la participación de los padres de familia.✓ Autoevaluación de cómo están haciendo el trabajo.✓ Registro de intervención de cómo están ayudando a sus hijos.

Aplicación de metodologías activas.

Las actividades que se desarrollarán en cada sesión serán:

- ✓ Grupal.
- ✓ Pedagógicas.
- ✓ Reflexivas.
- ✓ Lúdicas.
- ✓ Recreativas.
- ✓ Vivenciales.

Lo cual hace posible aprender haciendo para luego ir a la práctica.

ABP (Aprendizaje Basado en Problemas):	Proporcionará ayuda a promover el desarrollo de habilidades, resolución de problemas y a mejorar la comunicación.
ABC (Aprendizaje Basado en Competencias):	Podrá establecer objetivos claros, crear un entorno de aprendizaje seguro e integral, desarrollando las competencias que no son sobresaliente. Con la orientación adecuada mejoran las áreas que tienen deficiencia.
ACS (Aprendizaje Colaborativo y Social):	El trabajo, el diálogo juegan un papel importante donde construyen, fortalecen conocimientos de forma conjunta a través de la participación activa. Trabajar en grupos para ayudarse mutuamente.
Justificación pedagógica:	Estas metodologías como bien lo mencionan es importante poner en práctica los valores, el saber resolver problemas, a tener paciencia, para que se creen valores y saber convivir, de forma tranquila e integral y haya un equilibrio.

PLANIFICACIÓN DE TALLER ESCUELA PARA PADRES

Grado:	Asignatura: Escuela para padres.	Fecha: febrero
Nombre del Docente: Yeimy Elizabeth López Rivas.		Semana: 1
Tema: La familia		Número de unidades: uno
Competencia: Involucrarse activamente en la vida escolar de los hijos a través de la asistencia a eventos, comunicación con los maestros y participación en actividades.		
Contenido conceptual: Transmisión de valores fundamentales como el respeto y la tolerancia.	Contenido procedimental: Enseñar técnicas de escucha activa y como comunicarse de manera efectiva con los hijos.	Contenido actitudinal: Promover una actitud positiva y de apoyo para fomentar la corresponsabilidad.
METODOLOGÍA:		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Saludo, motivación, integración.	<p>Explicación sobre el tema de la familia.</p> <p>Actualmente la familia se encuentra con comportamientos sociales de riesgo que hace varias generaciones no se presentaban con la intensidad que ahora: violencia, intolerancia, falta de valores, consumismo, drogas, sentido hedonista de la vida, atribuidos frecuentemente a los jóvenes y adolescentes que hace que los padres se sientan poco o insuficientemente preparados para abordarlos. El siglo pasado se caracterizó por sus revoluciones científicas y tecnológicas produciendo cambios a una velocidad nunca antes imaginada. Surgieron nuevas formas de convivencia, de diversión, modelos innovadores de socialización y revolucionarios medios de comunicación.</p> <p>Los padres darán sus puntos de vista, opiniones si es que las hay.</p>	<p>Realizar un juego o dinámica: Objetivo: reconocer emociones en la crianza y saber autorregularse.</p> <p>Materiales: Tarjetas de colores: (rojo, amarillo, verde, tarjetas con situaciones). ¿Cómo jugarlo? Se leen situaciones (ejemplo: “Tu hijo grita”) y cada padre debe levantar el color que representa su reacción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rojo: me enoja mucho. ✓ Amarillo: me incomoda. ✓ Verde: mantengo la calma. <p>Se reflexiona en grupo: ¿Cómo podemos pasar del rojo al verde? Relación con la socioformación: ayuda a resolver problemas familiares desde la inteligencia emocional fomenta el autoconocimiento y la autorregulación.</p>
<p>Bibliografía: manual didáctico para la escuela de padres. https://www.navarra.es/nr/rdonlyres/7def9fd2-cc0b-4b2f-86a5-e218d9dd672c/243833/manualdidacticopadresymadres.pdf</p>		

PLANIFICACIÓN DE TALLER ESCUELA PARA PADRES

Grado:	Asignatura: Escuela para padres.	Fecha: abril
Nombre del Docente: Yeimy Elizabeth López Rivas.		Semana: primera sesión: 2
Tema: Introducción a la escucha activa.		Número de unidades: 1
Competencia: Involucrarse activamente en la vida escolar de los hijos a través de la asistencia a eventos, comunicación con los maestros y participación en actividades.		
Contenido conceptual: Transmisión de valores fundamentales como el respeto y la tolerancia.	Contenido procedimental: Enseñar técnicas de escucha activa y cómo comunicarse de manera efectiva con los hijos.	Contenido actitudinal: Promover una actitud positiva y de apoyo para fomentar la corresponsabilidad.
METODOLOGÍA		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Saludo, motivación, integración.	Se da la explicación de escucha activa, donde hay una serie de aspectos que son necesarios saber para comprender la Escucha Activa, entre ellos: Lo emocional frente a lo racional. RACIONAL: conjunto de ideas, pensamientos, creencias, conocimientos. Nuestra parte EMOCIONAL: conjunto de sensaciones, sentimientos y emociones. La Escucha Activa atiende primero a la parte emocional del mensaje, posteriormente lo escuchado se racionaliza. La Escucha Activa atiende a la parte emocional del que habla.	Objetivo: fomentar la reflexión colectiva sobre valores y dinámicas familiares. ¿Cómo jugarlo? <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se da a cada grupo un “rompecabezas” en blanco con piezas de cartulina. ✓ Cada pieza debe representar un valor, hábito o actitud que ellos consideran esencial para una familia funcional (ejemplo: comunicación, respeto, tiempo de calidad). Al final, socializan su “familia ideal” y se discute qué tan cercana está del contexto real.
Bibliografía: manual didáctico para la escuela de padres. https://www.navarra.es/nr/rdonlyres/7def9fd2-cc0b-4b2f-86a5-e218d9dd672c/243833/manualdidacticopadresymadres.pdf		

PLANIFICACIÓN DE TALLER ESCUELA PARA PADRES

Grado:	Asignatura: Escuela para padres.	Fecha: junio
Nombre del Docente: Yeimy Elizabeth López Rivas.		Semana: primera sesión: 3
Tema: La importancia de la comunicación.		Número de unidades: 1
Competencia: Involucrarse activamente en la vida escolar de los hijos a través de la asistencia a eventos, comunicación con los maestros y participación en actividades.		
Contenido conceptual	Contenido procedimental	Contenido actitudinal
Transmisión de valores fundamentales como el respeto y la tolerancia.	Enseñar técnicas de escucha activa y cómo comunicarse de manera efectiva con los hijos.	Promover una actitud positiva y de apoyo para fomentar la corresponsabilidad.
METODOLOGÍA		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Saludo, motivación, integración.	<p>Se puede llegar a lograr una mejor relación con sus hijos si atiende a lo que le dicen con esos códigos, enseñando a sus sentidos para así aprender a escuchar los mensajes ocultos, es decir los mensajes no verbales.</p> <p>Una estrategia excelente es la de transmitirle comprensión a su hijo pequeño o adolescente manteniendo la cualidad de las buenas comunicaciones entre adultos, donde ambos hablan y se escuchan. Al igual que en las conversaciones con adultos, en las conversaciones con los niños, la base debe ser la de un auténtico diálogo.</p> <p>Es útil al dialogar con un niño comenzar con enunciados que indiquen comprensión en vez de consejo, crítica o instrucción; “ya que este tipo de enunciados frenan la conversación cuando se trata de adolescentes”.</p>	<p>Objetivo: buscar soluciones colaborativas y creativas a problemas reales del hogar.</p> <p>¿Cómo jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hay una caja con tarjetas que contienen “retos familiares” (ejemplo: “tu hijo no quiere cenar con la familia”, “hay mucha distracción con pantallas”). <p>Se forman equipos, cada equipo saca un reto y tiene 5 minutos para discutir una solución.</p>
Bibliografía: manual didáctico para la escuela de padres. https://www.navarra.es/nr/rdonlvres/7def9fd2-cc0b-4b2f-86a5-e218d9dd672c/243833/manualdidacticopadresvmadres.pdf		

PLANIFICACIÓN DE TALLER ESCUELA PARA PADRES

Grado:	Asignatura: Escuela para padres.	Fecha: agosto
Nombre del Docente: Yeimy Elizabeth López Rivas.		Semana: 4
Tema: Los juegos en la familia		Número de unidades:
Competencia: Involucrarse activamente en la vida escolar de los hijos a través de la asistencia a eventos, comunicación con los maestros y participación en actividades.		
Contenido conceptual	Contenido procedimental	Contenido actitudinal
Transmisión de valores fundamentales como el respeto y la tolerancia.	Enseñar técnicas de escucha activa y cómo comunicarse de manera efectiva con los hijos.	Promover una actitud positiva y de apoyo para fomentar la corresponsabilidad.
METODOLOGÍA		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Saludo, motivación, integración.	<p>El juego tiene una gran importancia en el desarrollo intelectual, afectivo y emocional y social del ser humano. Es la primera “herramienta” con la que construimos nuestro intelecto, nuestras actitudes, valores y nuestro mundo de relación.</p> <p>A través del juego se aprende un aspecto importante de desarrollo: la adaptación entre lo imaginable (todo es posible) y lo permitido (reglas del juego y de conducta), los impulsos que hay que ir controlando y superando.</p> <p>Conseguir que el aprendizaje sea divertido es la base de la enseñanza en la escuela en los primeros años, y debe ser estimulado y practicado en la familia.</p>	<p>Objetivo: el poder compartir, escuchar cuentos que tratan de temáticas que fortalezcan las debilidades va generando confianza y la autoestima puede ser muy beneficioso.</p> <p>¿Cómo jugar? Buscar cuentos con temáticas, o que le guste, leerlas, analizar nos ayudan a enfrentar nuevos desafíos con una actitud positiva. ¡tú también puedes hacerlo! Y donde a la vez une lazos familiares.</p>
Bibliografía: manual didáctico para la escuela de padres. https://www.navarra.es/nr/rdonlyres/7def9fd2-cc0b-4b2f-86a5-e218d9dd672c/243833/manualdidacticopadresymadres.pdf		

PLANIFICACIÓN DE TALLER ESCUELA PARA PADRES

Grado:	Asignatura: Escuela para padres.	Fecha: octubre
Nombre del Docente: Yeimy Elizabeth López Rivas.		Semana: 5
Tema: Orientación escolar y expectativas profesionales		Número de unidades: 1
Competencia: Involucrarse activamente en la vida escolar de los hijos a través de la asistencia a eventos, comunicación con los maestros y participación en actividades.		
Contenido conceptual	Contenido procedimental	Contenido actitudinal
Transmisión de valores fundamentales como el respeto y la tolerancia.	Enseñar técnicas de escucha activa y cómo comunicarse de manera efectiva con los hijos.	Promover una actitud positiva y de apoyo para fomentar la corresponsabilidad.
METODOLOGÍA		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Saludo, motivación, integración.	La orientación de los hijos es un punto muy importante en la educación familiar, pues los padres, como personas próximas a ellos, han de estar a su lado desde el primer momento para ayudarle a elegir y seguir el camino adecuado. No es tarea fácil la orientación de los hijos, de ahí la importancia de la buena formación de los padres. La orientación implica un proceso (ayudar al hijo) y dos elementos: el hijo (sus deseos y capacidades) y los padres (sus deseos y sus posibilidades). Combinarlos sin que surjan conflictos y frustraciones es la tarea de la orientación.	Objetivo: ver casos que se dan en la vida real, concientizar lo positivo y negativo que tienen estos videos. ¿Cómo jugar? Buscar video, visualizarlos y luego de eso analizarlos.
Bibliografía: manual didáctico para la escuela de padres. https://www.navarra.es/nr/rdonlyres/7def9fd2-cc0b-4b2f-86a5-e218d9dd672c/243833/manualdidacticopadresymadres.pdf		

Propuesta juegos educativos

Descripción: La resolución de casos que se viven en el día a día nos ayuda a dar posibles soluciones a cada problemática que haya.

Semáforo emocional:	<p>Objetivo: reconocer emociones en la crianza y saber autorregularse.</p> <p>Materiales: Tarjetas de colores: (rojo, amarillo, verde, tarjetas con situaciones).</p> <p>¿Cómo jugarlo? Se leen situaciones (ejemplo: “Tu hijo grita”) y cada padre debe levantar el color que representa su reacción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rojo: me enoja mucho. ✓ Amarillo: me incomoda. ✓ Verde: mantengo la calma. <p>Se reflexiona en grupo: ¿Cómo podemos pasar del rojo al verde?</p> <p>Relación con la socioformación: ayuda a resolver problemas familiares desde la inteligencia emocional fomenta el autoconocimiento y la autorregulación.</p>
Rompecabezas de la familia ideal:	<p>Objetivo: fomentar la reflexión colectiva sobre valores y dinámicas familiares.</p> <p>¿Cómo jugarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se da a cada grupo un “rompecabezas” en blanco con piezas de cartulina. ✓ Cada pieza debe representar un valor, hábito o actitud que ellos consideran esencial para una familia funcional (ejemplo: comunicación, respeto, tiempo de calidad). ✓ Al final, socializan su “familia ideal” y se discute qué tan cercana está del contexto real.
Caja de los retos familiares:	<p>Objetivo: buscar soluciones colaborativas y creativas a problemas reales del hogar.</p> <p>¿Cómo jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hay una caja con tarjetas que contienen “retos familiares” (ejemplo: “tu hijo no quiere cenar con la familia”, “hay mucha distracción con pantallas”). ✓ Se forman equipos, cada equipo saca un reto y tiene 5 minutos para discutir una solución.

<p>Crear álbum de recortes familiares:</p>	<p>Objetivo: el poder compartir, escuchar cuentos que tratan de temáticas que fortalezcan las debilidades va generando confianza y la autoestima puede ser muy beneficioso.</p> <p>¿Cómo jugar? Crear un álbum de recortes es una actividad creativa que permite documentar y preservar los momentos familiares más preciados.</p>
<p>Cuenta cuentos:</p>	<p>Objetivo: el poder compartir, escuchar cuentos que tratan de temáticas que fortalezcan las debilidades va generando confianza y la autoestima puede ser muy beneficioso.</p> <p>¿Cómo jugar? Buscar cuentos con temáticas, o que le guste, leerlas, analizar nos ayudan a enfrentar nuevos desafíos con una actitud positiva. ¡tú también puedes hacerlo! Y donde a la vez une lazos familiares.</p>
<p>Videos de youtube:</p>	<p>Objetivo: ver casos que se dan en la vida real, concientizar lo positivo y negativo que tienen estos videos.</p> <p>¿Cómo jugar? Buscar video, visualizarlos y luego de eso analizarlos.</p>
<p>Modalidades:</p>	<p>Sin tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartas impresas. ✓ Fichas. ✓ Páginas de colores. <p>Con tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Videos en you tube. ✓ Presentaciones en canva. ✓ Presentaciones en power point.

IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN FORMATIVOS.

Proceso de implementación.

Propuesta de proceso metodológico:

El proceso metodológico para implementar la propuesta presentada se describe a continuación como una ruta orientativa, abierta a ajustes según el contexto educativo. Cada fase puede ser adaptada de manera didáctica y estratégica, atendiendo a las características del grupo y significativas para fortalecer vínculos afectivos y promover una crianza respetuosa e integral, donde se seleccionen estrategias lúdicas y participativas donde los padres de familia serán parte del desarrollo para que luego lo puedan poner en práctica, en sus horas con sus hijos.

Donde se desarrollarán: 5 temáticas cada 2 meses, con una duración de 90 minutos por sesión

Estructura de cada sesión:		
Fechas(mes)	Temas	Desarrollo
Febrero	La familia	Apertura: Motivación / integración. Desarrollo del tema central, actividad participativa. Cierre con reflexión y compromiso.
Abril	Introducción a la escuela activa	Apertura: Motivación / integración. Desarrollo del tema central, actividad participativa. Cierre con reflexión y compromiso.
Junio	La importancia a la comunicación	Apertura: Motivación /integración. Desarrollo del tema central, actividad participativa. Cierre con reflexión y compromiso.
Agosto	Los juegos en la familia	Apertura: Motivación /integración. Desarrollo del tema central, actividad participativa. Cierre con reflexión y compromiso.
Octubre	Orientación escolar y expectativas profesionales	Apertura: Motivación /integración. Desarrollo del tema central, actividad participativa. Cierre con reflexión y compromiso.

BITÁCORA

CENTRO ESCOLAR SALVADOR MUGDAN		
Propuesta pedagógica:		
Fecha:	Lugar/Grupo:	Responsable:
Objetivo:		
Actividades realizadas:	Observaciones relevantes:	
Relaciones de grupo / participación:	Dificultades encontradas:	
Reflexión personal:		
Propuesta de mejora / próximos pasos / fases		



Instrumento de evaluación.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
Tema a desarrollar:			Fecha:	
Criterios:	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Bajo (1)
Asistencia	Asistió puntualmente a todas las sesiones.	Asistió a la mayoría de las sesiones con puntualidad.	Tuvo varias inasistencias o llegó tarde frecuentemente.	Asistió a pocas sesiones con retrasos constantes.
Participación	Participó activamente, compartió experiencias y aportes.	Participó de forma ocasional con interés.	Participó de forma mínima o positiva.	No participó ni evitó involucrarse.
Actitud	Mostró actitud positiva, respeto y apertura al diálogo.	Mostró respeto, aunque con poca iniciativa.	A veces se mostró apático / a poco o receptivo.	Mostró resistencia a la actitud negativa durante las sesiones.
Aplicación de lo aprendido	Evidenció cambios claros o acciones en sus crianzas.	Mostró disposición de aplicar lo aprendido.	No aplicó lo aprendido o lo ha hecho muy poco.	No se interesó en aplicar lo aprendido.
Trabajo colaborativo	Cooperó con padres y enriqueció el trabajo de grupo.	Se relaciona adecuadamente con el grupo.	Interactúa poco con otros padres.	Evitar el trabajo grupal o generar conflictos.

Fuente: Elaboración propia.

También hacer una “autoevaluación” para que el padre o madre reflexione sobre cómo está su proceso de mejora en la crianza respetuosa y fortaleciendo los vínculos familiares.

Escala de valoración final (opcional)

16-20 puntos / participación destacada.

11-15 puntos / participación adecuada.

6-10 puntos / participación limitada.

0-5 puntos / participación baja.

REFLEXIÓN SOBRE LA EVALUACIÓN FORMATIVA.

Lo que se busca con este instrumento de evaluación es que la escuela de padres representa una herramienta valiosa y significativa para valorar de manera objetiva y formativa la participación y compromiso de los padres y cuidadores durante el proceso.

A diferencia de una evaluación tradicional o meramente cuantitativa, la rúbrica permite observar dimensiones más humanas y pedagógicas del proceso, tales como la actitud, el respeto, la disposición al cambio y la aplicación de lo aprendido en el entorno familiar. Esto aporta una mirada integral que va más allá de la simple asistencia, centrando la atención en el crecimiento personal y el impacto en la crianza.

Además, al tener criterios claros y niveles de desempeño definidos, la rúbrica favorece la transparencia y equidad en la valoración. También se convierte en un recurso formativo para los propios padres, ya que les brinda una retroalimentación específica que pueden usar para autoevaluarse y mejorar.

Sin embargo, es importante recordar que este tipo de evaluación es para poder tener un enfoque orientador y reflexivo. La evaluación en la Escuela de Padres debe respetar los diferentes contextos familiares, los ritmos individuales de aprendizaje y los desafíos personales que cada participante enfrenta.

En resumen, la rúbrica es una herramienta útil y sencilla que permite al facilitador realizar un seguimiento cercano y respetuoso del proceso de los padres, promoviendo una mejora continua en su rol formador, y fortaleciendo el propósito principal de la Escuela de Padres: construir una crianza consciente, afectiva y colaborativa.

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y CONCLUSIONES.

Integración de habilidades socioemocionales y el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).

Con estas nuevas integraciones en la metodología universal para padres de familia el DUA se ve aplicado ya que recordemos que se centra en la flexibilidad, no existe una única forma correcta de aplicar las estrategias, y cada familia debe adaptarlas a su propio contexto y a las necesidades de sus hijos.



Conclusiones y Recomendaciones.

CONCLUSIONES.

- ✓ El programa de escuela de padres de familia ayuda a cambiar la perspectiva de los padres, en lugar de ver las dificultades de sus hijos como un problema, aprenderán a identificarlas como respuestas emocionales o desafíos del entorno.
- ✓ Donde podrán utilizar herramientas efectivas en lugar de respuestas impulsivas.


- ✓ El programa de escuela de padres de familia permite identificar sus propias barreras y que ellos puedan crear soluciones personalizadas, donde las apliquen en su contexto familiar.
- ✓ Cada familia deberá aprender a validar las emociones de sus hijos, a comunicarse de forma correcta, así los padres fortalecerán el vínculo familiar, donde fomentarán un ambiente de apoyo y confianza, para el desarrollo de la autoestima de los niños.
- ✓ Enseñará a los padres a que no hay una sola manera de hacer las cosas ya que la adaptación a las necesidades es muy importante y necesaria en cada niño para su desarrollo integral, promueve la flexibilidad en el hogar, en creación de rutinas y adaptación de espacios

RECOMENDACIONES

- ✓ Es importante que los padres de familia puedan compartir sus avances y desafíos, para ver de qué manera se le da un seguimiento y apoyo.
- ✓ Es importante enfatizar la comunicación efectiva entre los educadores y los padres de familia, para asegurar estrategias coherentes y aplicadas en casa, como para ir las adaptando en el centro educativo.
- ✓ Apoyar integralmente a los hijos para poder tener los resultados que se esperan para que haya una crianza y lazos de amor afectivos.

- ✓ Es importante el apoyo que reciben los padres de familia sobre la orientación, recursos prácticos para una crianza efectiva.
- ✓ Dar estrategias a los padres de familia de cómo pueden incorporar más actividades que ayuden a los niños a reflexionar sobre sus propias emociones y su propia tolerancia a la frustración.





**Propuesta
metodológica: cuaderno
con ejemplos de
metodologías activas
para implementar en
planificaciones
docentes**



CRISTINA MOZ



Contexto educativo

Nivel educativo: primaria, 2° grado.

Institución: Pública urbana

Características de los estudiantes: 8 a 9 años, contexto socioeconómico bajo, participativos y curiosos en el desarrollo de actividades, pero con dificultades para trabajar de manera colaborativa.

Diagnóstico

Problema o dificultad identificada: baja utilización de metodologías activas.

Evidencias que fundamentan la problemática: en la planificación con los guiones de clases se observa que no se utilizan metodologías activas, sino que se hacen lo más sencillo posible.

Evidencias de la situación:

- Los estudiantes muestran rechazo de trabajar de manera colaborativo con sus demás compañeros.
- La maestra auxiliar considera que es muy extensa la planificación con metodologías activas.
- Los guiones de clases no contienen una metodología distinta.

Posibles causas de la problemática:

- Poco interés de parte de los docentes para realizar una planificación diferente.
- Limitación en el uso de herramientas que apoyan a las metodologías.

Impacto en el aprendizaje:

Planificar constituye una de las habilidades y competencias que exige la profesión docente (Zabalza, 1993; Perrenoud, 2007; Tejada Fernández, 2009). Junto con el conocimiento profundo de la disciplina o área a enseñar, la habilidad para planificar las situaciones de enseñanza es una de las competencias que definen el perfil profesional del docente. Es por ello que no se da un aprendizaje significativo porque no se cuenta con lo fundamental y los estudiantes muestran un desinterés.



Objetivo de mejora

Proponer ejemplos de metodologías activas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes durante los desarrollos de los contenidos los cuales van a permitir descubrir habilidades y destrezas





Marco teórico (Modelo didáctico)

Descripción breve del modelo	Modelo socio formativo: El enfoque socioformativo se define como aquel que tiene el propósito de sistematizar los procesos educativos en el aprendizaje y la aplicación de este, en función de lo que el entorno demanda, en cuanto a resolver problemas de manera colaborativa y “persiguiendo un meta en común, con un beneficio individual, social y ambiental además contextualiza los saberes producidos en el aula y genera resultados a partir de la participación de los involucrados” (Tobón, Guzmán, Hernández & Cardona, citados por Arreola et al., 2019: 76).
Fundamentos	Este enfoque curricular tiene sus orígenes a principios del 2000 (Tobón, 2002). Busca que las organizaciones, instituciones educativas y diversos actores desarrollen su talento mediante el abordaje de problemas contextualizados, con base en la colaboración, la flexibilidad, el mejoramiento continuo y la articulación de saberes de diferentes áreas (Martínez et al., 2017; Tobón et al., 2015b; Tobón, 2013a, 2013b, 2014a, 2014b).
¿Qué habilidades y actitudes puedo desarrollar o mejorar para asegurar que estoy progresando y teniendo un impacto significativo?	Desarrollo Integral: <i>Busca formar ciudadanos capaces de resolver problemas de contexto de manera colaborativa, enfatizando la importancia de proyectos interdisciplinarios.</i> Ética y Reflexión: <i>Promueve una visión ética y de reflexión constante, apoyándose en tecnologías de la información para facilitar el aprendizaje y la interacción.</i> Aplicación Práctica: <i>Se diferencia de otros enfoques educativos por su carácter aplicable en la realidad, abordando problemas concretos en instituciones educativas, empresas y comunidades.</i>



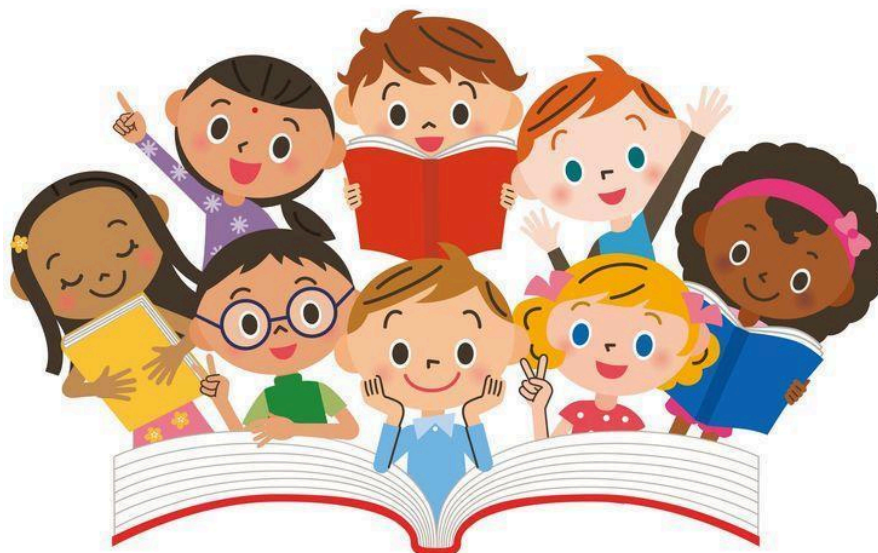
Justificación del modelo

Porque es adecuado para la problemática

El modelo socio formativo permite que en las instituciones educativas desarrollen su talento mediante la resolución de problemas en su contexto donde el docente es el acompañante de en el desarrollo de competencias.

Como contribuirá a mejorar

Será de apoyo a los docentes para el desarrollo de los contenidos y no habrá alguna excusa para llevar a cabo alguna de las metodologías activas ya que se tendrá un conocimiento previo. Los estudiantes tendrán u mayor interés en la clase y podrán desarrollar habilidades o les sera más fácil aprender.



DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

DESCRIPCIÓN

Propuesta:	Implementación de metodologías activas, en planificaciones docentes.
Asignatura:	Propuesta pedagógica.
Contenido:	La separación de palabras en sílabas, El texto dramático: elementos de la dramatización, Proyecto ABP: El viaje de la comunicación social, diseño instruccional y prototipo: el jardín de las unidades geométricas.
Duración de la secuencia y numero de sesiones previstas:	4 semanas (2 por sesiones por contenido y semana)
Nombre del docente que elaboro la propuesta:	Cristina Moz
Finalidad, propósitos u objetivos:	Desarrollar metodologías activas mediante la planificación docente, que permitan un aprendizaje significativo en los estudiantes
Competencias:	Trabajo colaborativo Participación activa Descubrimiento de habilidades
Actividades claves:	Cada estudiante va a identificar 2 imágenes, y escribir la palabra, luego separar en sílabas, poner el número de sílabas (monosílaba, bisílaba, trisílaba, polisílaba). Memorización de dialogo y dramatización del cuento los 3 cerditos. Álbum de los medios de comunicación de manera individual, en grupo crear un periódico en pliego de papel bond. Jugar el jardín de las unidades geométricas, en la plataforma Mobbyt.
Evaluación:	Lista de cotejo. Rubrica.



APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS



Fecha	ABP	ABJ	Justificación pedagógica
Febrero 2026	El docente revisa el cuaderno con ejemplos del ABP y los adapta a los contenidos, puede investigar y realizar otro tipo de proyecto con el fin de promover la metodología.	Se presenta enlaces de juego, los cuales se pueden utilizar para promover el área de cálculo u otra asignatura, siendo un apoyo para los estudiantes que se les dificulta algún contenido.	Las metodologías activas permiten un aprendizaje significativo ya sea en el aula como en el trabajo que se realiza en el hogar, el estudiante construye su propio conocimiento por medio de la experiencia, la creación de proyectos y el trabajo colaborativo. Fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía, haciendo que el proceso educativo sea más dinámico, participativo y adaptado a las necesidades reales de los estudiantes.

Fecha	Trabajo colaborativo	Aula invertida	Justificación pedagógica
Febrero 2026	Los estudiantes podrán interactuar entre ellos, quitando o evitando cualquier tipo de estereotipo, al realizar distintas actividades en colaborativo, aprenderán sobre el liderazgo. Promoviendo el respeto y tomando en cuenta las opiniones de los demás.	En esta metodología los estudiantes podrán acceder a video, libros o pdf, que serán facilitados por el docente, donde desde su casa va adquirir el aprendizaje primordial para que en el aula solo desarrolle la actividad o evaluación.	Las metodologías activas permiten un aprendizaje significativo ya sea en el aula como en el trabajo que se realiza en el hogar, el estudiante construye su propio conocimiento por medio de la experiencia, la creación de proyectos y el trabajo colaborativo. Fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía, haciendo que el proceso educativo sea más dinámico, participativo y adaptado a las necesidades reales de los estudiantes.



PROTOTIPO INNOVADOR



Objetivo del juego	Componentes
Poner en práctica la metodología activa, aprendizaje basado en juego.	<p>Tablero: se encuentran 21 iconos, en los cuales cada uno tiene una pregunta evaluadora del contenido educación vial.</p> <p>Diapositivas con preguntas: en su mayoría promueven el razonamiento y la conciencia, aunque hay unas que son de realizar alguna acción.</p>
<p>Modalidades:</p> <p>Sin internet: uso del aula, proyector, laptop y PowerPoint.</p>	<p>Materiales:</p> <p>Impresiones de imágenes.</p> <p>Tijera.</p> <p>Tirro.</p>
<p>¿Como jugarlo?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Seleccionar un estudiante, puede ser por número de lista o por filas según estén ordenados los pupitres.2. Cada estudiante va a elegir un número del tablero.3. Debera responder, conforme se le pide en la diapositiva.4. Se hara la respectiva evaluación.	<p>Puede jugarse con las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Solo se tendrá una oportunidad de jugar.<input type="checkbox"/> Tiene que estar presente, en todo el desarrollo del contenido.<input type="checkbox"/> Solo puede elegir un número.

CARTA DIDÁCTICA LA SEPARACIÓN DE PALABRAS EN SÍLABAS (Trabajo colaborativo)

GRADO: SEGUNDO	ASIGNATURA: COMUNICACIÓN	FECHA: LUNES 18 DE AGOSTO
NOMBRE DEL DOCENTE: CRISTINA LETICIA MOZ DÍAZ		SEMANA:4
NOMBRE DE LA UNIDAD: INVENTO HISTORIETAS	NÚMERO DE UNIDAD: 6	
COMPETENCIA:		
1. Identifica y separa correctamente las palabras en sílabas para mejorar su pronunciación, lectura y escritura		
CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
La separación de palabras en sílabas.	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y escritura de palabras identificando La sílaba tónica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa para trabajar en equipo. • Interés por separar sílabas, por medio de imágenes que observa.




METODOLOGÍA (CLASE 1)

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Lluvia de ideas sobre: ¿Qué son las sílabas?</p>	<p>Explicar qué son las sílabas.</p> <p>Las sílabas son los golpes de voz o sonidos en los que se puede separar una palabra al hablar.</p> <p>Una sílaba es un pedacito de una palabra. Cada vez que abres la boca para decir una parte de una palabra, estás diciendo una sílaba.</p> <p>Ejemplos de cómo se separa una palabra: ca-sa pe-lo-ta tra-ba-jo Nota: el guión sirve para separar las sílabas de una palabra.</p> <p>Cuando una palabra tiene una sílaba se le llama monosílaba, cuando tiene dos sílabas se le llama bisílaba, cuando tiene 3 se le llama trisílaba y cuando tiene 4 o más se le conoce como polisílaba.</p> <p>Ejemplo: sal, cama, juguete, teléfono.</p> <p>Actividad grupal: Se van a formar equipos de 4 integrantes, se les va a dar una hoja que va a contener una tabla con los siguientes elementos: Imágenes (8), palabra, separación de sílabas, número de sílabas. Van a contar con 10 minutos para realizar la actividad.</p> <p>Cada estudiante va a identificar 2 imágenes, y escribir la palabra, luego separar en sílabas, poner el número de sílabas (monosílaba, bisílaba, trisílaba, polisílaba).</p> <p>Solo un representante por equipo va a decir 2 de las imágenes que hizo y cuantas sílabas tiene.</p>	<p>Juego de rompecabezas, en los mismos equipos van a armar el rompecabezas que contiene imágenes con palabras que tienen bisílaba.</p> <p>Al final van a mostrar como les quedo su rompecabezas y que expresen si sintieron difícil o les resulto facil el juego.</p>
<p>RECURSOS: marcadores, pizarra, páginas de papel bond, laptop, impresora, lápiz, tintero.</p>		
INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE EVALUACION	
<p>6.4 Identifica las sílabas en textos que lee y escribe.</p>	<p>Identificación del número de sílabas que contiene una imagen. Colabora en armar rompecabezas. Escribe correctamente las sílabas.</p> <hr/> <p>CRITERIOS DE EVALUACION</p> <p>Identifica y escribe palabras en sílabas por medio de imágenes que observa. Clasifica las sílabas en monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas.</p>	

CARTA DIDÁCTICA EL TEXTO DRAMÁTICO: ELEMENTOS LA DRAMATIZACIÓN (Aula invertida)

GRADO: SEGUNDO	ASIGNATURA: COMUNICACIÓN	FECHA: VIERNES 21 DE AGOSTO
NOMBRE DEL DOCENTE: CRISTINA LETICIA MOZ DÍAZ		SEMANA:4
NOMBRE DE LA UNIDAD: INVENTO HISTORIETAS		NÚMERO DE UNIDAD: 7
COMPETENCIA:		
1. Leer y representar textos dramáticos infantiles tomando en cuenta sus elementos y procesos para fortalecer la comprensión lectora y la expresión oral.		
CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
<p>El texto dramático: elementos.</p> <p>La dramatización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de textos dramáticos infantiles comprendiendo que su finalidad es ser representados. • Participación en dramatizaciones de textos infantiles breves al ensayar y representar un personaje asignado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación y dedicación al participar en representaciones de textos dramáticos infantiles.

METODOLOGÍA (CLASE 2)

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Visualización de un video sobre el texto dramático en el hogar: https://youtu.be/YIWwZn81gaA?si=sek19503_3H8Wye7</p> <p>Se enviara un Pdf con el guion del cuento los 3 cerditos, el o la estudiante va a elegir un personaje y debe aprenderse el dialogo, en el aula se hará una demostración de cómo se realiza la dramatización.</p> <p>Elaborar su respectiva mascara ya sea de papel reciclado o impresa.</p> <p>Lluvia de ideas sobre: ¿Has visualizado alguna dramatización? ¿Cuál escena te gustó más?</p>	<p>Explicar qué es un texto dramático.</p> <p>El texto dramático es el tipo de texto que puede representar un diálogo entre diferentes personajes sobre hechos que suceden en un espacio y en un tiempo determinado que implica situaciones de tensión, pena y conflictos.</p> <p>En cada texto dramático: se encuentra un título, el autor, y los personajes.</p> <p>El texto dramático contiene una situación comunicativa: Dramaturgo o dramaturga: persona que escribe el texto.</p>  <p>Mensaje: que dice la obra de teatro.</p> <p>Lector o lectora: persona que lee el texto.</p> <p>Elementos del texto dramático.</p>	<p>Hacer la dramatización "los tres cerditos"</p>

	<p>Actos: Son las divisiones o partes de la historia y cada una tiene un comienzo y un final.</p> <p>Escenas: Marca la entrada o salida de los personajes. En cada cambio de cuadro se baja y sube el telón del escenario.</p> <p>Diálogos: Conversaciones entre los personajes.</p> <p>Acotaciones: Son todas las instrucciones aparte de los diálogos en el texto teatral.</p> <p>La dramatización es la puesta en escena de un texto dramático. Los personajes cobran vida a través de los actores y actrices.</p> <p>Actividad: Los estudiantes van hacer la demostración del cuento los 3 cerditos.</p> <p>Luego se van a resolver las preguntas que están en la página 79 del libro de texto, tomo II.</p>	
<p>RECURSOS: marcadores, pizarra, páginas de papel bond, laptop, impresora, lápiz, tirro, máscaras, proyector.</p>		
INDICADORES DE LOGRO		ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
		<p>Identificación de los elementos del texto dramático.</p> <p>Memorización de personajes para la interpretación de la obra "Los tres cerditos".</p>

<p>Lee textos dramáticos infantiles demostrando comprensión al reconstruir la secuencia de acciones y describir a los personajes y el ambiente.</p> <p>Dramatiza textos infantiles breves representando un personaje asignado cuyos diálogos memoriza y ensaya previamente.</p>	<p>Dramatización de personajes para la interpretación de la obra "Los tres cerditos".</p>
	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>Identifica y escribe los elementos del texto dramático.</p> <p>Dramatiza el personaje que le corresponde.</p>



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR PRUEBA GRUPAL ESCRITA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	NO
Identifican correctamente las imágenes que se le presentan.		
Escriben de manera adecuada las sílabas.		
Diferencian si las palabras son monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas.		
Trabajan con orden y aseo.		
Expresan ejemplos con las sílabas correctas.		



Asignaturas: Comunicación y Literatura, Ciudadanía y Valores, Moral, Urbanidad y Cívica		Trimestre: 2
Proyecto ABP "El viaje de la comunicación social"		
Grado: 4°	Profesor responsable: Cristina Leticia Moz Díaz	

Situación problemática contextualizada

La comunicación social es una herramienta utilizada para que las personas compartan información, ideas y mensajes dentro de una sociedad, a través de distintos medios. La comunicación social es inherente a la naturaleza humana y es fundamental para la construcción de relaciones, los medios de comunicación social que llegan a gran cantidad de personas se les conocen como medios de comunicación de masas o medios masivos.

El viaje de la comunicación social inició con los medios escritos y con el paso del tiempo se fue progresando con los medios impresos, audiovisuales y radiales; hasta llegar al uso del internet, por lo cual ha ido evolucionando con las diferentes herramientas para facilitar la comunicación en la vida cotidiana. De igual manera se han identificado ciertas ventajas y desventajas del uso de la tecnología.

En este proyecto interdisciplinario de las asignaturas de Comunicación y Literatura, Ciudadanía y Valores y Moral, Urbanidad y Cívica, busca concientizar el uso positivo de la tecnología, ya que los estudiantes tendrán conciencia de cómo están utilizando la tecnología y poder dar soluciones a las malas prácticas

Producto esperado

Elaboración de un álbum, en donde los estudiantes de manera individual tendrán que clasificar los diferentes medios de comunicación como los escritos, los radiales, los audiovisuales, los digitales entre otros. Con el objetivo que cada estudiante puede identificar y conocer cómo están clasificados. Así mismo de manera grupal se va crear un periódico que contenga ventajas y desventajas sobre el uso de la tecnología, el cual se van a representar con imágenes o dibujos. Con la finalidad en que ellos pueden conocer el lado positivo que nos brinda la tecnología y a la vez lo negativo sobre el uso excesivo.

Pregunta generadora

¿Cómo podemos concientizar a los estudiantes para que hagan buen uso de la tecnología y eviten las malas prácticas?

Sub-preguntas

-¿De qué forma la tecnología ha facilitado la vida de las personas?

-¿Qué lugar le das al internet en tu vida diaria y cómo influye, si positiva o negativamente?

-¿Qué consejos darías sobre el uso que debe usarse la tecnología?

Indicadores de logro:

- **Indicadores de Comunicación y lectura**

-Identifica los principales tipos de textos que presentan los periódicos.

- **Indicadores de Ciudadanía y valores**

-Investiga, explica y reflexiona con claridad las ventajas y desventajas de los medios de comunicación social.

-Investiga, define y se cuida con estima de la influencia de los medios de comunicación social en su libertad de expresión.

- **Indicadores de Moral, Urbanidad y Cívica**

-Describe e ilustra las ventajas y desventajas de la tecnología para una mejor utilización de esta en su entorno.

Contenidos

-**Comunicación y Literatura:** El periódico: textos informativos y partes principales.

-**Ciudadanía y Valores:** Medios de comunicación social: ventajas y desventajas y su influencia en la opinión pública y la libertad de expresión.

-**Moral, Urbanidad y Cívica:** Lo bueno y lo malo de las tecnologías.

Fases de desarrollo

Fase 1: Activación

-Según la visualización del video, se van a sacar imágenes de los diferentes tipos de medio de comunicación social.

-Se les va a dar un número en específico a cada estudiante y aquellos que tienen el mismo número serán los que van a participar.

-Cada participante deberá ordenar las imágenes de acuerdo como se muestra en el video.

Video-Los medios de comunicación y su evolución

<https://youtu.be/QPwIAAnPkqyI>

Fase 2: Investigación guiada

- Identifica y clasifica los distintos medios de comunicación social
- Comprende el uso positivo y negativo de la tecnología
- Expresa con claridad de qué manera le beneficia los medios de comunicación
- Analiza lo negativo que puede causar el uso excesivo de la tecnología

Fase 3: Realización o producción

Trabajo en casa (individual):

En páginas de papel bond cada estudiante deberá de hacer un álbum de imágenes o dibujos sobre los medios de comunicación social. Deberán realizar un cuadro en donde deberá clasificar los medios de comunicación en medios impresos o escritos, medios audiovisuales, medios radiales, medios digitales y dar una breve descripción de cada uno de ellos.

Materiales

- Imágenes
- Páginas de papel bond

- Colores o plumones
- Pega
- Tijeras

Trabajo en clase (grupal):

En grupo de trabajos de 2 a 4 integrantes, en un cuarto de pliego de papel bond, realizar un periódico manual, en la cual deben de incluir cuatro ventajas y cuatro desventajas sobre el uso de la tecnología en la sociedad. Tiene que contener imágenes o dibujos de acuerdo a las ventajas y desventajas realiza por el grupo.

Materiales

- Cuarto de pliego de papel bond
- Colores o plumones
- Imágenes
- Tijeras
- Pega

Fase 4: Presentación o difusión

Los trabajos realizados serán entregados el día sábado 28 de junio del presente año, de igual manera cada grupo de trabajo tendrá que seleccionar a un miembro para dar a conocer cuatro ventajas y cuatro desventajas sobre el uso de la tecnología que realizaron para compartirlas durante la clases.



Rúbrica de evaluación

Periódico Manual

Criterios de evaluación	Excelente (4)	Muy bueno (3)	Bueno (2)	Regular (1)
Contenido temático	El periódico manual muestra 4 ventajas y 4 desventajas del uso de la tecnología	Presenta claramente 3 ventajas y 3 desventajas referente al tema.	Contiene solamente 2 ventajas y 2 desventajas sobre el uso de la tecnología.	Muestra ventajas y desventajas pero no son referidas al tema.
Desempeño y colaboración	Todos los miembros participaron activamente.	La mayoría mostraron participación en el trabajo.	Algunos participaron más que otros.	Solo un miembro del equipo realizó el periódico manual.
Creatividad y diseño	Las imágenes, y el material que utiliza es atractivo y resaltan las ventajas y desventajas del uso de la tecnología.	Las imágenes son atractivas , pero resaltan poco con las ventajas y desventajas del uso de la tecnología.	Las imágenes son poco atractivas y no resaltan las ventajas y desventajas del uso de la tecnología.	Las imágenes no son atractivas y tampoco resaltan las ventajas y desventajas del uso de la tecnología.
Presentación oral	Todos los integrantes del equipo muestran dominio del contenido y se expresan con claridad.	Todos los integrantes muestran dominio pero se expresan con poca claridad.	Algunos integrantes muestran dominio y se expresan con claridad.	Solo un integrante muestra dominio del contenido y se expresa con claridad.
Ortografía y redacción	Todo el contenido está bien redactado y no muestra errores ortográficos	Todo el contenido está bien redactado pero muestra pocos errores ortográficos.	El documento en su mayoría está mal redactado y muestra poco errores ortográficos.	Hay muchos errores y se dificulta su lectura.

Lista de cotejo

Álbum de clasificación de los medios de comunicación

Indicadores	Si	Tal vez	No	Observaciones
1-Identifica y presenta medios de comunicación escritos (periódico, revista, cartas)				
2- Utiliza imágenes acorde al medio de comunicación que representa.				
3- La descripción es apropiada al medio de comunicación y presenta buena ortografía.				
4-Cada imagen muestra una breve descripción				
5-Clasificó de manera correcta los medios de comunicación digital (internet, redes sociales)				
6- Muestra los medios de comunicación audiovisuales (televisión, cine)				
7-El álbum muestra creatividad y esfuerzo en su presentación.				



JARDÍN GEOMÉTRICO DE LAS UNIDADES

1. ANÁLISIS

¿Para qué nivel es el diseño?

Primer ciclo.

¿En qué asignaturas se enmarca el diseño?

Matemáticas, Ciencia y Tecnología.

¿Qué contenidos se pretende abordar?

Figuras Geométricas simples:

- Círculo.
- Cuadrado.
- Triángulo.
- Rectángulo.

Unidades y decenas.

Las partes de la planta:

- Raíz.
- Tallo.
- Hojas.
- Flores.
- Fruto.

¿Cuáles son los objetivos de aprendizaje que se pretende cumplir en el desarrollo del ADDIE?

- Reconoce y relaciona las figuras geométricas básicas con objetos que utiliza en la vida cotidiana.
- Identifica las partes de la planta por medio de imágenes.
- Comprende y realiza operaciones matemáticas de las unidades y decenas observando imágenes.

2. DISEÑO

Título del diseño	El Jardín Geométrico de las Unidades
Contenidos a abordar	Figuras Geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo). Números naturales hasta el 20: unidad, decena, valor posicional y recta numérica. Partes principales de las plantas: raíz, tallo, hojas, flores y semillas.
Objetivos de aprendizaje	Reconoce y relaciona las figuras geométricas básicas con objetos que utiliza en la vida cotidiana. Identifica las partes de la planta por medio de imágenes. Comprende y realiza operaciones matemáticas de las unidades y decenas observando imágenes.
Estructura del diseño	
Introducción (bajo nivel de interacción)	Mostrar infografía y video para retroalimentación de los contenidos. Revisar que todas las tablet tengan acceso a internet y que entre a la plataforma Mobbyt. Dar las reglas del juego y el tiempo con el que se cuenta de 10 a 12 minutos.
Desarrollo	Se va a empezar el juego contando con 3 minutos en el primer nivel donde el estudiante va a realizar un juego de memoria con las partes de la planta y su respectiva imagen (raíz, tallo, hojas, flores, semillas). Si lo hace correctamente, automáticamente pasará al segundo nivel, donde tendrá 2 minutos para realizar un juego de coincidencia de las figuras geométricas (círculo, triángulo, rectángulo y cuadrado) con las imágenes de objetos que se presentarán. De igual manera si lo hace correctamente pasará al último nivel, donde tendrá 3 minutos para completar una trivia donde se muestran 2 imágenes una que tiene decenas y otra unidades, tendrán 4 opciones de respuesta, donde una es correcta y las otras 3 incorrectas. Al responder correctamente se finaliza el juego.
Cierre	Se va a dar una demostración de cómo se resuelve el juego y luego se va a dar un premio simbólico a los primeros 3 lugares.

3. DESARROLLO

Se utilizó canva para realizar la infografía

(https://www.canva.com/design/DAGvi91Z310/RPSAbTEc0T63_EVwl6C5dQ/edit?utm_content=DAGvi91Z310&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) e InShot para hacer un video completo de los contenidos (las figuras geométricas, las partes de la planta, decenas y unidades).

Descarga de imágenes en google como herramienta para elaborar los 3 niveles del juego.

Se creó el juego en la plataforma Mobbyt ([Mobbyt: Your educational games website | Learn by playing](#)).

Redacción de reglas, estipulación del tiempo y la premiación.

4. IMPLEMENTACIÓN

Los estudiantes van a visualizar la infografía que contendrá el nombre del juego, las reglas, mencionar los contenidos, las asignaturas y los premios a los 3 primeros lugares.

Los estudiantes van a realizar el juego "El jardín geométrico de las unidades" en la plataforma Mobbyt ([Mobbyt: Your educational games website | Learn by playing](#)) deben de crear una cuenta con un correo y contraseña, para luego acceder con el PIN 368707, que directamente los llevará al juego multinivel.

5. EVALUACIÓN

Las respuestas correctas.

Orden y cumplimiento de las reglas del juego.

Hacerlo en el menor tiempo posible.

Manual de instrucciones

Título del juego:

El jardín geométrico de las unidades.

Nivel educativo:

De 1° grado a 3° grado. (Primer ciclo).

Objetivo educativo del juego:

- Reconoce y relaciona las figuras geométricas básicas con objetos que utiliza en la vida cotidiana.
- Identifica las partes de la planta por medio de imágenes.
- Comprende y realiza operaciones matemáticas de las unidades y decenas observando imágenes.

Número de participantes:

25 estudiantes.

Preparación:

Tener tablet.

Contar con internet.

Visualizar la infografía y el video de retroalimentación.

Mostrar una actitud positiva y deseo de jugar.

Desarrollo:

• **Pasos:**

Inicio: Se va mostrar la infografía y el video, se van a leer las reglas y se explicará que se darán 8 minutos en total para desarrollar los 3 niveles del juego.

Desarrollo: ejecución del juego, observación para que se cumplan las reglas.

Final: se explicará cómo se realizaría correctamente el juego y se premiarán los primeros 3 lugares en terminar el juego.

• **Reglas:**

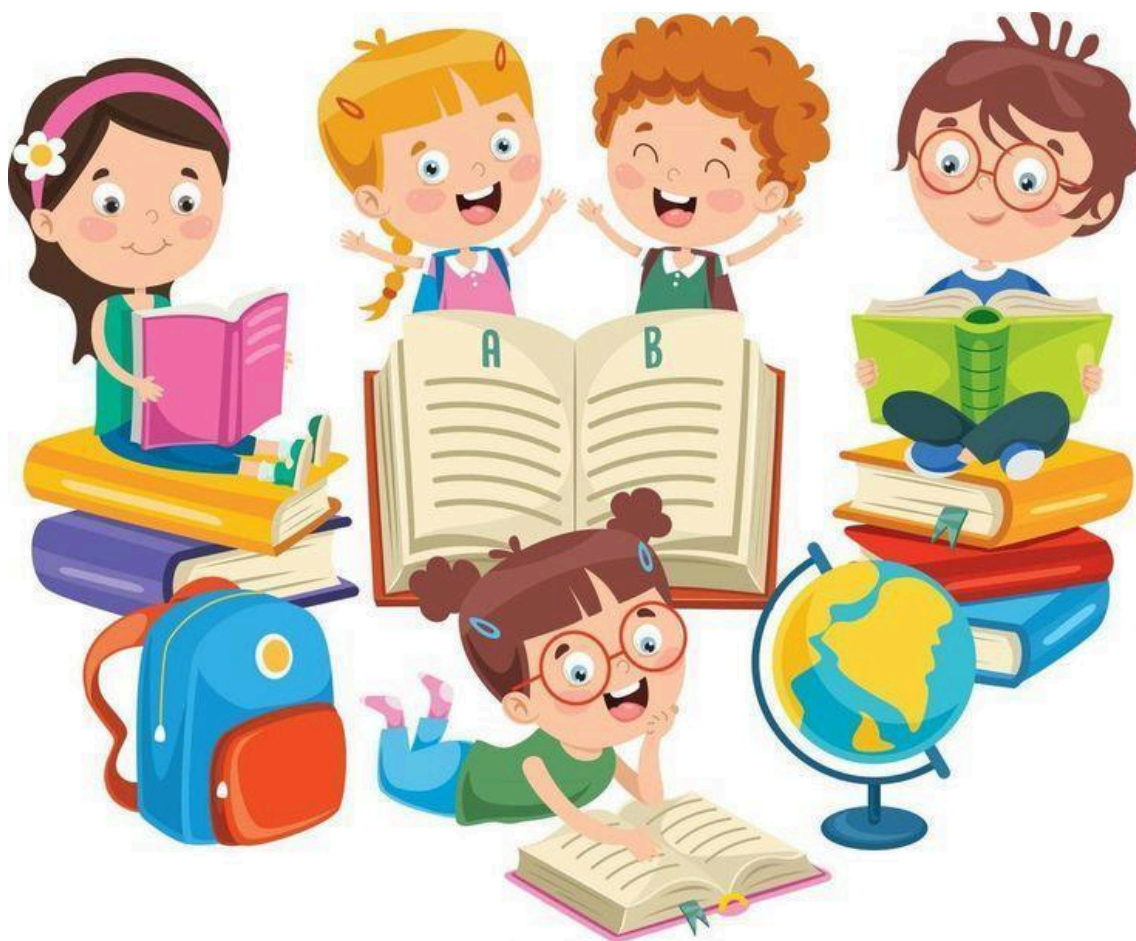
Cada estudiante va a tener solamente una oportunidad.
Durante la realización del juego se debe guardar silencio.
No se permite dar copia de los resultados.
Pasar los 3 niveles en el tiempo establecido.

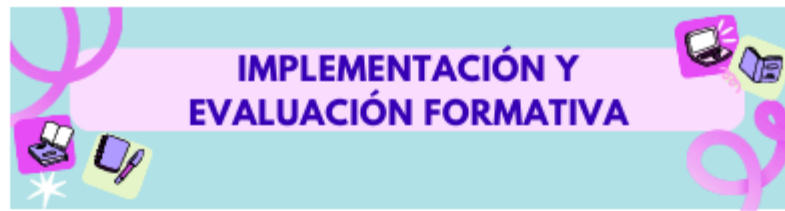
Fin del juego:

- **Condiciones de victoria**

Deben de cumplir con cada una de las reglas.

Van a tener premio los primeros 3 lugares.





Proceso de implementación

Saludo y bienvenida, Visualización de video para la implementación del aula invertida, desarrollo del contenido, actividad o muestra de producto.

Teoría de las metodologías activas: en estas se encuentran autores y conceptos que explican de que se tratan las metodologías activas, con el fin de otorgar un conocimiento breve al docente, dejando que este investigue y también adapte cada metodología a su clase dependiendo las características y los problemas que presentan sus estudiantes.

Ejemplos de cómo se implementan las metodologías activas en los distintos ámbitos educativos, tomando en cuenta que el contexto en el que se encuentran los estudiantes puede acoplarse o adaptarse dichos ejemplos, pero que sirven como guía para que el docente conozca y tenga una idea de lo que se puede realizar en una clase que se planifica con metodologías activas.

La bitácora funcionará como un recurso de apoyo para que el docente registre y analice desarrollo de la clase mediante metodologías activas, identifique desafíos surgidos durante su implementación.

Bitácora propuesta metodológica

CENTRO ESCOLAR SALVADOR MUGDAN

Propuesta pedagógica: cuaderno con ejemplos de metodologías activas

Fecha: febrero
2026

Grado:

Docente:

Metodología activa implementada:

Actividades realizadas:



Observaciones relevantes:

Aceptación de los estudiantes:

Dificultades encontradas:

Reflexión personal:

Propuesta de mejora:



Rúbrica

Dimensión	Criterio de evaluación	Observaciones
Participación del estudiante	Participación activa y aporte de ideas de los estudiantes.	
Trabajo colaborativo	Existe cooperación, respeto y responsabilidad compartida.	
Desarrollo de pensamiento crítico	Los estudiantes analizan, reflexionan y propone soluciones originales.	
Uso de recursos tecnológicos	Utilizan correctamente las aplicaciones y demuestran interés de aprender sobre su uso.	
Motivación y clima del aula	Alto interés, entusiasmo y ambiente positivo.	
Implementación de metodologías activas	Los estudiantes adoptan positivamente el desarrollo de contenido con la implementación de metodologías activas	

Este instrumento de evaluación funcionará para medir y conocer el impacto que se ha generado en la implementación de las metodologías activas, tomando en cuenta que es primordial que se utilicen en las distintas planificaciones docentes, teniendo una relación amplia con los objetivos de llevar a cabo estas metodologías en las aulas del Centro Escolar Salvador Mugdan.

Reflexiones sobre la evaluación formativa

La evaluación formativa es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje donde no solo se otorga una nota sino que pretende mejorar el aprendizaje. Es por ello que el docente debe de utilizarlo porque le permite obtener información continua sobre el progreso de los estudiantes. Y esto le va permitir modificar o ajustar las estrategias para solventar las necesidades que haya diagnosticado.

Esta evaluación también hace que el estudiante haga un auto reflexión, le ayuda a reconocer sus fortalezas y aspectos por mejorar. Llevando a cabo un proceso activo, participativo y consciente.

Ejemplos de realimentación

Se desarrolla el contenido de la educación vial, pero se puede dar una realimentación en conjunto con otra asignatura como matemáticas en la cual se puede adaptar con las figuras geométricas.

Ya que los tipos de señales tienen ciertas figuras geométricas que servirán para realimentar el contenido y los estudiantes volverán a recordar sobre la educación vial.

La lectura es constante y se puede realimentar, ya que si el estudiante ya puede leer, pero se va ir adquiriendo nuevos conocimientos como signos de puntuación y ortografía.





Al incorporar metodologías activas en la planificación docente, consideran las distintas habilidades socioemocionales. El aprendizaje basado en el juego busca reducir el estrés generado por clases rutinarias. El trabajo colaborativo, fomenta la interacción entre estudiantes y promueve una comunicación asertiva y respetuosa. Por su parte el aprendizaje basado en proyectos abonara a que el estudiante se sienta capaz de entregar un producto, y en el aula invertida los estudiantes podrán estar en un espacio más comodo, como lo es su hogar y desde allí obtener el aprendizaje, para luego someterse a las evaluaciones en el aula.

Integración del DUA

En el desarrollo de las metodologías activas se toma en cuenta a toda la comunidad educativa del Centro Escolar Salvador Mugdan, sin hacer ningún tipo de excepción. Donde se pueden adaptar al grado o la asignatura que se desarrolla con el objetivo de involucrar nuevas metodologías que promuevan un mejor aprendizaje.

Conclusiones

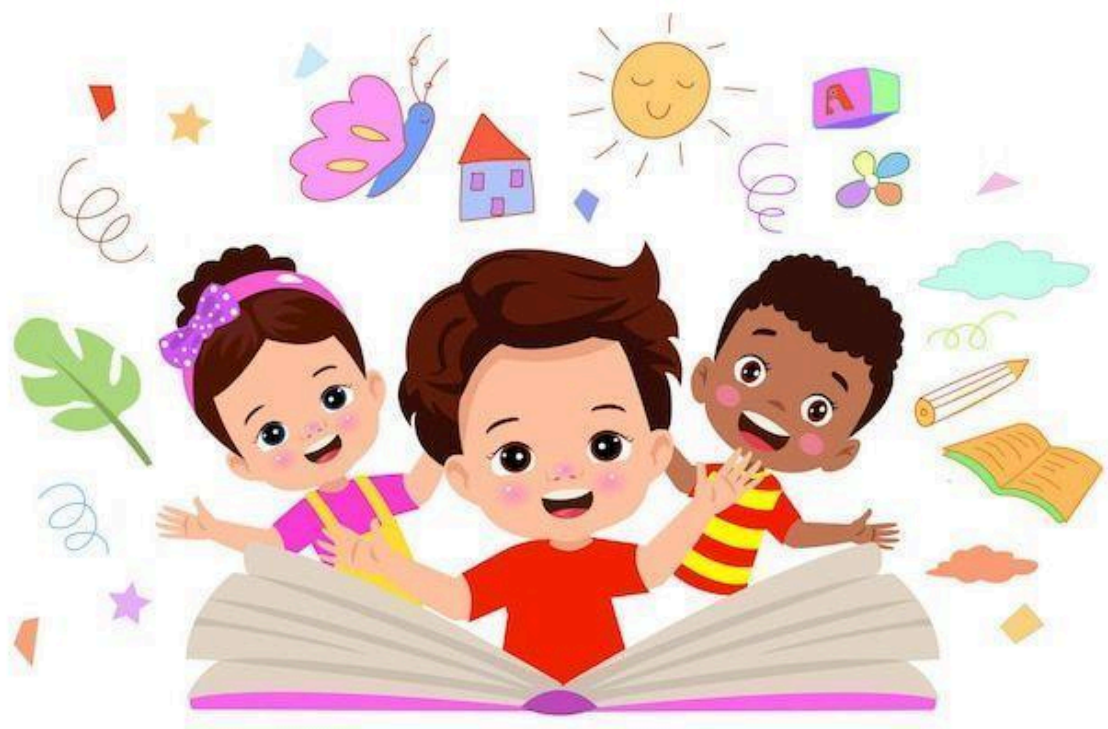
La implementación de metodologías activas en la planificación docente permite transformar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar la participación estudiantil orientada al desarrollo de competencias y la construcción de aprendizajes significativos. En este enfoque, el docente deja de ser un transmisor de conocimientos para asumir un rol de guía y facilitador, generando un ambiente dinámico y participativo en el aula.

Recomendaciones

Los docentes del Centro Escolar Salvador Mugdan, pueden incorporar las distintas metodologías activas en el desarrollo del contenido que impartirán en el aula. Estas estrategias constituyen un apoyo promover un aprendizaje significativo y que se tenga una modificación a los actuales guiones de clases.

Se sugiere investigar y adaptar las metodologías al grado y dificultad que presenten los estudiantes, con el fin de incorporar a todos sin hacer ningún tipo de discriminación y tener una actitud positiva a los cambios que se introducen a las planificaciones.

Asimismo, se recomienda que todo el personal docente de la institución consulte el cuaderno con ejemplos de metodologías activas, para implementarlas en las planificaciones, para la mejora del aprendizaje. Estos ejemplos facilitaran una familiarización progresiva con las estrategias propuestas, permitiendo que las clases sean más dinámicas inclusivas, y que el docente fortalezca sus competencias en planificación pedagógica.



J. Reflexiones finales

	Maryori Martínez	Yeimy López	Cristina Moz
Reflexiones	<p>Mediante el desarrollo del Curso de Especialización se ha obtenido nuevos conocimientos que nos ayudará en nuestro futuro para poder ejercer la docencia. Ya que en ella se han visto diferentes modelos didácticos que no son los mismo básicos si no que modelos más innovadores que nos ayudará a que las clases no sean tan tradicionales sino más bien que sean más constructivista en donde el estudiante sea el principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje y nosotros como docentes seamos solamente guías en ese proceso.</p> <p>De igual manera ha sido de gran importancia el conocimiento y también la elaboración de la secuencia didáctica ya que es una herramienta bastante compleja en la cual nos facilitara a tener</p>	<p>Con el pasar del tiempo tenemos que ir reconociendo que las necesidades que presentan los estudiantes son más demandantes, ya que hoy en día hay muchas fuentes de cómo podemos aprender diferentes formas, herramientas que podemos utilizar para los desafíos que se nos presentan en el aula. Reconocer que la función del docente es ser un guía, orientando a nuestros estudiantes esto nos indica que tenemos que cambiar la forma de planificar para que el aprendizaje de nuestros estudiantes sea crítico, integral y que puedan desarrollar las competencias que ellos tienen. Con este curso de especialización adquirí muchos aprendizajes de como poder tener una mejor manera de planificación y poder integrar nuevas metodologías de aprendizaje para que las clases sean más provechosas. Ya que</p>	<p>Durante todo el desarrollo del Curso de Especialización he adquirido conocimientos, desde lo más básico que son los conceptos y teorías, hasta lo más complejo y gratificante que es la planificación y la práctica.</p> <p>En cada una de las actividades que se desarrollaron de manera interna como externamente se ha logrado evidenciar la buena planificación de la docente como la implementación de las estrategias correctas. Se han tenido buenos resultados y notas agradables que reflejan el esfuerzo y la dedicación en cada actividad.</p> <p>También aprendí que estas metodologías aprendidas en el curso ponen al estudiante en el centro de aprendizaje, y que los docentes adquirimos el rol de facilitadores del proceso educativo. Es importante promover la participación, el pensamiento crítico y el trabajo</p>

	<p>de manera más organizada y poder saber qué es lo que podemos mejorar y si se está cumpliendo las competencias que queremos lograr con los estudiantes.</p> <p>También ha sido satisfactorio haber realizado lo que fueron las prácticas educativas porque nos permite enfrentarnos con nuevos retos como docentes, en mi caso que iba a realizar mi práctica educativa con los estudiantes de segundo grado, pero se presentaron algunos limitante en los que me toco cambiar mis planificaciones y el resto del trabajo, al final mi práctica educativa se realizó para las docentes de la institución y fue todo un éxito ya que se notaron ciertos cambios en ellas.</p> <p>Para finalizar ha sido bastante gratificante lo que es el Curso de Especialización porque nos deja otra perspectiva para ver la educación y también nos deja otras maneras de poder innovar y motivar en los salones de clases en que sea</p>	<p>utilizando las metodologías vistas se impulsa a que los estudiantes también sean autodidactas en su aprendizaje, y no solo quedarse con lo que dice el facilitador.</p> <p>Al momento de aplicar las metodologías debemos de tener en cuenta los niveles educativos y poder adaptarlos a las necesidades de cada estudiante y poder fomentar un aprendizaje integral, la autonomía, la capacidad de resolver problemas, retos, desafíos en el diario vivir, la confianza en ellos mismo de que si pueden hacerlo en cualquier nivel que se encuentren.</p> <p>Con este curso he podido fortalecer mis habilidades, mi confianza, desarrollar mis competencias profesionales, la importancia de innovar, aprender todos los días y de mis estudiantes. Poder compartir con mis futuros colegas ideas de cómo mejorar y poder trabajar en equipo para que lleguemos a la meta que es</p>	<p>en equipo en las aulas de los centros educativos.</p> <p>Comprendo que las estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en juegos, trabajo colaborativo, entre otras, ayudan a desarrollar competencias y adquirir un aprendizaje de manera diferente. Donde la evaluación debe ser continua y formativa, la cual debe estar enfocada en acompañar y mejorar el aprendizaje del estudiante.</p> <p>El aplicar cada una de estas metodologías requiere una amplia investigación, planificación, creatividad y disposición al cambio, pero sus resultados son muy positivos en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.</p>
--	---	---	--

	más participativo y a la vez inclusivo.	formar nuevos líderes para nuestro país.	
Cómo se proyecta como docente innovador.	<p>Primero que nada me proyecto en convertir clases más dinámicas en donde el estudiante no se sienta estresado por transcribir si nos más bien que pueda aprender de otras maneras que sean más significativas, a lo mejor será un reto poder realizar ciertos cambios pero con paciencia y con vocación se será posible.</p> <p>En donde se dejará atrás una clase tradicional y que el estudiante no solo sea un oyente del desarrollo de un contenido, más bien, que sea ellos los que puedan crear nuevos conocimientos con sus propias experiencias, poniendo en práctica las herramientas digitales, ya que hoy en día la tecnología se está convirtiendo una herramienta fundamental para el proceso de aprendizaje, así que no estará mal en enseñarles maneras positivas y seguras de usar de ellas y que por medio de las herramientas digitales también se puede</p>	<p>Es importante saber que todo se está actualizando, y que es importante que tenga una mentalidad abierta a cambios de mejora, no solo con la tecnología, sino que también en las metodologías, en la forma de cómo se trabaja en el aula y fuera de aula, para que se pueda dar un aprendizaje integral, se desarrolle el pensamiento crítico, las competencias, y poder ser guía para que dejemos buenas generaciones para nuestro país.</p>	<p>Me proyecto como una docente capaz de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias activas, en unos meses en un aula de clases ejecutando los contenidos con las distintas metodologías, el uso de herramientas tecnológicas. En las que ya tengo experiencia y también haciendo uso de las que no. Capacitando e instruyendo a otros docentes a que puedan hacer uso adecuado de las metodologías.</p> <p>Busco ser facilitadora del conocimiento, guiando a mis futuros estudiantes para que aprendan a aprender, desarrollen autonomía y adquieran competencias necesarias para enfrentar los desafíos del mundo actual. Considero importante promover ambientes inclusivos. Participativos y respetuosos, donde se valoren</p>

	<p>aprender cómo creando gamificaciones o el ABJ.</p>		<p>las ideas y las diferencias individuales.</p> <p>Además, me visualizo en constante formación profesional, explorando nuevas metodologías, herramientas digitales y recursos pedagógicos que me permitan mejorar mi profesión como docente. Mi meta es contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo una educación significativa, pertinente y transformadora que inspire el cambio dentro y fuera del aula. Mi proyección como docente se fundamenta en el compromiso con la mejora continua, la actualización profesional y la reflexión constante sobre la práctica educativa.</p>
<p>Compromiso personal hacia la mejora continua</p>	<p>Primero que nada es poder reconocer que la enseñanza es un proceso dinámico que requiere actualización permanente, apertura al cambio y disposición para incorporar nuevas estrategias educativas que puedan responder a las</p>	<p>Me comprometo a tener una actitud proactiva, reflexiva para poder analizar mis fortalezas y debilidades, dar lo mejor de mi trabajo. Capacitarme, innovar mis conocimientos es la base para desarrollar con éxito todo lo que me proponga, y así poder</p>	<p>Desde el momento que me inscribí al Curso he adquirido un compromiso a mejorar académicamente, y hasta el momento lo he cumplido, todo requiere un esfuerzo que al final se ven los frutos. Pero también asumo un firme compromiso con la mejora</p>

	<p>necesidades de los estudiantes y del contexto educativo.</p> <p>Por lo que me comprometo a buscar, fortalecer y mejorar las competencias de cada estudiante mediante la aplicación de metodologías activas e innovadoras, evaluar de manera crítica, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo, participativo y motivador, en donde los estudiantes puedan desarrollar su potencial al máximo.</p> <p>Por lo tanto mi responsabilidad personal es participar en procesos de formación, tener la vocación correspondiente y el deseo genuino de contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y a la calidad educativa del país.</p>	<p>fomentar, implementar las estrategias metodológicas de aprendizaje. También fortalecer el aprendizaje de mis estudiantes, motivarlos a que lo logren con esfuerzo, perseverancia, apoyarles con herramientas innovadoras para su crecimiento.</p>	<p>continúa. Considero que la educación es un proceso en constante transformación, por lo cual es fundamental mantener una actitud abierta al cambio, la reflexión y la actualización permanente.</p> <p>Acepto implementar en la escuela o colegio lo que he aprendido y posteriormente a participar e invertir en otros cursos o maestrías que abonen a mi trabajo y área profesional, teniendo en cuenta que siempre es bueno adquirir un nuevo conocimiento y que nunca es tarde para aprender.</p> <p>La constante autoevaluación, el análisis crítico de mis experiencias y la disposición para integrar nuevas estrategias que respondan a las necesidades y características de los estudiantes. Reconozco la importancia de innovar y adaptarse a los desafíos actuales del sistema educativo, promoviendo una enseñanza de calidad e inclusiva.</p>
--	--	--	--

K. Bibliografía

Luz Miryan Roja, M. C. (s.f.). *Rastros y Rostros del Saber*. Obtenido de Práctica Pedagógica:
<https://repositorio.uptc.edu.co/server/api/core/bitstreams/6abe0d85-102c-4516-a033-2e72bbbecb46/content>

Roberto Espejo, R. S. (2017). *Manual de apoyo docente metodologías activas para el aprendizaje* . Obtenido de
https://www.postgradosucentral.cl/profesores/download/manual_metodologias.pdf