

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



TÍTULO:

TALLER PARA EL FOMENTO DE COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR RESIDENCIAL REGALO DE DIOS, DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, DURANTE EL AÑO 2025.

PRESENTADO POR:

**JOSE AMADEO APARICIO MARTINEZ
CECILIA BEATRIZ MARTINEZ RAMOS
GLORIA STEFANY SORTO DE PAZ**

CARNÉ:

**(AM13045)
(MR17127)
(SP19036)**

INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “TALLER PARA EL FOMENTO DE COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR RESIDENCIAL REGALO DE DIOS, DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, DURANTE EL AÑO 2025”

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:
MAESTRO ROMEO ALFREDO MERINO VELÁSQUEZ**

**COORDINADOR GENERAL DEL PROCESO DE GRADO:
MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR
CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, DICIEMBRE DEL 2024.**

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR:

MAESTRO JUAN ROSA QUINTANILLA

VICERRECTORA ACADEMICA:

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN MATA

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:

MAESTRO ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

SECRETARIO GENERAL:

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

FISCAL GENERAL:

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y
HUMANIDADES**

DECANO:

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA

VICEDECANA:

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO

SECRETARIO:

MAESTRA NATIVIDAD DE LAS MERCEDES TESHE PADILLA

**AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA
EDUCACION**

JEFE:

MAESTRO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR

DIRECTOR DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO ROMEO ALFREDO MERINO VELÁSQUEZ

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

AGRADECIMIENTOS

José Amadeo Aparicio Martínez

Principalmente, agradezco a Dios, quien con su sabiduría y fortaleza me ha guiado en cada etapa de mi vida, permitiéndole superar los desafíos y celebrar los logros. Este logro académico no habría sido posible sin el apoyo, guía y motivación de muchas personas que, directa o indirectamente, contribuyeron.

En primer lugar, agradezco profundamente a mi madre María Magdalena Martínez y a mi padre José Amadeo Aparicio (Q.D.E) por su amor incondicional, paciencia y sacrificios, que han sido mi principal inspiración a lo largo de esta etapa. Su apoyo emocional y constante confianza en mis capacidades han sido pilares fundamentales para alcanzar este objetivo. Agradezco también a mi esposa, hermanas y hermano quienes me acompañaron en este viaje. Por su apoyo, palabras de aliento y por recordarme siempre que las metas son posibles con esfuerzo y determinación.

Extiendo mi gratitud a los docentes de la carrera, por su valiosa orientación, experiencia y tiempo dedicado. Su compromiso y profesionalismo me motivaron a esforzarme al máximo y a buscar la excelencia en cada paso del proceso. A mis amigos y compañeros compartiendo momentos de aprendizaje, colaboración y amistad que hicieron de esta experiencia algo enriquecedora e inolvidable.

Cecilia Beatriz Martínez Ramos

En primer lugar, quiero darle gracias a Dios por darme vida, salud y sabiduría a lo largo de este proceso de formación, Comprendo firmemente que él me ha respaldado en todo momento para lograr culminar una meta y un sueño más. En segundo lugar, quiero expresar mis agradecimientos a mis padres Juan Antonio Martínez y Sabina Ramos, quienes siempre me han brindado su apoyo afectivo y económico de forma incondicional a lo largo de esta etapa académica, gracias por su amor, paciencia, consejos y por motivarme a luchar por mis sueños, agradezco profundamente todo el esfuerzo y sacrificio de cada uno para que yo pueda alcanzar mis metas y cumplir mis sueños. También agradezco inmensamente a mis hermanos José Antonio Martínez, Roxana Martínez y Alberto Martínez, por acompañarme y apoyarme incondicionalmente en los momentos de alegría y de tristeza a lo largo de mi vida, el apoyo de mis padres y mis hermanos ha sido un pilar fundamental para mí, y ha sido la base sobre la cual se ha forjado mi vida, mis valores y mi éxito académico, estoy consciente de que sin su constante ayuda nada de lo que he logrado hubiera sido posible, infinitas gracias por ser un buen ejemplo para mí.

Agradezco también a mis compañeros quienes se han convertido en mis amigos, su amistad ha sido uno de los regalos más valiosos que me dejó este camino de aprendizaje y crecimiento. Finalmente le agradezco grandemente a todos los docentes de la Carrera Ciencias de la Educación, por su dedicación, paciencia y sabiduría. Gracias por guiarme, corregirme y felicitarme a lo largo de mi proceso académico, es evidente que su constante presencia ha sido un pilar esencial para mi desarrollo personal y profesional.

Gloria Stefany Sorto De Paz

Quiero expresar mi agradecimiento a Dios por darme la sabiduría, paciencia y fuerza para llegar hasta este momento. A mi madre, Armida De Paz, le debo mi inspiración, apoyo incondicional y la enseñanza del valor del esfuerzo y el temor a Dios. Su amor y sacrificio han sido fundamentales en mi vida. A mi tío, Carlos Barahona, le agradezco por sus consejos sabios, su constante apoyo y por cumplir el rol de padre en mi vida, siendo un pilar esencial en mi camino. A mi hermana Katie De Paz, por su apoyo incondicional, paciencia y por estar a mi lado en cada paso de este proceso.

Mi gratitud también es para Milagro López (Q.E.P.D), quien me impulsó a comenzar mi carrera universitaria, y su amor y consejos siguen vivos en mi corazón. A mis primas, por su apoyo constante durante mi formación como futura maestra, y por ayudarme a convertir mi sueño en realidad. A la familia López-Mena, por sus oraciones y apoyo incondicional, que me dieron fortaleza y esperanza en los momentos más difíciles, y me impulsaron a seguir adelante con determinación.

También agradezco a mis compañeros de universidad, quienes se convirtieron en más que amigos, siempre brindándome su apoyo. Finalmente, a mi familia De Paz, por su amor, paciencia y dedicación, tanto de los que están como de los que ya no están, y los que están fuera del país. Este logro es el reflejo de su confianza, presencia y apoyo en mi vida. Con todo mi amor y gratitud, infinitas gracias a todos.

ÍNDICE

RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN	10
JUSTIFICACIÓN DEL INFORME FINAL	12
OBJETIVOS DEL INFORME FINAL	13
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	14
1.1. Naturaleza y definición del proyecto	16
1.2. Justificación	17
1.3. Objetivos del proyecto	19
1.4. Cuadro de información general	20
2. DELIMITACIÓN Y ALCANCE	21
2.1. Localización física y cobertura espacial del proyecto	21
2.2. Delimitación temporal	21
2.3. Destinatarios o beneficiarios del proyecto	22
3. DESARROLLO OPERATIVO DEL PROYECTO	23
3.1 UNIDAD 1 Integrando la Gamificación en el aula	25
3.2 UNIDAD 2 Uso de google meet para la docencia virtual	30
3.3 UNIDAD 3 Gamifica tu clase: herramienta interactiva kahoot	37
3.4 UNIDAD 4 Miro como pizarra digital interactiva	42
3. 5 UNIDAD 5 Dominando Quizizz	48
3. 6 UNIDAD 6 Gamificando el aprendizaje: Creando Word Wall atractivos	53
3. 7 UNIDAD 7 Cerebriti crea tu propio juego, para el desarrollo profesional	58
3. 8 UNIDAD 8 Interacty, crea contenidos interactivos en minutos.	63
3. 9 UNIDAD 9 Genially, creación de recursos interactivos.	68
4. RESULTADOS DEL PROYECTO	73
4.1. Propuesta de metodología para evaluar el Proyecto Educativo	73
4.2. Rúbrica de evaluación del proyecto educativo	74
5. VALORACIONES SOBRE LA ORGANIZACIÓN Y LA GESTIÓN DEL PROYECTO	75
6. VALORACIONES SOBRE AL PRESUPUESTO DEL PROYECTO	76
7. VALORACIONES SOBRE PROGRAMACIÓN Y TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO.	79
8. CONCLUSIONES	80
9. RECOMENDACIONES	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82
ANEXOS	83
A) Itinerario para la socialización del proyecto	83
B) Diagnóstico	84
C) Informe de evaluación del diseño del proyecto	111

RESUMEN

El proyecto denominado "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025". Tuvo como objetivo principal capacitar al personal docente en la integración de técnicas y herramientas de gamificación en sus prácticas pedagógicas, con el propósito de dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar una mayor participación estudiantil. El proyecto abarcó una serie de talleres y actividades formativas dirigidas a docentes de nivel básico y primera infancia, centrándose en el uso de herramientas digitales, dinámicas lúdicas y estrategias de motivación. Las capacitaciones fueron diseñadas bajo un enfoque práctico y participativo, utilizando recursos como Canva, plataformas en línea y aplicaciones de gamificación. Entre los resultados obtenidos se destaca el fortalecimiento de las competencias digitales y pedagógicas de los docentes, ya que se espera que logren aplicar los conocimientos adquiridos en el diseño de actividades interactivas y motivadoras en el aula. Asimismo, se espera un impacto positivo en el interés y el rendimiento de los estudiantes, evidenciado a través de un seguimiento continuo durante el proceso de implementación. El proyecto se espera concluya con la entrega una serie de evaluaciones realizadas y calificadas a lo largo del taller, con el fin de para garantizar la sostenibilidad de las estrategias introducidas, lo cual reafirmará el compromiso del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios con la innovación educativa y el desarrollo profesional de su equipo docente.

Palabras claves: Gamificación; Metodología tradicional; Actividades lúdicas; Educación; Competencias pedagógicas.

INTRODUCCIÓN

Actualmente existen exigencias profesionales en el área de la educación, y El Salvador responde a esa exigencia por medio de la integración de distintos ámbitos de formación docente en el área de administración, gestión, diseño y dirección en proyectos. El presente curso de especialización es brindado por la Universidad de El Salvador, Facultad de Ciencias y Humanidades para la Licenciatura en Ciencias de la Educación. Así mismo es imposible pensar hoy en un proyecto, sin comprender que en el mismo deben participar diferentes profesionales en diferentes áreas, para que cada uno aporte sus conocimientos y experiencias, y con determinación de sus responsabilidades de acuerdo a las etapas que posee la creación de proyectos.

La Universidad de El Salvador ofrece una especialización en administración y gestión educativa para obtener el título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación, dividida en 4 módulos cuyos aprendizajes son: **Módulo I:** Se enfoca en modelos de administración, administración estratégica, gestión educativa, marco jurídico y estructura organizativa. Los logros incluyen la capacidad para identificar y aplicar modelos administrativos, comprender etapas de administración estratégica y analizar la gestión educativa; **Módulo II:** Trata sobre la planificación estratégica institucional y la planificación de proyectos. Los logros incluyen el diseño de planes estratégicos y proyectos, gestionando cronogramas, recursos, riesgos y presupuestos; **Módulo III:** Se centra en competencias para la gerencia de proyectos y trabajo en equipos para la elaboración de proyectos. Los logros incluyen el desarrollo de habilidades en gestión de proyectos, liderazgo de equipos y evaluación del clima laboral; **Módulo IV:** El último módulo se enfoca en la elaboración de un proyecto educativo, abordando las necesidades del centro educativo y aplicando

metodologías para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El proyecto se socializa para asegurar un mejor dominio del tema.

Este trabajo fue elaborado por un grupo de estudiantes egresado/as de la licenciatura en ciencias de la educación, de la facultad de ciencias y humanidades, que dan por terminada la etapa de proceso de grado que se rige por la normativa que establece condiciones administrativas-académicas, como un requisito del resultado de la finalización y aprobación del curso de especialización en administración y gestión educativa, para optar al grado de licenciado y licenciada en Ciencias de la educación.

Este informe final detalla el desarrollo y resultados esperados del Proyecto denominado, **"Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"** Este proyecto tiene como propósito principal capacitar a los docentes en el uso de estrategias de gamificación para fomentar entornos de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y efectivos, que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes.

La iniciativa surgió como respuesta a la necesidad de integrar metodologías innovadoras en el aula y alinearse con las demandas educativas modernas y los retos que enfrentan los educadores en un contexto de constante transformación tecnológica. A través de un enfoque práctico y participativo, el proyecto busca fortalecer las competencias pedagógicas del personal docente, promoviendo el uso de herramientas tecnológicas y dinámicas lúdicas para mejorar la motivación y el rendimiento académico del alumnado.

Es por ello que en el informe final del proyecto titulado TALLER PARA EL FOMENTO DE COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR RESIDENCIAL REGALO DE DIOS, DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, DURANTE EL AÑO 2025, se abordaron los siguientes elementos: resumen, introducción, descripción del proyecto, delimitación y alcance del proyecto, desarrollo operativo del proyecto, resultados del proyecto, valoraciones a nivel de organización y gestión del proyecto, sobre el presupuesto del proyecto y la programación y tiempo de ejecución del proyecto, así mismo el apartado dedicado a las conclusiones y recomendaciones, como también las referencias bibliográficas consultadas teniendo por último los anexos que también son importantes dentro de este informe.

JUSTIFICACIÓN DEL INFORME FINAL

En el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, actualmente se evidencia dentro del modelo educativo que se imparte la presencia de metodologías tradicionales, lo que demuestra en los estudiantes indirectamente un bajo rendimiento académico. Esta situación es consecuencia de una metodología que no se adapta a las necesidades actuales, juntamente con la falta de recursos en muchos de los casos que puedan facilitar el aprendizaje. Por lo que este proyecto surge para implementar un taller con enfoque pedagógico innovador en el área de la gamificación que permita superar estas limitaciones y potenciar las habilidades del personal docente para obtener resultados académicos mucho mejores.

Para este proyecto se prevé tener una alta relevancia en el contexto educativo, por lo que busca implementar estrategias innovadoras y activas basadas en el uso de la gamificación, lo cual permitirá mejorar el ambiente de aprendizaje, seguidamente fomentar el aprendizaje centrado en el estudiante para contribuir al desarrollo de competencias claves fundamentales para la preparación de los alumnos en un país cada vez más tecnológico.

Así mismo se espera que favorezca a los docentes en la formación en nuevas estrategias tecnológicas, que directamente le permitirá enriquecer su práctica educativa. Además, este proyecto se enfatiza en implementar el método de la gamificación que hace un gran énfasis en el uso del juego como herramienta principal dentro del sistema educativo, lo cual ha demostrado ser efectivo en distintos resultados de proyectos similares para mejorar los resultados académicos.

Por último, la necesidad de este proyecto se hace mucho más urgente debido a la pasada crisis educativa, provocado en la pandemia por covid-19, que de una u otra manera dejó muchas consecuencias en el desarrollo educativo del país, una de ellas es las grandes brechas de aprendizaje, por lo que el proyecto representa una oportunidad para recuperar aprendizajes y preparar a los estudiantes para las nuevas eras tecnológicas.

OBJETIVOS DEL INFORME FINAL

Objetivo general

- Implementar un proyecto de gamificación para los docentes, en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios con el fin de mejorar la motivación, el compromiso y

el rendimiento académico de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico que favorezca el desarrollo de habilidades cognitivas.

Objetivos específicos

- Analizar la naturaleza del proyecto de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, identificando sus características fundamentales, los principios pedagógicos que lo sustentan y su alineación con las necesidades educativas del contexto escolar.
- Elaborar y detallar un plan de acción para el módulo educativo del taller de gamificación, estableciendo las fases de implementación, los recursos necesarios, las actividades específicas, y los métodos de evaluación para asegurar el éxito del taller en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.
- Realizar una valoración detallada de la organización, el presupuesto y el cronograma del módulo educativo del taller de gamificación, asegurando que los recursos disponibles, los tiempos establecidos y las estrategias organizativas sean adecuados para la correcta ejecución y sostenibilidad del taller en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

PROYECTO EDUCATIVO: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025". A realizarse con los docentes

de educación inicial y básica, turno matutino, de la presente institución durante los meses de mayo a julio de 2025.

El Proyecto educativo basados en talleres sobre las herramientas de gamificación, consiste en realizar un proceso de formación para mejorar las competencias y habilidades en el manejo y uso de las herramientas interactivas en los docentes del Centro Escolar, en dicho proceso se aplicarán las siguientes unidades didácticas: unidad 1: Integrando la gamificación en el aula, unidad 2: Uso de Google meet para la docencia virtual, unidad 3: Gamifica tu clase: herramienta interactiva Kahoot, unidad 4: Miro como pizarra interactiva, unidad 5: Dominando Quizziz, unidad 6: Gamificando el aprendizaje: Creando Word Wall atractivos, unidad 7: Cerebriti crea tu propio juego para el desarrollo profesional, , unidad 8: Interacty, crea contenidos interactivos en minutos, unidad 9: Genially, creación de recursos interactivos , con diferentes estrategias de aprendizaje.

El proyecto se desarrollará en el turno matutino, con un total de 4 docentes. Se impartirá dos sesiones por semana los días jueves y viernes, cada una tendrá una duración de sesenta minutos, dando como resultado una hora y veinte minutos con los docentes presentes, adicional se asigna actividades ex aulas a los docentes que contengan relación con la temática de cada sesión con el fin de tener un proceso continuo cada día. Estas sesiones serán desarrolladas por los facilitadores del taller, en el uso y manejo de herramientas virtuales sobre la gamificación.

Con este proyecto se busca impactar de manera positiva en cada uno de los estudiantes por medio de los docentes, mediante metodologías activas aplicándolas al proceso de

enseñanza aprendizaje que les permita mejorar el dominio de los contenidos en los que presentan dificultad.

1.1. Naturaleza y definición del proyecto

El presente proyecto tiene un enfoque educativo, por lo que su principal objetivo es el desarrollo de habilidades en el manejo de herramientas de gamificación, por medio de la aplicación del método de la gamificación en los diferentes talleres educativos que se impartirán en los primeros meses del año 2025, para así fomentar el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los beneficiarios directos, donde influyan positivamente en el aprendizaje de los estudiantes del centro escolar.

En la actualidad los sistemas educativos están enfrentando una serie de cambios y modificaciones, donde muchas personas opinan que dichos cambios han sido beneficiosos gracias al implemento de las TICS en la educación, sin embargo, muchas otras piensan totalmente lo contrario.

Las clases tradicionales han sido impartidas desde hace muchos años, sobre todo en las escuelas públicas, es decir que las clases presenciales se han reformulado con su metodología dentro de las aulas.

El modelo de transmisión ó perspectiva tradicional, concibe la enseñanza escolar como un verdadero arte y al profesor como un artesano en donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos.

Las clases tradicionales descansan en el modelo pedagógico tradicional con el criterio de ser una institución social encargada de la educación pública masiva y fuente fundamental

de la información. Su finalidad, por ende, es la conservación del orden de cosas y para ello el profesor asume el poder y la autoridad como simple transmisor de conocimientos. Este exige disciplina y obediencia apropiándose de una imagen, en muchas veces coercitiva y autoritaria, que ha trascendido a lo largo de los años

En la actualidad salvadoreña la educación tradicional sigue estando presente dentro de las aulas de clases, es decir el docente tomando el papel como agente emisor y el estudiante como receptor. Este es el caso del personal docente en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, involucrado dentro de la investigación, ya que, por medio del diagnóstico realizado, y las diferentes necesidades encontradas una de las más importantes para darle seguimiento, era la existencia de metodologías tradicionales dentro de los salones de clase. Sin embargo, para apoyo de nuestros resultados los alumnos mencionan que sus docentes aún no se familiarizaron tanto con la tecnología, cuando se tienen las herramientas materiales y digitales, pero se les da poco uso.

Es por ello que, observando esa gran deficiencia por parte de los docentes, se tomó a bien el retomar como proyecto educativo, el apoyar el proceso de formación docente para impartir talleres sobre la gamificación para minimizar las metodologías tradicionales del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.

1.2. Justificación

En la actualidad, en El Salvador, la educación tradicional sigue siendo predominante en las aulas, donde el docente actúa como el principal emisor de información y los estudiantes como receptores. Esto genera un ciclo monótono en el que se utilizan las mismas estrategias de enseñanza. Por ejemplo, cuando el profesor pide a los estudiantes

que usen papel y lápiz para responder preguntas y estructurar un examen o laboratorio, los alumnos deben seguir estas instrucciones y completar la evaluación. Esto a menudo se considera que hace que la forma de evaluar sea "poco lúdica", a pesar de que existen diversas estrategias y métodos que podrían permitir a los docentes realizar evaluaciones de una manera más amena y divertida.

La realización del presente proyecto, en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, responde a la necesidad basada en las metodologías tradicionales, modernizando y enriqueciendo los procesos educativos, respondiendo así a las nuevas necesidades de la población estudiantil del centro escolar, por lo que se identificó que sería de gran ayuda y beneficio para la población. La gamificación, es entendida como la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos poco lúdicos, y ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más activo y participativo dentro del salón de clases.

Así mismo como grupo se tomó la decisión de elaborar el proyecto en beneficio al Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, debido al poco conocimiento y dificultad que poseen los docentes sobre el uso y manejo de las herramientas de gamificación, cabe resaltar que estos resultados fueron arrojados gracias al diagnóstico que se realizó en el centro escolar, de modo que como egresados identificamos la necesidad que permitirá solventar por lo menos otra más de las encontradas que consiste en la lectoescritura, por tanto se decidió abordar las metodologías y darle asistencia. Por lo que los beneficiarios directos son los docentes a nivel de educación inicial y básica, juntamente con la población estudiantil y como beneficiarios indirectos, los padres de familia quienes están en el acompañamiento y colaboración inmediato de los estudiantes ya que con su apoyo y

disponibilidad se lograra un cambio en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes alcanzando los objetivos del proyecto por implementar.

Uno de los propósitos es mejorar los ambiente académico, donde se minimicen las metodologías tradicionales que a su vez traen consigo el bajo rendimiento académico, por tanto, la elaboración del proyecto permite ser guía para los docentes quienes implementarán lo aprendido, por medio se la elaboración de materiales audiovisuales que favorezcan el aprendizaje, donde se establezca una buena comunicación entre docente y estudiante generando confianza para que cada uno de ellos sea el protagonista de su aprendizaje, así mismo permite una formación con educación de calidad y con visión de cambio en el campo académico y cotidiano.

1.3. Objetivos del proyecto

Objetivo general

- Fortalecer el dominio de las competencias pedagógicas en un nivel autónomo del personal docente mediante el manejo de las herramientas de gamificación, con el fin de mejorar la calidad educativa del Centro escolar regalo de Dios.

Objetivos específicos

- Crear talleres sobre el uso y manejo de herramientas de gamificación, para los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios con el fin de que puedan implementar nuevas estrategias pedagógicas en sus salones de clases.
- Conocer los elementos básicos de las herramientas de gamificación, incluyendo sus principales características, dinámicas y aplicaciones, para poder entender su

funcionamiento y potencial en el contexto educativo del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.

- Implementar una comunidad de planificación docente en el Centro escolar Residencial Regalo de Dios, mediante reuniones periódicas con el fin de conocer experiencias y proponer nuevas estrategias enfocadas en las herramientas de gamificación.

1.4. Cuadro de información general

Título	"Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"		
Localización detalla/País	El Centro Escolar está ubicado en el Departamento de San Salvador, municipio de Soyapango en la Residencial regalo de Dios, calle a Tonacatepeque nor-oriente de fábrica Duralum y calle a colonia panamá 1 y 2 zona 1, cantón el limón del municipio de Soyapango, departamento de San Salvador, El Salvador		
Ejecutores del proyecto	Estudiantes egresados de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación, de la Universidad de El Salvador. Conformado por: José Amadeo Aparicio Martínez- AM13045 Cecilia Beatriz Martínez Ramos - MR17127 Gloria Stefany Sorto De Paz - SP19036		
Institución educativa	Centro Escolar Residencial Regalo De Dios		
¿Es un proyecto nuevo?	Si	...o ¿es una siguiente fase de uno anterior?	No
Fecha Prevista de inicio	02 de Mayo 2025	Fecha prevista de finalización	11 de Julio 2025
Presupuesto total	\$1,025.50		

2. DELIMITACIÓN Y ALCANCE

2.1. Localización física y cobertura espacial del proyecto

Ubicación geográfica: El Centro Escolar está ubicado municipio de Soyapango en la Residencial regalo de Dios, calle a Tonacatepeque nor-oriente de fábrica Duralum y calle a colonia panamá 1 y 2 zona 1, cantón el limón del municipio de Soyapango, departamento de San Salvador.



2.2. Delimitación temporal

El diseño del proyecto inició el 01 de noviembre del 2024, su ejecución está diseñada para iniciar el 02 de mayo del año 2025 y finalizar el 11 de julio del año 2025.

2.3. Destinatarios o beneficiarios del proyecto

Los beneficiarios directos de este proyecto son los docentes del nivel de educación inicial y básica, quienes recibirán formación específica en herramientas de gamificación, estos talleres les permitirá enriquecer sus prácticas pedagógicas y mejorar su interacción con los estudiantes, favoreciendo un entorno de aprendizaje más dinámico y ameno.

Por otro lado, tenemos, la población estudiantil que de una u otra manera también se verá beneficiada de manera directa, ya que, al implementar estas nuevas estrategias educativas, se espera que experimenten un aprendizaje más motivador, participativo con buenas calificaciones.

Por otro lado, se encuentran los padres de familia quienes se consideran beneficiarios indirectos del proyecto, es evidente que el papel de los padres es fundamental, ya que el acompañamiento y la colaboración que brindan a sus hijos son cruciales para el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con su apoyo y disposición, se fomentará un cambio significativo en la forma en que los estudiantes se relacionan con lo aprendido en cada sesión de clase diseñadas por el docente gamificador, al involucrarse en el proceso educativo y respaldar las nuevas metodologías, los padres contribuirán al logro de los objetivos del proyecto, creando un ambiente de aprendizaje integral y enriquecido que beneficie a toda la comunidad educativa.

3. DESARROLLO OPERATIVO DEL PROYECTO

Plan de acción

GENERALIDADES	
Descripción	
Objetivo	Desarrollar las competencias docentes en el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"
Dirigido a	4 Docentes (Primera infancia y Educación Básica)
Acciones a realizar	-Presentación interactiva (usando herramientas como presentaciones o videos) que explique el concepto de gamificación, sus beneficios y ejemplos de aplicaciones en diferentes niveles educativos. -Diseño de Actividades Gamificadas -Uso de Herramientas Digitales para Gamificación.
Título del módulo	"Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"
Unidades del módulo	Unidad 1: Integrando la gamificación en el aula
	Unidad 2: Uso de Google meet para la docencia virtual
	Unidad 3: Gamifica tu clase, Herramienta interactiva Kahoot
	Unidad 4: Miro como pizarra interactiva
	Unidad 5: Dominando Quizziz
	Unidad 6: Gamificando el aprendizaje, Creando Word Wall atractivos
	Unidad 7: Cerebriti crea tu propio juego para el desarrollo profesional
	Unidad 8: Interacty, crea contenidos interactivos en minutos
	Unidad 9: Genially, creación de recursos interactivos

Duración	Se inicia el viernes 02 de mayo y finaliza el 11 de Julio, por lo que en cada taller tendrá una duración de 60 minutos.
Lugar de desarrollo	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, Aula de II ciclo.
Cupos	4 Docentes
Perfil del facilitador	<p>Formación académica: técnico con Certificaciones en herramientas de Google Workspace, conocimientos técnicos con dominio avanzado de Google Meet y de las funcionalidades de Google Workspace (Google Drive, Google Calendar, Google Docs, etc.).</p> <p>Experiencia previa en la realización de talleres o capacitaciones virtuales. Experiencia en entornos educativos, especialmente en la implementación de tecnologías en el aula.</p> <p>Capacidad de comunicación efectiva, tanto verbal como escrita. Paciencia y empatía para apoyar a docentes con diferentes niveles de conocimiento tecnológico. Habilidad para resolver problemas técnicos de manera rápida y eficiente.</p> <p>Habilidad para diseñar e implementar dinámicas y actividades interactivas que permitan evaluar el aprendizaje de los participantes. Capacidad para adaptar la capacitación a las necesidades y niveles de los docentes participantes.</p> <p>Dominio de la teoría y práctica de la gamificación: El facilitador debe tener un conocimiento profundo sobre qué es la gamificación, cómo se aplica en el ámbito educativo y qué beneficios tiene para el aprendizaje.</p>
Responsable de implementación	Directora del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios: Licenciada Ruth Nohemí Ávila

3.1 UNIDAD 1 Integrando la Gamificación en el aula

UNIDAD 1: Integrando la Gamificación en el Aula
--

Objetivos de aprendizaje

Objetivo General: Equipar a los docentes con herramientas y estrategias prácticas para implementar la gamificación como recurso pedagógico en sus clases.

Objetivos específicos.

- Comprender los principios teóricos de la gamificación y su relación con la educación.
- Conocer herramientas tecnológicas útiles para crear actividades gamificadas.
- Diseñar actividades de gamificación aplicadas a contenidos específicos.
- Evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes.

Contenidos	
Contenido 1.1 Fundamentos de la gamificación y herramientas digitales Subtemas: 1.1.1 Definición de gamificación. 1.1.2 Diferencias entre juegos y gamificación. 1.1.3 Beneficios en el ámbito educativo. 1.1.4 Plataformas 1.1.5 Aplicaciones para diseño de juegos y retos.	Comprender los principios teóricos de la gamificación y su relación con la educación.

<p>Contenido 1.2</p> <p>Diseño de actividades gamificadas e implementación y evaluación.</p> <p>Subtemas:</p> <p>1.2.1 Elementos clave: narrativa, retos, recompensas, niveles.</p> <p>1.2.2 Ejemplos de actividades gamificadas por asignatura.</p> <p>1.2.3 Buenas prácticas para aplicar gamificación.</p> <p>1.2.4 Métodos para medir su impacto en la motivación y el aprendizaje.</p>	<p>Conocer herramientas tecnológicas útiles para crear actividades gamificadas Y Diseñar actividades de gamificación aplicadas a contenidos específicos.</p>
--	--

Detalle de actividades

Duración	Actividad
01/05/2025	Introducción a la gamificación, Dinámica inicial: ¿Qué saben los docentes sobre gamificación? Breve marco teórico.
06/05/2025	Taller exploratorio: Crear un juego Trabajo colaborativo: Diseñar una actividad con narrativa.

Sistema de evaluación

Fecha	Actividades evaluadas	Criterios
01 – 05 de mayo 2025	Rúbricas para evaluar actividades gamificadas y percepción de utilidad.	Participación activa, calidad de las actividades diseñadas

06 - 09 de mayo 2025	Observación directa durante simulaciones.	Nivel de aplicación de los conceptos aprendidos.
-----------------------------	---	--



Carta didáctica I, taller 1.

Número de taller: Taller 1	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 1: Integrando la Gamificación en el Aula	Facilitador
Objetivos de la unidad: Equipar a los docentes con herramientas y estrategias prácticas para implementar la gamificación como recurso pedagógico en sus clases.		Fecha de sesión: 2 de mayo de 2025	
Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Comprender los principios teóricos de la gamificación y su relación con la educación. • Conocer herramientas tecnológicas útiles para crear actividades gamificadas. • Diseñar actividades de gamificación aplicadas a contenidos específicos. • Evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. 		Tiempo: 60 min.	
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: Fundamentos de la gamificación y herramientas digitales.	<p>Inicio Propósito: Activar conocimientos previos y motivar el interés, dinámica de apertura: Realizar una lluvia de ideas rápida sobre ejemplos cotidianos de gamificación (puntos de fidelidad, insignias, etc.).</p> <p>Desarrollo Propósito: Introducir conceptos clave y explorar herramientas digitales. -Explicación teórica: Definición, elementos clave (narrativa, retos, recompensas, niveles) y beneficios educativos. -Actividad grupal: Crear un ejemplo sencillo de gamificación para una actividad diaria en el aula.</p> <p>Cierre: Reflexión grupal: ¿Qué aprendieron sobre la gamificación? ¿Cómo planean usar estas herramientas en sus clases?</p>	<p>Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que respondan las preguntas.</p> <p>Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente aplicará sus conocimientos adquiridos en el tablero con uso de su computadora.</p>	Canva. Laptop. Internet. Miro Proyector
Referencias: https://mibibliotecatec.weebly.com/uploads/5/4/5/7/54577939/las_herramientas_digitales_y_el_aprendizaje_de_contenidos.pdf			



Carta didáctica II, taller 1.

Número de taller: Taller 1	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 1: Integrando la Gamificación en el Aula	Facilitador
Objetivos de la unidad: Equipar a los docentes con herramientas y estrategias prácticas para implementar la gamificación como recurso pedagógico en sus clases.			Fecha de sesión: 9 de mayo de 2025
Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender los principios teóricos de la gamificación y su relación con la educación. ● Conocer herramientas tecnológicas útiles para crear actividades gamificadas. ● Diseñar actividades de gamificación aplicadas a contenidos específicos. ● Evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. 			Tiempo: 60 min.
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: Diseño de actividades gamificadas e implementación y evaluación.	<p>Inicio Propósito: Introducir el tema y motivar a los participantes.</p> <p>Desarrollo. - Diseño de estrategias gamificadas</p> <p>Simulación: Cada equipo presenta su estrategia gamificada y realiza una pequeña simulación con los otros participantes. El grupo brinda retroalimentación constructiva sobre la claridad, creatividad y aplicabilidad de las estrategias presentadas.</p> <p>Cierre: Reflexión grupal: ¿Qué fue lo más fácil y lo más desafiante en el diseño de estrategias gamificadas? ¿Cómo planean aplicarlo en su contexto educativo?</p>	<p>Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que respondan las preguntas.</p> <p>Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente aplicará sus conocimientos adquiridos en el tablero con uso de su computadora.</p>	Canva. Laptop. Internet. Miro Proyector
Referencias: https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2024/06/INTRODUCCION-A-LA-GAMIFICACION.pdf			



Test sobre taller 1

Objetivo de la Evaluación: Determinar el grado de adquisición de competencias por parte de los docentes participantes en la unidad formativa, midiendo su capacidad para integrar herramientas de gamificación en sus clases de manera efectiva.

¿Qué es la gamificación?

- a) El uso de juegos en la enseñanza.
- b) La aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos.
- c) La enseñanza de juegos para el desarrollo físico.
- d) Ninguna de las anteriores.

¿Cuál de las siguientes herramientas es una plataforma de gamificación?

- a) Microsoft Excel
- b) Google Meet
- c) Kahoot
- d) PowerPoint

Selecciona el elemento que NO corresponde a la gamificación:

- a) Recompensas y puntos
- b) Competencias saludables
- c) Exámenes tradicionales
- d) Tablas de clasificación

¿Cómo se diferencia la gamificación de los juegos tradicionales en el aula?

- a) En la gamificación, se aplican elementos de juego sin necesidad de jugar un juego completo.
- b) La gamificación solo utiliza juegos en línea.

- c) Los juegos tradicionales no pueden utilizarse en la enseñanza.
- d) No hay diferencia.

¿Cuál es el principal objetivo de utilizar herramientas como Kahoot o Quizizz en el aula?

- a) Enseñar únicamente conceptos teóricos.
- b) Fomentar la participación activa y motivar a los estudiantes.
- c) Reducir el tiempo de clases.
- d) Sustituir la enseñanza presencial.

**¿Qué elementos deben considerarse al diseñar una actividad gamificada?
(Selecciona todos los que correspondan)**

- a) Puntos y recompensas.
- b) Niveles o desafíos.
- c) Motivación intrínseca y extrínseca.
- d) Proyectos de investigación complejos.

Describe cómo integrarías una herramienta de gamificación para evaluar el aprendizaje de un tema en tu clase.

Respuesta abierta

3.2 UNIDAD 2 Uso de google meet para la docencia virtual

UNIDAD 2: Uso de google meet para la docencia virtual
--

Objetivos de aprendizaje

Objetivo General: Dominar el uso de Google Meet como herramienta educativa para el desarrollo profesional

Objetivos específicos.

- Conocer las funciones básicas de Google Meet.
- Aplicar herramientas avanzadas como breakout rooms y grabaciones.
- Planificar y moderar sesiones virtuales educativas.

Contenidos	
Contenido 2.1 Introducción a Google Meet 2.1.1. Contenido: Funciones básicas, configuración de audio/video. 2.1.2. Crear una reunión y explorar herramientas básicas. 2.1.3 Herramientas avanzadas (50 minutos) 2.1.4. Uso de breakout rooms, grabación y encuestas. 2.1.5. Simulación de una clase virtual.	Dominar el uso de Google Meet como herramienta educativa para el desarrollo profesional y conocer las funciones básicas de Google Meet.

<p>Contenido 2.3 Evaluación y Aplicación</p> <p>2.3.1. Planificación de sesiones virtuales.</p> <p>2.3.2. Diseño de una sesión educativa completa y retroalimentación grupal.</p>	<p>Aplicar herramientas avanzadas como breakout rooms, grabaciones, planificar y moderar sesiones virtuales educativas.</p>
--	---

Detalle de actividades

Duración	Actividad
16/05/2025	<p>Introducción a la herramienta virtual, Dinámica inicial: ¿Qué saben los docentes sobre google meet?</p> <p>Breve marco teórico.</p>
23/05/2025	<p>Taller exploratorio: Crear un juego</p> <p>Trabajo colaborativo: Diseñar una reunión en sub grupos.</p>

Sistema de evaluación

Fecha	Actividades evaluadas	Criterios
16 de mayo 2025	Rúbricas para evaluar actividades gamificadas y percepción de utilidad.	Participación activa, calidad de las actividades diseñadas
23 de mayo 2025	Observación directa durante simulaciones.	Nivel de aplicación de los conceptos aprendidos.



Carta didáctica I, taller 2.

Número de taller: Taller 1	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 2: Uso de google meet para la docencia virtual	Facilitador
Objetivos de la unidad: Dominar el uso de Google Meet como herramienta educativa para el desarrollo profesional			Fecha de sesión: 15 de mayo de 2025
Objetivos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las funciones básicas de Google Meet. • Aplicar herramientas avanzadas como breakout rooms y grabaciones. • Planificar y moderar sesiones virtuales educativas. 			Tiempo: 60 min.
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: Introducción a Google Meet	<p>Introducción Presentación del módulo y objetivos. Dinámica rompehielos: ¿Qué experiencia tienen con herramientas digitales?</p> <p>Exploración de la Interfaz de Google Meet Cómo unirse a una reunión. Funciones principales Compartir Recursos y Presentaciones (20 minutos) Cómo compartir pantalla. Presentación de documentos y materiales didácticos. Ejercicio práctico: Cada docente comparte una diapositiva de ejemplo.</p> <p>Configuración y Creación de Reuniones: Agendar reuniones a través de Google Calendar. Configuración de permisos para participantes. Actividad práctica: Crear y enviar una invitación para una reunión.</p> <p>Cierre y Reflexión Resumen de los temas abordados. Tarea: Diseñar un breve plan para una sesión educativa usando Google Meet.</p>	<p>Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que respondan las preguntas.</p> <p>Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente aplicará sus conocimientos adquiridos en el tablero con uso de su computadora.</p>	Canva Laptop Internet. Miro Proyector
Referencias: https://edutic.up.edu.pe/docs/guia-de-google-meet.pdf			



Carta didáctica II, taller 2.

Número de taller: Taller 2	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 2: Uso de google meet para la docencia virtual	Facilitador
Objetivos de la unidad: Dominar el uso de Google Meet como herramienta educativa para el desarrollo profesional			Fecha de sesión: 16 de mayo de 2025
Objetivos de aprendizaje: Conocer las funciones básicas de Google Meet. Aplicar herramientas avanzadas como breakout rooms y grabaciones. Planificar y moderar sesiones virtuales educativas.			Tiempo: 60 min.
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: Evaluación y Aplicación	<p>Repaso de Conceptos Básicos (10 minutos) Breve revisión de la sesión anterior. Resolución de dudas.</p> <p>Herramientas Avanzadas de Google Meet Uso de salas de trabajo (breakout rooms): asignación y manejo de grupos. Grabación de sesiones: pasos y permisos. Interacciones en vivo: uso del chat, encuestas y preguntas. Actividad práctica: Los docentes trabajan en grupos usando salas de trabajo.</p> <p>Simulación de Clases Virtuales (15 minutos) Cada docente modera una breve sesión educativa simulada (5-7 minutos). Uso de herramientas vistas: compartir pantalla, encuestas y grabaciones. Retroalimentación grupal después de cada simulación.</p> <p>Evaluación y Cierre (10 minutos) Encuesta de evaluación del módulo (impresa o digital). Reflexión final: <i>¿Cómo aplicarán lo aprendido en su labor docente?</i></p>	<p>Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que respondan las preguntas.</p> <p>Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente aplicará sus conocimientos adquiridos en el tablero con uso de su computadora.</p>	Canva. Laptop. Internet. Miro Proyector
Referencias: https://edutic.up.edu.pe/docs/guia-de-google-meet.pdf			

Guía práctica taller 2.

Tema: Colaboración y personalización

Objetivo: Que los participantes apliquen los conocimientos adquiridos sobre la planificación de sesiones virtuales mediante la creación y simulación de una reunión en Google Meet.

Instrucciones para los Participantes

Diseño de la Sesión: Cada uno deberá planificar una sesión virtual breve (15 minutos) siguiendo estos pasos:

- a. Definir el tema:** Elijan un tema sencillo y relevante para una sesión de aprendizaje o reunión laboral.
- b. Establecer objetivos:** Identifiquen los objetivos que desean alcanzar con su sesión.
- c. Crear una agenda:** Organicen los puntos a tratar en el tiempo asignado.
- d. Preparar material:** Diseñen una diapositiva inicial de bienvenida en Google Slides y definan una dinámica breve para la interacción (pregunta, encuesta o actividad).

Crterios	Excelente	Bueno	Aceptable
Conocimiento de herramientas digitales	Demuestra un conocimiento profundo y completo de la herramienta digital y es capaz de utilizarla de manera efectiva	Demuestra un conocimiento sólido de la herramienta digital y es capaz de utilizarla adecuadamente.	Demuestra un conocimiento sólido de la herramienta digital y es capaz de utilizarla adecuadamente.
Creatividad en el uso de herramientas digitales	Utiliza la herramienta digital de manera creativa, generando soluciones innovadoras.	Utiliza la herramienta digital de manera creativa, generando soluciones.	Utiliza la herramienta digital de manera limitada en términos de creatividad.

Capacidad para resolver problemas con herramientas digitales	Es capaz de resolver problemas de manera efectiva herramientas digitales, aplicando estrategias y técnicas relevantes de manera apropiada.	Es capaz de resolver problemas utilizando herramientas digitales de manera adecuada, aplicando estrategias y técnicas relevantes de manera correcta.	Es capaz de resolver problemas utilizando herramientas digitales, aplicando estrategias y técnicas relevantes de manera limitada.
--	--	--	---

Fecha de entrega: 21 de mayo de 2025

3.3 UNIDAD 3 Gamifica tu clase: herramienta interactiva kahoot

UNIDAD 3: Gamifica tu clase: herramienta interactiva kahoot
--

Objetivos de aprendizaje

Objetivo General: Capacitar a los docentes en el uso de Kahoot como herramienta interactiva para gamificación en el aula, promoviendo el aprendizaje activo y motivador.

Objetivos específicos.

- Conocer las funciones básicas de kahoot
- Aplicar herramientas avanzadas.
- Planificar y moderar sesiones educativas.

Contenidos	
Contenido 3.1 Introducción y Creación de Juegos en Kahoot 3.1.1. ¿Qué es la gamificación? 3.1.2. Beneficios de gamificar el aprendizaje. 3.1.2. Kahoot como herramienta interactiva.	Capacitar a los docentes en el uso de Kahoot como herramienta interactiva para gamificación en el aula, promoviendo el aprendizaje activo y motivador.
Contenido 3.2 Aplicación y Uso Estratégico de Kahoot en el Aula 3.2.1. Simulación de Juegos en el Aula 3.2.2. Estrategias Pedagógicas con Kahoot	Conocer las funciones básicas de Kahoot y aplicar herramientas avanzadas.

Detalle de actividades

Duración	Actividad
30/05/2025	Introducción a la gamificación, Dinámica inicial: ¿Qué saben los docentes sobre Kahoot? Breve marco teórico.
06/06/2025	Taller exploratorio: Crear un juego Trabajo colaborativo: Diseñar una actividad con kahoot

Sistema de evaluación

Fecha	Actividades evaluadas	Criterios
30 de mayo 2025	Rúbricas para evaluar actividades gamificadas y percepción de utilidad.	Participación activa, calidad de las actividades diseñadas
06 de junio 2025	Observación directa durante simulaciones.	Nivel de aplicación de los conceptos aprendidos.



Carta didáctica I, taller 3.

Número de taller: Taller 1	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 3: Gamifica tu clase: herramienta interactiva kahoot	Facilitador
Objetivos de la unidad: Capacitar a los docentes en el uso de Kahoot como herramienta interactiva para gamificación en el aula, promoviendo el aprendizaje activo y motivador.			Fecha de sesión: 22 de mayo de 2025
Objetivos de aprendizaje: Conocer las funciones básicas de kahoot Aplicar herramientas avanzadas. Planificar y moderar sesiones educativas.			Tiempo: 60 min.
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: Introducción y Creación de Juegos en Kahoot	Introducción a la Gamificación y Kahoot (15 minutos) ¿Qué es la gamificación? Beneficios de gamificar el aprendizaje. Presentación de Kahoot como herramienta interactiva. Exploración de Kahoot (15 minutos) Navegación en la plataforma: www.kahoot.com Tipos de cuentas y registro. Ejemplo de un juego en vivo (los docentes participan como jugadores). Creación de un Kahoot Diseño de preguntas: opción múltiple, verdadero/falso, encuestas. Configuración de tiempos y puntuaciones. Personalización: agregar imágenes y videos. Actividad práctica: Cada docente crea un juego básico con 3 preguntas. Cierre y Tarea (10 minutos) Reflexión: <i>¿Cómo podría un Kahoot mejorar la participación en tus clases?</i> Tarea: Diseñar un Kahoot de 5 preguntas para compartir en la siguiente sesión.	Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que respondan las preguntas. Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente aplicará sus conocimientos adquiridos en el tablero con uso de su computadora.	Canva. Laptop. Internet. Miro Proyector
Referencias:			



Carta didáctica II, taller 3.

Número de taller: Taller 1	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 3: Gamificación herramienta interactiva kahoot	Facilitador
Objetivos de la unidad: Dominar el uso de Google Meet como herramienta educativa para el desarrollo profesional		Fecha de sesión: 23 de mayo de 2025	
Objetivos de aprendizaje: Conocer las funciones básicas de kahoot Aplicar herramientas avanzadas. Planificar y moderar sesiones educativas.			Tiempo: 60 min.
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: Aplicación y Uso Estratégico de Kahoot en el Aula	Repaso Inicial (10 minutos) Revisión rápida de conceptos clave de la sesión anterior. Resolución de dudas. Simulación de Juegos en el Aula (15 minutos) Los docentes presentan y moderan los Kahoots creados como práctica. Retroalimentación grupal sobre claridad, creatividad y uso didáctico. Estrategias Pedagógicas con Kahoot (25 minutos) Uso de Kahoot para: 1. Introducir temas. 2. Evaluaciones formativas. 3. Revisión de contenidos. Uso de reportes para análisis de resultados. Actividad: Los docentes discuten y planifican un uso estratégico en su área de enseñanza. Evaluación y Cierre (10 minutos) Encuesta de satisfacción y evaluación del módulo. Reflexión: ¿Cómo usarás Kahoot para transformar tu aula?	Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que respondan las preguntas. Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente aplicará sus conocimientos adquiridos en el tablero con uso de su computadora.	Canva. Laptop. Internet. Miro Proyector
Referencias: https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_kahoot.pdf			



Guía práctica taller 3.

Tema: Crear un Kahoot (Cuestionario o Juego)

Objetivo: Que los participantes apliquen los conocimientos adquiridos sobre la planificación de sesiones virtuales mediante el uso de la herramienta virtual kahoot.

1. Inicia sesión y haz clic en "Créate" (Crear) en la parte superior derecha.
2. Elige el tipo de contenido que deseas crear: Quiz (Cuestionario) Con respuestas correctas, Poll (Encuesta): Para recoger opiniones, Puzzle: Ordenar elementos en secuencia.
1. Completa los pasos: *Título y descripción, Pregunta, Opciones de respuesta, Tiempo límite, Puntaje. *Repite el proceso para añadir más preguntas. *Guardar y Compartir el Kahoot.

Criterio de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable
Conocimiento de herramientas digitales	Demuestra un conocimiento profundo y completo de la herramienta digital y es capaz de utilizarla de manera efectiva y eficiente en diferentes contextos.	Demuestra un conocimiento sólido de la herramienta digital y es capaz de utilizarla adecuadamente en diferentes situaciones.	Demuestra un conocimiento sólido de la herramienta digital y es capaz de utilizarla adecuadamente en diferentes situaciones.
Creatividad en el uso de herramientas digitales	Utiliza la herramienta digital de manera creativa, generando soluciones innovadoras a problemas y demostrando un amplio nivel de originalidad en el uso de las herramientas.	Utiliza la herramienta digital de manera creativa, generando soluciones interesantes a problemas y mostrando cierto nivel de originalidad en el uso de las herramientas.	Utiliza la herramienta digital de manera limitada en términos de creatividad, generando soluciones simples a problemas y mostrando pocas ideas originales.

Fecha de entrega: 28 de mayo de 2025

3.4 UNIDAD 4 Miro como pizarra digital interactiva

UNIDAD 4: Miro como pizarra digital interactiva
--

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general: Practicar la participación activa y el trabajo en equipo de los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante el manejo efectivo y creativo de la plataforma Miro, con el fin de reforzar los lazos de comunicación para lograr una planificación y organización de todas sus actividades encaminadas en fomentar la gamificación en el aula y mejorar la calidad educativa del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.

Objetivos específicos:

- Conocer las funciones y herramientas básicas de la plataforma Miro, mediante una enseñanza teórica y práctica con el fin de que logren interiorizar los conocimientos y aprendizajes adquiridos.
- Coordinar las actividades planificadas mediante la valoración del equipo docente, con el fin de lograr una adaptación de las mismas para suplir las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.

Contenidos

Taller 4	Contenidos	Objetivos
----------	------------	-----------

Sesión 1	<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Introducción a Miro <p>Subcontenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> * ¿Qué es Miro? * Elementos básicos 	Al finalizar esta unidad, los docentes serán capaces de definir qué es Miro e identificar los elementos básicos de la plataforma, demostrando así un entendimiento fundamental de esta herramienta de colaboración visual para su uso individual y grupal.
Sesión 2	<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Colaboraciones <p>Subcontenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Trabajo en tiempo real * Tableros * Elementos visuales. (mapas, diagramas, reuniones). 	Al finalizar esta unidad, los docentes serán capaces de colaborar efectivamente en proyectos utilizando Miro, demostrando su habilidad para trabajar en tiempo real en tableros compartidos y comunicarse visualmente a través de mapas, diagramas y reuniones virtuales.

Detalle de actividades

Duración	Actividad
Sesión 1: 29 de mayo de 2025	Realizar una actividad de colaboración en vivo
Sesión 2: 30 de mayo de 2025	Actividad: Tablero Resumen
Evaluación: 30 de mayo - 04 de junio 2025	Colaboración y personalización

Sistema de evaluación

Fecha de desarrollo	Actividades evaluadas	Porcentaje
29- 30 de mayo de 2025	Asistencia	10%
29- 30 de mayo de 2025	Desarrollo de actividades durante los talleres.	30%

29- 30 de mayo de 2025	Participación durante las sesiones de clases	10%
30 de mayo - 04 de junio 2025	Entrega de la guía practica	10%



Carta didáctica I, taller 4.

Número de taller: Taller 4	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 4: Miro como pizarra digital interactiva	Facilitador
Objetivos de la unidad: *Practicar la participación activa y el trabajo en equipo de los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante el manejo efectivo y creativo de la plataforma Miro, con el fin de reforzar los lazos de comunicación para lograr una planificación y organización de todas sus actividades encaminadas en fomentar la gamificación en el aula y mejorar la calidad educativa del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.			Fecha de sesión: 29 de mayo de 2025
Objetivos de aprendizaje: Al finalizar esta unidad, los docentes serán capaces de definir qué es Miro e identificar los elementos básicos de la plataforma, demostrando así un entendimiento fundamental de esta herramienta de colaboración visual para su uso individual y grupal.			Tiempo: 60 min.
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido * Introducción a Miro Subcontenidos * ¿Qué es Miro? Elementos básicos	Introducción (5 minutos) Se iniciará con una breve presentación del facilitador y de la herramienta Miro. Se explicará la importancia de las herramientas colaborativas en el mundo actual y cómo Miro puede facilitar el trabajo en equipo. Preguntar ¿Saben que es la colaboración? ¿han trabajado con Miro? Desarrollo (30 minutos) Explicar qué es Miro, explicar las características principales , explicar cómo los elementos visuales (notas adhesivas, formas, imágenes) facilitan la comunicación y la organización de ideas, explicar los elementos básicos: Interfaz de usuario: Explorar la interfaz de Miro en detalle y la barra de herramientas: Final (25 minutos) Resumen de la sesión y preguntas y respuestas. Actividad: Entregarles un enlace con una actividad de colaboración en vivo, donde los participantes trabajen juntos en un mismo tablero.	Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que respondan las preguntas. Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente aplicará sus conocimientos adquiridos en el tablero con uso de su computadora.	Canva. Laptop. Internet. Miro Proyector
Referencias: https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_miro.pdf https://economicas.ua.es/es/documentos/miro.-pizarra-colaborativa.pdf			



Carta didáctica II, taller 4

Número de taller: Taller 4	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 4: Miro como pizarra digital interactiva	Facilitador
Objetivos de la unidad: -Practicar la participación activa y el trabajo en equipo de los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante el manejo efectivo y creativo de la plataforma Miro, con el fin de reforzar los lazos de comunicación para lograr una planificación y organización de todas sus actividades encaminadas en fomentar la gamificación en el aula y mejorar la calidad educativa del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios.			Fecha de sesión: 30 de mayo de 2025
Objetivos de aprendizaje: Al finalizar esta unidad, los docentes serán capaces de colaborar efectivamente en proyectos utilizando Miro, demostrando su habilidad para trabajar en tiempo real en tableros compartidos y comunicarse visualmente a través de mapas, diagramas y reuniones virtuales.			Tiempo : 60 min.
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: *Colaboraciones Subcontenidos: * Trabajo en tiempo real * Tableros * Elementos visuales (mapas, diagramas, reuniones)	Introducción (5 minutos) Iniciar recordando brevemente los conceptos básicos de Miro vistos en la sesión anterior (elementos, interfaz, etc.). Ahora que ya conocer sobre miró responder en un apartado de padlet que es miro ¿Qué es miro? Desarrollo (30 minutos) Se Creará un tablero en vivo y mostrar cómo varios participantes pueden editar simultáneamente, explicar las características, explicar las herramientas y funciones que permiten el trabajo en tiempo real, explicar el cursor de otros usuarios, las ediciones simultáneas, explicar el chat y los elementos visuales como mapas, diagramas etc. Final (25 minutos) Recapitular los puntos clave de la sesión, momento de preguntas y respuestas. Se pedirá un resumen con la descripción de todos los puntos que presenta la interfaz de Miro, esto lo realizarán en un tablero de la misma plataforma y para finalizar se explicará la guía práctica.	Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se tomarán las respuestas brindadas por los docentes en padlet. Evaluación sumativa: Actividad: Se realizará una actividad sobre un resumen en el que ellos deben explicar cada elemento que presenta la interfaz, debe ser realizada en la plataforma Miro. Guía práctica: se les pedirá que escojan un elemento visual sobre diagramas, mapas etc. Y deben diseñarse sobre un tema específico, además deben crear un tablero en vivo y compartirlo con los demás.	Canva. Laptop. Internet. Miro Proyector
Referencias: https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_miro.pdf https://economicas.ua.es/es/documentos/miro.-pizarra-colaborativa.pdf			

Guía práctica taller 4.

Tema: Colaboración y personalización

Objetivo: Promover la colaboración y el trabajo en equipo en un entorno digital con el fin de fortalecer la comprensión de la plataforma Miro a través de la creación de elementos visuales.

Indicaciones:

1. Selección del tema: Permitirles elegir un tema en específico.
2. Creación de un Tablero en Miro: Cada docente creará un tablero nuevo en Miro. Tomar en cuenta las instrucciones sobre cómo crear una cuenta y acceder a la plataforma.
3. Diseño de Elementos Visuales: Deberán seleccionar y utilizar al menos tres tipos de elementos visuales diferentes para representar su tema.

Opciones de elementos visuales: Mapas mentales, Diagramas de flujo, Líneas de tiempo, Gráficos, Infografías, Tablas, Imágenes, Notas adhesivas

4. Colaboración en Tiempo Real: Deben compartir sus tableros con sus compañeros o con todo el grupo.

Rúbrica

Criterio	Excelente	Bueno	Necesita mejorar
Claridad y precisión	La información es clara y fácil de entender.	La información es clara pero podría tener más facilidad de entenderse..	La información es confusa o difícil de entender.
Creatividad	Se han utilizado elementos visuales de forma original y creativa.	Se han utilizado elementos visuales. pero podrían ser más creativos.	Los elementos visuales son básicos y poco originales.

Organización	El tablero está bien organizado y es fácil de navegar.	El tablero está organizado, pero podría mejorar en algunos aspectos.	El tablero está desordenado y es difícil de seguir.
Colaboración	Participó activamente en la colaboración con otros y aportó ideas valiosas.	Participó en la colaboración, pero podría haber contribuido más.	No participó activamente en la colaboración.

Fecha de entrega: 04 de junio de 2025

3. 5 UNIDAD 5 Dominando Quizizz

UNIDAD 5: Dominando Quizizz
--

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general: Preparar a los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante el uso de las herramientas y estrategias necesarias para utilizar la plataforma Quizizz de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, con el fin de mejorar sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Conocer las funciones y herramientas básicas de la plataforma Quizizz, mediante una enseñanza teórica y práctica con el fin de que logren interiorizar los conocimientos y aprendizajes adquiridos.
- Emplear actividades gamificadas mediante el uso de la plataforma Quizizz, con el fin de integrar metodologías pedagógicas nuevas en el desarrollo de las clases.

Contenidos

Taller 5	Contenidos	objetivos
Sesión 1	Contenido: *Funciones y herramientas básicas Subcontenidos: * Temas y tipos de ítems	Identificar las funciones y herramientas básicas en el diseño de evaluaciones, con el fin de lograr una comprensión sobre cómo estructurar e implementar diferentes tipos de evaluaciones en el proceso educativo.

Sesión 2	<p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ejecución de desafíos. <p>Subcontenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> * Personalización de cuestionarios * Uso de las estadísticas 	<p>Aprender a ejecutar, diseñar e interpretar diversos desafíos en la plataforma Quizizz, con el fin de optimizar el proceso de evaluaciones y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.</p>
----------	---	---

Detalle de actividades

Duración	Actividad
Sesión 1: 5 de junio de 2025	Actividad: Juego de introducción, descripción gráfica.
Sesión 2: 6 de junio de 2025	Actividad: Resumen.
Evaluación: 6 - 11 de junio de 2025	Guía práctica

Sistema de evaluación

Fecha de desarrollo	Actividades evaluadas	Porcentaje
5 – 6 de junio de 2025	Asistencia	10%
5 – 6 de junio de 2025	Desarrollo de actividades durante los talleres.	30%
5 – 6 de junio de 2025	Participación durante las sesiones de clases.	10%
6 - 11 de junio de 2025	Entrega de guía práctica (juego) Quizizz	50%



Carta didáctica I, taller 5

Número de taller: Taller 5	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 5: Dominando Quizizz	Facilitador
Objetivos de la unidad: Preparar a los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante el uso de las herramientas y estrategias necesarias para utilizar la plataforma Quizizz de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, con el fin de mejorar sus procesos de enseñanza-aprendizaje.			Fecha de sesión: 5 de junio de 2025
Objetivos de aprendizaje: Identificar las funciones y herramientas básicas en el diseño de evaluaciones, con el fin de lograr una comprensión sobre cómo estructurar e implementar diferentes tipos de evaluaciones en el proceso educativo.			Tiempo: 60 minutos
Contenidos.	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: * Funciones y herramientas básicas Subcontenidos: * Temas y tipos de ítems	Introducción (5 minutos): Los docentes deben responder a la siguiente pregunta: ¿Qué es Quizizz y por qué es útil para la educación? Desarrollo (30 minutos): El tallerista mostrará cómo crear un quizizz paso a paso, explicando cada función y herramienta, así mismo brindará tips y estrategias para lograr aplicar diferentes temas y tipos de ítems en las evaluaciones. Cierre (25 minutos) Se brindará un pequeño espacio para preguntas y respuestas, se resolverán las dudas y se aclaran conceptos, seguidamente se explicará la actividad a realizar.	Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que ingresen a la plataforma Quizizz para realizar un juego educativo. Evaluación sumativa: Actividad: Se entregará una hoja de papel bond en parejas, en la que deben realizar una descripción gráfica y detallada de cada una de las funciones y herramientas que se han estudiado y presentarla en la sesión.	Canva. Laptop. Internet. Quizizz Hojas de papel bond Proyector
Referencias: https://desarrollocurricular.uantof.cl/wp-content/uploads/2022/11/GCDA_TIPS-DOCENTES_EVALUACIONES-EN-QUIZIZZ.pdf https://www.pinae.es/wp-content/uploads/2020/03/Tutorial-Quizizz.pdf			



Carta didáctica II, taller 5.

Número de taller: Taller 5.	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 5: Dominando Quizizz	Facilitador
Objetivos de la unidad: Preparar a los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante el uso de las herramientas y estrategias necesarias para utilizar la plataforma Quizizz de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, con el fin de mejorar sus procesos de enseñanza-aprendizaje.			Fecha de sesión: 6 de junio de 2025
Objetivos de aprendizaje: Aprender a ejecutar, diseñar e interpretar diversos desafíos en la plataforma Quizizz, con el fin de optimizar el proceso de evaluaciones y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.			Tiempo: 60 minutos
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
* Ejecución de desafíos. Subcontenidos: * Personalización de cuestionarios. * Uso de las estadísticas	<p>Introducción (5 minutos): Iniciar preguntando a los docentes ¿Qué son los desafíos en Quizizz?, ¿Cómo sacar una nota de estas evaluaciones?</p> <p>Desarrollo (30 minutos): El tallerista mostrará cómo crear un desafío y personalizar las opciones de juego (tiempo límite, número de rondas, etc.), se realizará un ejemplo en vivo para lograr una mejor comprensión, se compartirá y se presentará y se les pedirá que respondan, seguidamente se presentará el desafío.</p> <p>Cierre (25 minutos) Se brindará un pequeño espacio para preguntas y respuestas, se resolverán las dudas y se aclararán conceptos, seguidamente se explicará la actividad a realizar, seguidamente se explicará la guía práctica a realizar.</p>	<p>Evaluación formativa: Respuesta a las preguntas de los talleristas y respuesta del cuestionario.</p> <p>Evaluación sumativa: Actividad: En parejas realizar un resumen de las funciones y herramientas que se han estudiado en la sesión.</p> <p>Guía práctica : Diseñar un juego interactivo sobre un tema específico el cual se rifará en clases, debe incluir 20 preguntas de diferentes tipos entre otras cosas.</p>	<p>Canva. Laptop. Internet. Quizizz Hojas de papel bond Proyector</p>
Referencias: https://desarrollocurricular.uantof.cl/wp-content/uploads/2022/11/GCDA_TIPS-DOCENTES_EVALUACIONES-EN-QUIZZ.pdf			



Guía práctica taller 5.

Tema: Juego Interactivo

Objetivo: Evaluar el conocimiento y la comprensión de los participantes sobre el uso correcto de las funciones y herramientas de la plataforma Quizizz, incluyendo la creación de cuestionarios, la personalización y el análisis de estadísticas.

Indicaciones: Crear un cuestionario interactivo individual sobre el tema que te corresponde (calentamiento global, violencia intrafamiliar, los adverbios y las operaciones combinadas, el juego debe incluir al menos 20 preguntas de diferentes tipos y debe ser personalizado con diversos elementos. Debe ser ejecutado, los participantes deberán responder a los cuestionarios de los otros grupos en sus dispositivos utilizando la plataforma Quizizz. Debe ser Analizado, es decir después de completar todos los cuestionarios.

Rúbrica de evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)
Alineación con el tema	El cuestionario evalúa de manera precisa y completa el tema establecido.	La mayoría de preguntas evalúa el tema establecido.	Algunas preguntas evalúan el tema establecido.

Fecha de entrega: 11 de junio de 2025

Variedad de tipos de preguntas	Se utilizan diversos tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero/falso, emparejamiento, respuesta abierta) de manera adecuada y equilibrada.	Se utilizan algunos tipos de preguntas, pero podrían incluirse más variedad.	Se utiliza principalmente un tipo de pregunta.
Uso de recursos multimedia	Se utilizan imágenes, videos o audios de manera efectiva para enriquecer el cuestionario y facilitar la comprensión.	Se utilizan algunos recursos multimedia, pero podrían integrarse de manera más efectiva.	No se utilizan recursos multimedia.
Personalización del cuestionario	El cuestionario está personalizado con el tema, colores y otros elementos visuales que lo hacen atractivo y relevante.	El cuestionario presenta algunos elementos de personalización.	El cuestionario carece de elementos de personalización.

3. 6 UNIDAD 6 Gamificando el aprendizaje: Creando Word Wall atractivos

UNIDAD 6:
Gamificando el aprendizaje: Creando Word Wall atractivos

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general: Crear Word Wall dinámicos e interactivos, mediante una enseñanza teórica y práctica, con el fin de fomentar el uso de la misma en los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, para fomentar la participación activa de los estudiantes dentro de los salones de clases.

Objetivos específicos:

- Conocer las herramientas básicas Word Wall, mediante una explicación minuciosa de la interfaz que presenta esta plataforma, con el fin de que los docentes puedan aplicar los conocimientos adquiridos al diseño de actividades.
- Lograr adaptar los elementos y los tipos de Word Walls a las diversas necesidades que presentan los estudiantes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante una constante formación docente, con el fin de que se promueva una interacción en el aula.

Contenidos

Taller 6	Contenidos	Objetivos
Sesión 1	Contenido: * Definiciones Subcontenidos: * Registro en Word Wall * Funciones y herramientas básicas de Word Wall	Identificar las funciones y herramientas básicas mediante una enseñanza práctica con el fin de crear actividades interactivas que faciliten el aprendizaje.
Sesión 2	Contenido: * Personalización de plantillas Subcontenidos: * Análisis de resultados.	Desarrollar habilidades para personalizar plantillas educativas en función de las necesidades de sus estudiantes, con el propósito de garantizar una enseñanza de calidad en el Centro Escolar.

Detalle de actividades

Duración	Actividad
Sesión 1: 12 de junio de 2025	Video

Sesion 2: 13 de junio de 2025	Crucigrama
Evaluación: 13 - 18 de junio de 2025	Personalización de plantillas

Sistema de evaluación

Fecha de desarrollo	Actividades evaluadas	Porcentaje
12-13 de junio de 2025	Asistencia	10%
12-13 de junio de 2025	Desarrollo de actividades durante los talleres.	30%
12-13 de junio de 2025	Participación durante y después de las sesiones de clases.	10%
13-18 de junio de 2025	Entrega de plantillas	50%



Carta didáctica I, taller 6.

Número de taller: Taller 6	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 6: Gamificando el aprendizaje: Creando Word Wall atractivos	Facilitador
Objetivos de la unidad: Crear Word Wall dinámicos e interactivos, mediante una enseñanza teórica y práctica, con el fin de fomentar el uso de la misma en los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, para fomentar la participación activa de los estudiantes dentro de los salones de clases.			Fecha de sesión: 12 de junio de 2025
Objetivos de aprendizaje: Identificar las funciones y herramientas básicas mediante una enseñanza práctica con el fin de crear actividades interactivas que faciliten el aprendizaje.		Tiempo: 60 minutos	
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: * Definiciones Subcontenidos: * Registro en Word Wall * Funciones y herramientas básicas de Word Wall	Introducción (5 minutos): Se iniciará compartiendo un padlet en el que ellos deben escribir su definición sobre la siguiente pregunta ¿Qué es Word Wall? Desarrollo (30 minutos): El tallerista explicará y realizará el registro en Word Wall paso a paso, proyectando la pantalla para que los docentes puedan seguir los mismos pasos, seguidamente se realizará un recorrido por la interfaz. Cierre (25 minutos) Se brindará un pequeño espacio para preguntas y respuestas, se resolverán las dudas y se aclaran conceptos, seguidamente se explicará la actividad a realizar.	Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se solicitará que ingresen a la plataforma Padlet para responder la pregunta. Evaluación sumativa: Actividad: Cada docente realizará un video explicando como registrarse y mencionando algunas herramientas y funciones de la plataforma, el video lo compartirán con los talleristas.	Canva. Laptop. Internet. Word Wall Proyector
Referencias: https://intef.es/wp-content/uploads/2023/08/07_23_RED_OTE_WordWall.pdf https://es.slideshare.net/slideshow/gua-wordwall/259740928			



Carta didáctica II, taller 6.

Número de taller: Taller 6	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 6: Gamificando el aprendizaje: Creando Word Walls atractivos	Facilitador
Objetivos de la unidad: Preparar a los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, mediante el uso de las herramientas y estrategias necesarias para utilizar la plataforma Quizizz de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, con el fin de mejorar sus procesos de enseñanza-aprendizaje.			Fecha de sesión: 13 de junio de 2025
Objetivos de aprendizaje: Desarrollar habilidades para personalizar plantillas educativas en función de las necesidades de sus estudiantes, con el propósito de garantizar una enseñanza de calidad en el Centro Escolar.			Tiempo: 60 minutos
Contenido :	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido : *Personalización de plantillas Subcontenidos: * Análisis de resultados	<p>Introducción (5 minutos): Se empezará preguntando sobre lo que aprendieron en la sesión anterior, seguidamente se compartirá un enlace con una actividad de Word Wall en la que deben responder según sus conocimientos.</p> <p>Desarrollo (30 minutos): El tallerista mostrará las plantillas disponibles en la interfaz y se escogerá una para mostrar paso a paso cómo personalizar una plantilla existente, se tomará de base una de las plantillas en la que se deberá cambiar diversos elementos</p> <p>Cierre (25 minutos) Se brindará un pequeño espacio para preguntas y respuestas, se resolverán las dudas y se aclaran conceptos, seguidamente se explicará la actividad a realizar sobre el crucigrama y finalmente se explicará la guía práctica a realizar.</p>	<p>Evaluación formativa: Como evidencia de la sesión se tomarán las respuestas brindadas por los docentes y las respuestas del Word Wall.</p> <p>Evaluación sumativa: Actividad: Se realizará una actividad sobre un crucigrama generado por Word Wall, en la que los docentes podrán rellenar según sus conocimientos adquiridos en la sesión.</p> <p>Guía práctica: Se escogen 4 plantillas, las cuales deben personalizar, compartir y analizar sus resultados de forma individual.</p>	Canva. Laptop. Internet. Word Wall Proyector
Referencias: https://intef.es/wp-content/uploads/2023/08/07_23_RED_OTE_WordWall.pdf			

Guía práctica taller 6.

Tema: Creación y personalización de Plantillas

Objetivo: Diseñar y analizar diversas actividades personalizadas basadas con el fin de fomentar la gamificación dentro del aula.

Indicaciones:

1. Seleccionar 4 plantillas, cada docente debe elegir las plantillas base (por ejemplo, un crucigrama, arrastrar, emparejar etc).
2. Definir en un tema de su elección para cada plantilla (animales, figuras, ciencias, entre otros).
3. Personalizar la plantilla cambiando elementos visuales, preguntas, respuestas y formato.
4. Agregar elementos interactivos (imágenes, videos, audio) si es posible.
5. Compartir las actividades con los demás docentes para registrar sus respuestas.
6. Analizar las estadísticas de la actividad (porcentaje de aciertos, tiempo empleado, preguntas más difíciles, etc.).
7. Compartir actividad y análisis a los talleristas.

Rúbrica de evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	En desarrollo (2)
Personalización de la plantilla	La actividad muestra una alta creatividad y originalidad en la personalización de las plantillas.	La actividad muestra una personalización adecuada de la plantilla.	La personalización de la plantilla es básica.

Fecha de entrega: 18 de mayo de 2025

Uso de funciones y herramientas	Se han utilizado una variedad de funciones y herramientas de Word Wall de manera correcta para crear actividades dinámicas.	Se han utilizado algunas funciones y herramientas de Word Wall de manera adecuada.	Se han utilizado algunas funciones básicas de Word Wall, pero la actividad carece de dinamismo.
Puntualidad	Entrega el día correspondiente	Entrega dos días después	Entrega una semana después.

3. 7 UNIDAD 7 Cerebriti crea tu propio juego, para el desarrollo profesional

UNIDAD 7:

Cerebriti crea tu propio juego, para el desarrollo profesional

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general: Capacitar a los docentes en el uso de la plataforma Cerebriti, proporcionándoles las herramientas necesarias para crear, gestionar y analizar ejercicios interactivos que favorezcan el desarrollo de habilidades profesionales, de manera que puedan aplicar esta herramienta en sus actividades educativas.

Objetivos específicos:

- Conocer las funciones y herramientas básicas de la plataforma cerebriti.
- Manejar herramientas que facilita la plataforma cerebriti
- Fortalecer sus habilidades, mejorar su aprendizaje a través del juego y fomentar la colaboración en actividades educativas interactivas.

Contenidos

Taller 7	Contenidos	Objetivos
Sesión 1	Contenido: Introducción a Cerebriti: Explicación sobre qué es Cerebriti.	Al finalizar esta unidad, los docentes serán capaces de conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma cerebriti, así mismo crear juegos de memoria, crucigramas entre

	Tipos de juegos disponibles (trivia, memoria, crucigramas, entre otros). Beneficios del aprendizaje a través del juego.	otros más para llevarlos a la práctica con su grupo de clase.
Sesión 2	Contenido: Creación de juegos	Crear juegos de preguntas relacionados con diversas áreas curriculares, (lenguaje, matemáticas, ciencias, sociales, artística, entre otras.)..

Detalle de actividades

Duración	Actividad
Sesión 1: 19 de Junio de 2025	Realizar un mapa mental, con lo aprendido en el taller
Sesion 2: 20 de Junio de 2025	Mencionar características de la plataforma
Evaluación: 19 de Junio - 20 de Junio 2025	Creación de juego

Sistema de evaluación

Fecha de desarrollo	Actividades evaluadas	Porcent aje
19 de Junio - 20 de Junio	Asistencia	20%
19 de Junio - 20 de Junio	Desarrollo de actividades durante los talleres.	40%
19 de Junio- 20 de Junio	Creación de un juego de acuerdo al área curricular asignada	40%



Carta didáctica I, taller 7.

Número de taller : Taller 7	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 7: Cerebriti crea tu propio juego, para el desarrollo profesional	Facilitador
Objetivos de la unidad: Capacitar a los docentes en el uso de la plataforma Cerebriti, proporcionándoles las herramientas necesarias para crear, gestionar y analizar ejercicios interactivos que favorezcan el desarrollo de habilidades profesionales, de manera que puedan aplicar esta herramienta en sus actividades educativas.			Fecha de sesión : 19 de Junio de 2025
Objetivos de aprendizaje: Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma cerebriti, así mismo crear juegos de memoria, crucigramas entre otros más para llevarlos a la práctica con su grupo de clase. Crear juegos de preguntas relacionados con diversas áreas curriculares, (lenguaje, matemáticas, ciencias, sociales, artística, entre otras.)			Tiempo: 60 minutos
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Introducción a Cerebriti: Base teórica Tipos de juegos disponibles. Beneficios del aprendizaje a través del juego.	Introducción y conocimientos previos (10 minutos) Iniciamos con una introducción que incluye preguntas para identificar si existen conocimientos previos sobre la plataforma. Desarrollo (25 minutos) Base teórica: Qué es, características, opciones de juego, etc. Cómo registrarse e iniciar sesión: pasos a seguir. Cómo buscar por juego o palabra clave en la plataforma. Tipos de juegos disponibles (trivia, memoria, crucigramas, entre otros). Beneficios del aprendizaje a través del juego. Final (30 minutos) Actividad: Realizar un mapa mental, con lo aprendido en el taller.	Evaluación formativa: Asistencia Participación Evaluación sumativa: Realizar un mapa mental, con lo aprendido en el taller.	Canva. Laptop. Internet. Plataforma Cerebriti Proyector
Referencias: https://www.cerebriti.com/			

Carta didáctica II, taller 7.

Número de taller : Taller 7	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 7: Cerebriti crea tu propio juego, para el desarrollo profesional	Facilitador
Objetivos de la unidad: -Capacitar a los docentes en el uso de la plataforma Cerebriti, proporcionándoles las herramientas necesarias para crear, gestionar y analizar ejercicios interactivos que favorezcan el desarrollo de habilidades profesionales, de manera que puedan aplicar esta herramienta en sus actividades educativas.			Fecha de sesión: 20 de junio de 2025
Objetivos de aprendizaje: -Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma cerebriti, así mismo crear juegos de memoria, crucigramas entre otros más para llevarlos a la práctica con su grupo de clase. -Crear juegos de preguntas relacionados con diversas áreas curriculares, (lenguaje, matemáticas, ciencias, sociales, artística, entre otras.)			Tiempo: 60 minutos
Contenido	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Creación de juegos	<p>Introducción y conocimientos previos (10 minutos) Iniciamos con una introducción que incluye preguntas para identificar si existen conocimientos previos sobre la plataforma.</p> <p>Desarrollo (40 minutos) Se apoyarán de sus libros de texto para adquirir la información necesaria en la creación del juego depende del área curricular asignada. Área de Matemática, Área de Estudios Sociales, Área de, Ciencias Naturales, Área de Lenguaje y Literatura</p> <p>Socialización del juego creado (5 minutos) Cada docente tendrá un tiempo límite de socializar el juego creado, y las dificultades que se les presentó en la elaboración del juego.</p> <p>Final (5 minutos) Despedida, agradecimientos por la asistencia y participación.</p>	<p>Evaluación formativa: Asistencia Participación</p> <p>Evaluación sumativa: - Mencionar características de la plataforma -Creación de juegos (se evaluará por medio de una rúbrica)</p>	Canva . Laptop . Internet. Plataforma Cerebriti Proyector
Referencias: https://www.cerebriti.com/			



Guía práctica taller 7.

Indicaciones: con la información vista en el taller crea un juego en la aplicación de cerebriti, siguiendo los pasos que brindó el facilitador

Objetivo: Evaluar la calidad y efectividad de los juegos creados por los docentes en la plataforma de Cerebriti, tomando en cuenta los criterios de contenido, diseño, creatividad y participación.

Rúbrica de Evaluación para la Creación de un Juego en la Aplicación de Cerebriti:

Esta rúbrica permitirá evaluar no solo el resultado final del juego, sino también el proceso de aprendizaje y la creatividad del docente al usar la herramienta de Cerebriti.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Contenido y Relevancia	El juego incluye preguntas claras, pertinentes y bien elaboradas relacionadas con los contenidos de la materia.	Las preguntas son relevantes, pero algunas pueden estar ligeramente confusas o poco precisas	Las preguntas son en su mayoría correctas, pero no están totalmente alineadas con el tema o son confusas.	Las preguntas no están relacionadas adecuadamente con el tema o son incorrectas.
Variedad de Preguntas	El juego tiene una excelente variedad de tipos de preguntas (multiple choice, verdadero/falso, preguntas abiertas, etc.).	El juego tiene una variedad adecuada de tipos de preguntas, pero podría ser más diverso.	El juego tiene poca variedad de tipos de preguntas. La mayoría son del mismo tipo.	El juego tiene un tipo de pregunta repetitivo y limitado, lo que hace que sea monótono.

Creatividad y Diseño	El juego es muy creativo, con un diseño visual atractivo y bien estructurado, que invita a jugar.	El juego es creativo, con un diseño claro y atractivo, pero puede mejorar en su organización o estética.	El diseño es simple, y aunque funcional, no tiene mucha creatividad o detalles visuales.	El diseño es muy básico o poco atractivo, lo que hace que el juego sea poco interesante.
-----------------------------	---	--	--	--

Fecha de entrega: 25 de junio de 2025

3. 8 UNIDAD 8 Interacty, crea contenidos interactivos en minutos.

UNIDAD 8:

Interacty, crea contenidos interactivos en minutos.

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general:

- Capacitar a los docentes en el uso y manejo de la plataforma Interacty para crear experiencias de aprendizaje interactivas, enseñándoles a diseñar cuestionarios, juegos y evaluaciones personalizadas que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Objetivos específicos:

- Familiarizarse con la herramienta Interacty, conociendo sus principales características y funcionalidades.
- Crear actividades educativas interactivas (como cuestionarios, juegos, videos interactivos, mapas conceptuales, entre otras más opciones).
- Desarrollar habilidades tecnológicas en el diseño de recursos educativos digitales.

Contenidos

Taller 8	Contenidos	Objetivos
Sesión 1	Contenido: Introducción a interacty: Base teórica de la plataforma	Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma Interacty, así mismo crear juegos de memoria,

	Funcionalidades principales (cuestionarios, encuestas, mapas conceptuales, juegos, entre otros). Aplicaciones pedagógicas de la herramienta: cómo puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje.	crucigramas entre otros más para llevarlos a la práctica con su grupo de clase.
Sesión 2	Contenido: Creación de proyecto de memoria.	Crear un proyecto de juego de memoria con las bases teóricas impartidas en la sesión anterior

Detalle de actividades

Duración	Actividad
Sesión 1: 26 de Junio de 2025	Seguir los pasos para registrarse en la aplicación.
Sesión 2: 27 de Junio de 2025	Participación voluntaria
Evaluación: 27 de Junio 2025	Creación de proyecto

Sistema de evaluación

Fecha de desarrollo	Actividades evaluadas	Porcentaje
26 de Junio - 27 de Junio	Asistencia	20%
26 de Junio - 27 de Junio	Desarrollo de actividades durante los talleres.	40%
27 de Junio	Creación del proyecto: juego de memoria	40%



Carta didáctica I, taller 8.

Número de taller: 8	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 8: Interacty, crea contenidos interactivos en minutos.	Facilitador
<p>Objetivos de la unidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Capacitar a los docentes en el uso y manejo de la plataforma Interacty para crear experiencias de aprendizaje interactivas, enseñándoles a diseñar cuestionarios, juegos y evaluaciones personalizadas que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo en sus estudiantes. -Familiarizarse con la herramienta Interacty, conociendo sus principales características y funcionalidades. -Crear actividades educativas interactivas (como cuestionarios, juegos, videos interactivos, mapas conceptuales, entre otras más opciones) -Desarrollar habilidades tecnológicas en el diseño de recursos educativos digitales. 			Fecha de sesión: 26 de Junio de 2025
<p>Objetivos de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma Interacty, así mismo crear juegos de memoria, crucigramas entre otros más para llevarlos a la práctica con su grupo de clase. -Crear un proyecto de juego de memoria con las bases teóricas impartidas en la sesión anterior. 			Tiempo: 60 minutos
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
<p>Contenido:</p> <p>Base teórica: Qué es, características, opciones de juego, etc. Cómo registrarse e iniciar sesión: pasos a seguir (Indicar intereses, edad de los alumnos, etc.) Navegar por los proyectos de la interfaz</p>	<p>Introducción (10 minutos) Presentación del objetivo del taller. Conocimientos previos: cada docente brinda información que asocien al tema por ver.</p> <p>Desarrollo (30 minutos) Exploración de la aplicación. Base teórica: Qué es, características, opciones de juego, etc. Cómo registrarse e iniciar sesión: pasos a seguir (Indicar intereses, edad de los alumnos,etc.)</p> <p>Navegar por los proyectos de la comunidad (10 minutos) Navegar por los proyectos de la interfaz</p> <p>Cierre y tarea (10 minutos) Actividad: seguir los pasos para registrarse en la aplicación.</p>	<p>Evaluación formativa: Asistencia Participación</p> <p>Evaluación sumativa: Actividad: seguir los pasos para registrarse en la aplicación</p>	<p>Canva. Laptop Internet. Plataforma Interacty Proyector</p>
Referencias: https://interacty.me/es			



Carta didáctica II, taller 8.

Número de taller: Taller 8	Curso: "Taller para el fomento de competencias de docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 8: Interacty, crea contenidos interactivos en minutos.	Facilitador
<p>Objetivos de la unidad:</p> <p>Capacitar a los docentes en el uso y manejo de la plataforma Interacty para crear experiencias de aprendizaje interactivas, enseñándoles a diseñar cuestionarios, juegos y evaluaciones personalizadas que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo en sus estudiantes.</p> <p>Familiarizarse con la herramienta Interacty, conociendo sus principales características y funcionalidades.</p> <p>Crear actividades educativas interactivas (como cuestionarios, juegos, videos interactivos, mapas conceptuales, entre otras más opciones)</p> <p>Desarrollar habilidades tecnológicas en el diseño de recursos educativos digitales.</p>			Fecha de sesión: 27 de junio de 2025
<p>Objetivos de aprendizaje:</p> <p>-Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma Interacty, así mismo crear juegos de memoria, crucigramas entre otros más para llevarlos a la práctica con su grupo de clase.</p> <p>-Crear un proyecto de juego de memoria con las bases teóricas impartidas en la sesión anterior</p>			Tiempo: 60 minutos
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Creación de proyecto	<p>Inicio (5 minutos) Retroalimentación</p> <p>Desarrollo Creación de proyectos (40 minutos) Se apoyaran de sus libros de texto para adquirir la información necesaria en la creación del proyecto depende del área curricular asignada Área de Matemática Área de Estudios Sociales Área de Ciencias Naturales Área de Lenguaje y Literatura</p> <p>Socialización del proyecto (10 minutos)</p> <p>Cierre (5 minutos)</p>	<p>Evaluación formativa: Asistencia Participación</p> <p>Evaluación sumativa: Creación de juego de memoria (se evaluará por medio de una rúbrica)</p>	Canva. Laptop. Internet. Plataforma Interacty Proyector
Referencias: https://interacty.me/es			



Guía práctica taller 8.

Indicaciones: con la información vista en el taller elabore un juego de memoria siguiendo los pasos que brindó el facilitador

Consejos adicionales:

- Variedad en las tarjetas: Asegúrate de utilizar una combinación de imágenes, palabras, definiciones para que el juego sea más interesante y educativo.
- Retroalimentación: Proporciona retroalimentación después de cada intento.
- Ajuste de dificultad: Si estás usando el juego con fines educativos, ajusta la dificultad según el nivel de los estudiantes.

Objetivo: Evaluar la calidad y efectividad de los juegos de memoria creados por los docentes en la plataforma Interacty.

Criterio	Excelente (4)	Muy Bien (3)	Bien (2)	Insuficiente(1)
Contenido y Relevancia	Las tarjetas están perfectamente alineadas con los contenidos del tema, son claras y pertinentes.	Las tarjetas son relevantes y claras, aunque algunas podrían mejorarse ligeramente.	Las tarjetas son mayormente correctas, pero no siempre están alineadas con el tema o son algo ambiguas.	Las tarjetas no están bien relacionadas con el tema o son incorrectas.
Variedad y Nivel de Dificultad	El juego tiene una excelente variedad de tarjetas, con un nivel de dificultad adecuado y progresivo	El juego tiene una buena variedad de tarjetas y un nivel de dificultad adecuado.	El juego tiene poca variedad de tarjetas, y el nivel de dificultad no está bien equilibrado.	El juego tiene un número limitado de tarjetas o un nivel de dificultad muy fácil o difícil.

Creatividad y Diseño	El diseño es altamente creativo, atractivo, organizado y fácil de entender, con imágenes	El diseño es atractivo, claro y funcional, pero podría ser más dinámico.	El diseño es simple, pero adecuado para el juego, aunque podría mejorar en creatividad.	El diseño es desorganizado, poco atractivo o difícil de entender.
----------------------	--	--	---	---

Rúbrica de Evaluación

Fecha de entrega: 21 de mayo de 2025

3. 9 UNIDAD 9 Genially, creación de recursos interactivos.

UNIDAD 9: Genially, creación de recursos interactivos.
--

Objetivos de aprendizaje

Objetivo general:

- Desarrollar habilidades en el uso de la herramienta Genially para crear recursos interactivos y visualmente atractivos, permitiendo a los participantes diseñar presentaciones, infografías, y otros materiales educativos interactivos que fomenten un aprendizaje activo y participativo.

Objetivos específicos:

- Aprender a crear recursos educativos interactivos como presentaciones, infografías y juegos utilizando Genially.
- Aplicar los principios de interactividad y diseño visual en la creación de contenidos educativos que fomenten la participación y el interés de los estudiantes.
- Evaluar y retroalimentar los recursos creados a través de la colaboración en grupo, aprendiendo a mejorar los proyectos en base a comentarios constructivos.

Contenidos

Taller	Contenidos	Objetivos
9		

Sesión 1	Contenido: Introducción a Genially Creación de recursos interactivos Principios de diseño visual: Interactividad y multimedia	Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma Genially, así mismo la creación de diapositivas, infografías, inserción de enlaces, videos, imágenes.
Sesión 2	Colaboración y presentación	Crear una infografía con las bases teóricas impartidas en la sesión anterior

Detalle de actividades

Duración	Actividad
Sesión 1: 03 de Julio de 2025	Realizar en una página de papel bond los principios de diseño visual
Sesión 2: 04 de Julio de 2025	Preguntas al azar
Evaluación: 04 de Julio 2025	Creación de infografía

Sistema de evaluación

Fecha de desarrollo	Actividades evaluadas	Porcentaje
03 de Julio -04 de Julio	Asistencia	20%
03 de Julio -04 de Julio	Desarrollo de actividades durante los talleres.	40%
04 de Julio	Creación de infografía	40%



Carta didáctica I, taller 9.

Número de taller: Taller 9	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 9: Creación de Recursos Interactivos con Genially	Facilitador
Objetivos de la unidad: Desarrollar habilidades en el uso de la herramienta Genially para crear recursos interactivos y visualmente atractivos, permitiendo a los participantes diseñar presentaciones, infografías, y otros materiales educativos interactivos que fomenten un aprendizaje activo y participativo. Objetivos específicos: . Aprender a crear recursos educativos interactivos como presentaciones, infografías y juegos utilizando Genially. Aplicar los principios de interactividad y diseño visual en la creación de contenidos educativos que fomenten la participación y el interés de los estudiantes. Evaluar y retroalimentar los recursos creados a través de la colaboración en grupo, aprendiendo a mejorar los proyectos en base a comentarios constructivos.			Fecha de sesión: 03 de Julio de 2025
Objetivos de aprendizaje: Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma Genially. Creación de diapositivas, infografías, inserción de enlaces, videos, imágenes.			Tiempo: 60 minutos
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Contenido: Introducción a Genially Creación de recursos interactivos Principios de diseño visual: Interactividad y multimedia	Introducción (10 minutos) ¿Qué es Genially?, Tipos de recursos que se pueden crear (presentaciones, infografías, gamificación, etc.). Aplicaciones pedagógicas de Genially. Desarrollo (40 minutos) Creación de recursos interactivos: Crear una cuenta en Genially y familiarización con el entorno de trabajo. Creación de una presentación interactiva (diapositivas, inserción de enlaces, videos, imágenes). Principios de diseño visual: Uso de colores, tipografía y elementos visuales en el diseño educativo. Creación de recursos visualmente atractivos y fáciles de comprender. Interactividad y multimedia: Cómo agregar interactividad (enlaces, botones, acciones). Cierre y tarea (10 minutos) Actividad: Realizar en una página de papel bond los principios de diseño visual	Evaluación formativa: Asistencia Participación Evaluación sumativa: Realizar en una página de papel bond los principios de diseño visual	Canva. Laptop . Internet. Plataforma Genially y Proyector
Referencias: https://app.genially.com/			



Carta didáctica II, taller 9.

Número de taller: Taller 9	Curso: "Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025"	Unidad 9: Creación de Recursos Interactivos con Genially	Facilitador
Objetivos de la unidad: Desarrollar habilidades en el uso de la herramienta Genially para crear recursos interactivos y visualmente atractivos, permitiendo a los participantes diseñar presentaciones, infografías, y otros materiales educativos interactivos que fomenten un aprendizaje activo y participativo. Objetivos específicos: . Aprender a crear recursos educativos interactivos como presentaciones, infografías y juegos utilizando Genially. Aplicar los principios de interactividad y diseño visual en la creación de contenidos educativos que fomenten la participación y el interés de los estudiantes. Evaluar y retroalimentar los recursos creados a través de la colaboración en grupo, aprendiendo a mejorar los proyectos en base a comentarios constructivos.			Fecha de sesión: 04 de Julio de 2025
Objetivos de aprendizaje: Conocer las herramientas básicas que ofrece la plataforma Genially. Creación de diapositivas, infografías, inserción de enlaces, videos, imágenes.			Tiempo: 60 minutos
Contenido:	Metodología del proceso de aprendizaje.	Evaluación de aprendizaje.	Recursos
Creación de infografía	Inicio (5 minutos) Retroalimentación Desarrollo Creación de infografía (40 minutos) Trabajo en grupo: Los docentes se dividirán en equipos pequeños para crear su propio recurso interactivo en Genially. Los grupos deberán elegir un tema educativo y diseñar una presentación, infografía que lo aborde de manera creativa. Los grupos deberán incorporar interactividad, elementos multimedia y principios de diseño visual en su proyecto. Socialización del proyecto (10 minutos) Cada grupo presentará el recurso creado frente a la clase, explicando cómo lo hicieron y qué herramientas utilizaron. El resto de la clase podrá dar retroalimentación constructiva sobre los recursos presentados, destacando aspectos positivos y sugiriendo posibles mejoras. Cierre (5 minutos)	Evaluación formativa: Asistencia Participación Evaluación sumativa: Creación de infografía (se evaluará por medio de una rúbrica)	Canva. Laptop . Internet. Plataforma Genially y Proyector
Referencias: https://app.genially.com/			



Guía práctica taller 9.

Objetivo: Evaluar la calidad de la infografía creada en Genially, considerando su diseño visual, claridad del contenido, interactividad y efectividad en la transmisión de la información.

Rúbrica de Evaluación para Infografía Creada en Genially

Criterio	Excelente (4)	Muy Bien (3)	Bien (2)	Malo(1)
Claridad y Organización del Contenido	La infografía presenta la información de manera clara, lógica y bien estructurada. Todos los puntos clave son fáciles de identificar y entender.	La infografía es mayormente clara y organizada, aunque algunos puntos podrían estar más detallados o mejor estructurados.	La infografía tiene algunos puntos confusos o desordenados, lo que dificulta su comprensión.	La infografía es confusa, desorganizada y difícil de entender.
Diseño Visual	El diseño es altamente atractivo, bien equilibrado y profesional. El uso de colores, tipografía e imágenes es adecuado y armonioso..	El diseño es atractivo y funcional, aunque algunos elementos podrían mejorarse en términos de balance o estilo visual.	El diseño es simple y adecuado, pero carece de algunos detalles visuales que mejoren su impacto o legibilidad..	El diseño es pobre, desorganizado o difícil de seguir debido a un mal uso de colores, imágenes o tipografía.
Creatividad y Originalidad	La infografía muestra un alto nivel de creatividad y originalidad, capturando el interés del espectador de manera innovadora.	La infografía es creativa, pero algunas secciones podrían ser más originales o innovadoras.	La infografía es funcional pero poco creativa o novedosa en su diseño.	La infografía es genérica y carece de elementos creativos que la hagan atractiva o destacada.

Fecha de entrega: 9 de julio de 2025

4. RESULTADOS ESPERADOS DEL PROYECTO

El proyecto se centrará en potenciar el desempeño de los docentes y mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante la integración de estrategias innovadoras. Se espera que todos los docentes participantes completen el 100% de las horas de formación, asistiendo a las sesiones presenciales planificadas, lo que garantizará un compromiso total con su desarrollo profesional. Como resultado, los educadores adquirirán conocimientos sobre diversas plataformas digitales de gamificación, tales como Google meet, Miro, Kahoot y Quizizz, entre otras y serán capaces de implementar al menos dos de estas herramientas en sus aulas.

La implementación de estas estrategias se reflejará en un aumento del promedio de calificaciones de los estudiantes en un 100%, demostrando el impacto positivo de las dinámicas interactivas en el proceso de aprendizaje. Además, se buscará incrementar la confianza de los docentes en el diseño y aplicación de herramientas gamificadas, lo cual será medido mediante autoevaluaciones y la calidad de los recursos creados durante el taller. Este proyecto también tendrá como objetivo fortalecer las habilidades tecnológicas de los participantes, permitiéndoles utilizar con eficacia las herramientas digitales para mejorar la experiencia educativa. En conjunto, estos resultados contribuirán a transformar las prácticas pedagógicas en el centro escolar, beneficiando tanto a los docentes como a los estudiantes.

5. PROPUESTA DE METODOLOGÍA PARA EVALUAR EL PROYECTO EDUCATIVO

La presente propuesta de evaluación del proyecto educativo “Taller para el Fomento de Competencias Docentes para el Empleo de Herramientas de Gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios” se realizará con base en los indicadores propuestos, utilizando un método cualitativo, de carácter formativo para garantizar un análisis integral de los resultados.

Esta metodología contempla evaluaciones durante el desarrollo del taller, al finalizarlo, y un trimestre después de su implementación mediante una rúbrica, garantizando un monitoreo continuo y un análisis del impacto real en el desempeño que tendrá por parte de los docentes y estudiantes. Los instrumentos (rúbricas) y criterios planteados en las guías prácticas de cada unidad permitirán medir objetivamente los avances y logros del proyecto, asegurando que este cumplirá con sus objetivos estratégicos.

En cuanto a la implementación de al menos dos herramientas de gamificación por cada docente al finalizar la formación, se deberán revisar las planificaciones didácticas de los docentes como evidencia documental, y se realizarán observaciones en aula para verificar el uso práctico de dichas herramientas. Esta evaluación permitirá constatar la transferencia efectiva del aprendizaje adquirido durante la formación hacia el entorno de aula.

Para finalizar se propone la rúbrica diseñada para evaluar el proyecto educativo “Taller para el Fomento de Competencias Docentes para el Empleo de Herramientas de Gamificación” permitirá medir de manera estructurada el nivel de cumplimiento de los

indicadores establecidos. Cada indicador cuenta con un criterio de evaluación claro, se colocará por parte del facilitador una ponderación específica que refleje su importancia relativa en el proyecto, y se apoyará en evidencias concretas para garantizar una evaluación objetiva.

Este instrumento proporciona un marco integral y flexible para valorar tanto los resultados cualitativos y cuantitativos del proyecto, asegurando que cada indicador sea considerado y respaldado por evidencia. Las observaciones incluidas en el formato permitirán registrar comentarios adicionales, lo que facilitará un análisis más profundo y reflexivo del impacto general del proyecto.

5.1. Rúbrica de evaluación del proyecto educativo

Indicador	Criterio de Evaluación	Ponderación	Evidencia	Cumplimiento	Obs.
Aumentar el promedio de calificaciones de los estudiantes en un 100%	El promedio de calificaciones aumentó en un 100% o más durante el trimestre posterior a la implementación del taller.				
Participación del 100% de los docentes en la formación presencial	Todos los docentes asistieron a las sesiones programadas del taller.				
Implementación de al menos dos herramientas de gamificación	Los docentes integraron dos herramientas de gamificación en sus planificaciones y las aplicaron en clase.				

Culminación del 100% de las horas de formación docente	Se completaron todas las sesiones y actividades según el cronograma.				
Aumento en el grado de confianza para diseñar herramientas gamificadas	Los docentes demostraron mayor confianza en la creación de herramientas de gamificación después del taller.				
Obtención de conocimientos sobre plataformas digitales	Los docentes demostraron saber acceder y utilizar plataformas digitales (ej. Kahoot, Google Meet, miro).				

1. Nivel de Cumplimiento:

- 0% - No cumple: No se cumple el criterio o no hay evidencia suficiente.
- 50% - Parcialmente: Cumple parcialmente el criterio o hay evidencia limitada.
- 100% - Cumple: Cumple completamente el criterio, con evidencia sólida.

2. Ponderación: Cada indicador tiene un porcentaje asignado que refleja su peso en la evaluación general del proyecto.

3. Evidencias: Se deben recopilar las evidencias mencionadas para sustentar el nivel de cumplimiento.

4. Observaciones: Se incluye un espacio para registrar comentarios o justificaciones adicionales.

6. VALORACIONES SOBRE LA ORGANIZACIÓN Y LA GESTIÓN DEL PROYECTO

Una buena organización del proyecto es de gran importancia, por lo que deja un excelente resultado a la hora de realizar las conclusiones generales del proyecto, en relación a la misma desde un inicio el grupo a cargo de realizar la elaboración del proyecto, incluyeron una serie de reglas y normas que permitieron generar un ambiente ameno y productivo a la hora de trabajar. Por lo que al inicio se realizó la primera visita al Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, en la cual se entabló comunicación directa con la directora y docente, realizando una pequeña reunión en la cual se detalló en qué etapas se dividió el proyecto.

Así mismo se procedió a realizar el diagnóstico el cual permitió recolectar información general del centro escolar, tales como el año de fundación del centro escolar; ubicación geográfica; misión y visión institucional; valores; normas; estructura organizacional; infraestructura y la cobertura. Por lo que, conociendo un poco más la institución, se realizó una serie de entrevistas aplicadas a la directora y docentes; para la priorización de problemáticas y necesidades identificadas por medio de las técnicas de recolección de información que nos facilitaron esta etapa.

Para el desarrollo del proyecto, se trabajó de manera grupal, para obtener mejores resultados y que exista un manejo de información igualitario por parte de los 3 investigadores, por lo que en la priorización de necesidades se abordó la temática de las metodologías tradicionales y cómo estas afectan el sistema educativo, por lo que se procedió a la elaboración del perfil del proyecto por medio de la integración de distintos elementos para así presentarlos a la institución como un avance para la revisión

necesaria para recibir orientaciones y/o comentarios para mejora del proyecto. Por medio de la presentación se obtuvieron buenos comentarios, se procedió a la elaboración y planificación de cada taller, los cuales se elaboran grupalmente para seguir un formato asignado.

Es por ello que se planificó un contacto directo con el personal del centro escolar para la socialización final del proyecto y se estableció la jornada en un horario que les favoreció, en el cual obtuvimos exitosos resultados gracias a la aplicación de una agenda establecida para esa jornada que permitió lograr la finalización del proyecto con éxitos.

7. VALORACIONES SOBRE AL PRESUPUESTO DEL PROYECTO

El presupuesto de un proyecto, es una herramienta fundamental porque permite controlar los recursos financieros necesarios para llevar a cabo aquellas actividades necesarias para obtener buenos resultados en el proyecto. Es por ello que en nuestra elaboración del presupuesto para el proyecto se establece una cifra aproximada de \$790.50. El cual se dividió de la siguiente manera:

El equipo evaluador, por medio de costos personales se realizó una suma de \$119 el cual abarcaba gastos personales, comidas, pasajes, entre otros. Seguidamente los recursos pedagógicos, los cuales fueron precios retomados, de librería Aranda, así mismo los recursos mobiliarios que son necesarios para la ejecución del proyecto a futuro, juntamente con el equipamiento calificado en relación a servicio tecnológico, y también sin dejar a un lado aquellos imprevistos que se presentarán a lo largo de la ejecución del proyecto por parte de la institución.

Cabe destacar que el inicio del presupuesto era de \$790.50, por lo que en la socialización del proyecto se ve la necesidad de modificar a una cantidad de \$1,025.50 debido a la modificación de la cancelación de los servicios que se solicitaron al facilitador de los talleres, sea este el caso que opten por contratar a la persona. Por lo que también está la opción de solicitar a un facilitador por parte del ministerio de educación, que ayude a reducir en gran medida el costo del proyecto.

Por último, se coordinó un convivio en agradecimiento de los meses que se nos brindó el espacio para la realización y elaboración del proyecto.

Fuentes	Recurso	Descripción detallada de recursos	Unidades que se requieren de cada recurso	Valor monetario de cada unidad	Costo total
Equipo coordinador	Humanos	Costos personales	X	X	\$119.00
	Humanos	Facilitador	1	\$100.00	\$300
Librería Aranda	Pedagógico	Pliegos de papel bond	24	\$0.15	\$3.60
		Resma de páginas PAPERLINE	1	\$3.90	\$3.90
		Set de plumones	1	\$9	\$9.00
		Impresiones	50	\$0.20	\$10.00
		Fotocopias	50	\$0.10	\$5.00
Equipo coordinador	Mobiliarios	Sillas	X	X	X
		Mesas	X	X	X
		Pizarra	X	X	X

Equipo coordinador	Financieros	Fondos de investigación por parte del equipo coordinador	X	X	\$75.00
		Fondos propios de la institución	X	X	\$100.00
Equipo coordinador	Técnicos	Equipos informáticos -Computadoras	7	X	X
		Proyector	1	\$75.00	\$75.00
		Dispositivos móviles	7	X	X
		Aplicaciones	X	X	X
Equipo coordinador	Imprevistos	Aquellas situaciones o eventos que no se hayan previsto y que pueden afectar la ejecución del proyecto, causando retrasos, aumentos de costos o cambios en el alcance.	X	X	\$50.00
Equipo coordinador	Actividades	Las múltiples actividades que se tienen contempladas realizar por cada taller.	12	\$20.00	\$240.00
Equipo coordinador	Socialización del proyecto	Luego de la socialización del proyecto, se establece un tiempo para compartir un refrigerio acompañado de presentes en agradecimiento de la buena atención que se nos brindó a lo largo de estos meses.	X	\$35.00	\$35.00
Total					\$1,025.50

8. VALORACIONES SOBRE PROGRAMACIÓN Y TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

En la programación del proyecto, se retomaron aspectos de vital importancia para la obtención de resultados exitosos por lo que se optó por acordar una reunión virtual con el equipo investigador en la cual se tomaron acuerdos y asignación de actividades en cuanto a la elaboración del perfil del proyecto.

Por medio del uso del diagrama de gantt se dividió en tres fases: elaboración del perfil del proyecto, socialización del perfil y juntamente con la ejecución del proyecto para el siguiente año laboral.

Para la ejecución del proyecto se tiene contemplado iniciar el 02 de mayo del año 2025 y su finalización el 18 de julio, por lo que en la socialización del proyecto con el personal del centro escolar se llegó a una negociación de desarrollar los talleres en horario de 11:00 am a las 12:00 pm, los días jueves y viernes en los meses de mayo a Julio con un tiempo estimado de 60 minutos.

Debido a la carga laboral que se les asigna; sería este el tiempo dedicado para la ejecución del proyecto.

Para finalizar se presentó una propuesta de clausura del proyecto, en la cual se realizaron actividades con el personal del centro escolar con el fin de crear un ambiente

ameno y lograr compartir las experiencias que se obtuvieron a lo largo de estos 3 meses acompañado de un refrigerio y diplomas de participación.

AÑO	2024					2025												
	NOVIEMBRE					MAYO					JUNIO				JULIO			
	S1	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	
DISEÑO DEL PERFIL DEL PROYECTO	■																	
REUNIÓN GRUPAL	■	■	■															
PRESENTACIÓN DEL PERFIL DEL PROYECTO				■														
PROVEER INFORMACIÓN A LOS DOCENTES					■													
EJECUCIÓN DEL TALLER 1						■	■											
EJECUCIÓN DEL TALLER 2								■										
EJECUCIÓN DEL TALLER 3									■									
EJECUCIÓN DEL TALLER 4										■								
EJECUCIÓN DEL TALLER 5											■							
EJECUCIÓN DEL TALLER 6												■						
EJECUCIÓN DEL TALLER 7													■					
EJECUCIÓN DEL TALLER 8														■				
EJECUCIÓN DEL TALLER 9															■			
FINALIZACIÓN DE LOS TALLERES																■	■	
CLAUSURA DE LA FORMACIÓN																		■

8. CONCLUSIONES

Sobre la organización y gestión del proyecto

Se puede concluir, que la organización y gestión de todos los implicados en el diseño del proyecto fueron las adecuadas, en primer lugar, la cátedra educativa que quien juega un papel primordial ya que significó asesorías constantes ir diseñando el presente proyecto, en segundo lugar, la organización del equipo coordinador, quienes como responsables directos organizaron y coordinaron todas las actividades necesarias para el diseño del proyecto, desde la primer visita, el análisis de la información, hasta el diseño del módulo. Está claro que la buena organización garantizo seguir una secuencia lógica que culminó en un diseño bien estructurado.

Sobre el presupuesto

Se puede concluir, que es importante realizar con anterioridad una cotización de y cálculo de los materiales a utilizar para brindar seguridad en su ejecución, evitando así ambigüedades, desorientación e inconvenientes por falta de los mismos, sin embargo, en el presente proyecto existe la posibilidad de una flexibilidad para realizar cambios en el presupuesto ya que puede variar según la forma su forma de ejecución, por tanto se comprende que todo proyecto educativo está sujeto a cambios en su presupuesto debido a los inconvenientes que se puedan presentar a lo largo de ejecución, pero de debe evitar en la medida de los posible cambios bruscos que vayan a retrasar o en su defecto pausar el proyecto.

Sobre la Programación y tiempo de ejecución

Se concluye, que es de suma importancia planificar una programación con su respectivo tiempo de ejecución, para evitar cualquier retraso en el diseño y ejecución del mismo, como grupo consideramos que el diagrama de Gantt es un método muy eficaz para la planificación y programación, ya que se pudieron cumplir con los tiempos establecidos para proceso de diseño del proyecto así como para realizar una presentación del mismo que permitió realizar valoraciones hacia el diseño y en consecuencia su nueva estructuración, también se puede concluir que la comunicación efectiva desempeña un papel fundamental para el cumplimiento de los tiempos y la realización de las actividades, nuestro grupo desempeñó un buen trabajo en equipo, así como también una buena

comunicación con el docente del módulo lo cual es importante para sacar a flote cualquier objetivo o meta propuesta.

10. RECOMENDACIONES

Sobre la organización y gestión del proyecto

Se recomienda mantener una excelente y constante comunicación con los responsables del diseño y ejecución del proyecto y módulo educativo, así como también un compromiso por alcanzar el éxito académico, así como también con los docentes orientadores para evitar caer en suposiciones que vayan a perjudicar el diseño y la gestión del proyecto.

Sobre el presupuesto

Se recomienda, realizar cotizaciones más específicas de talleristas para que no se visualicen cambios tan bruscos y exagerados en los costos, también se recomienda buscar las librerías con precios estables y económicos para realizar cálculos y presupuestos que no vayan condicionar la ejecución del mismo.

Sobre la Programación y tiempo de ejecución

Se recomienda, que se respeten todos los plazos establecidos dentro del cronograma y se aumente el tiempo de desarrollo para que futuros investigadores puedan ejecutar el proyecto y el módulo educativo con el fin de emitir juicios de valor antes la ejecución de los mismo, para cumplir con los objetivos establecidos en la cátedra.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Iñigo & Iosune (2010) Guía para la elaboración de proyectos. 1a ed. Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco Departamento de Educación, Universidades e Investigación.

Ilari (2014) Formulación y evaluación de proyectos. 1a ed. Bernal: Universidad

Virtual de Quilmes.

Recuperado de:

<https://proyectosculturalesundav.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/formulacion-de-proyectos-ilari-digital.pdf>

Diseño de módulos por competencia para apoyar procesos de certificación guía práctica.

[Qué es un módulo educativo y cuál es la estructura básica que lo compone | PPT | Descarga Gratuita](#)

Contreras R. y Eguía J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.

Recuperado de:

http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf

Deterding S., Dixon D., Khaled R. y Nacke L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification.

Recuperado de:

<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

Metodología y técnicas de gamificación - Estrategia - Emprendedor - Cecarm. (2016, August 31). CECARM. Retrieved November 4, 2024, from

Recuperado de:

<https://www.cecarm.com/emprendedor/estrategia/metodologia-y-tecnicas-de-gamificacion-36958>

Marín I., Hierro E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes.

Recuperado de:

www.immamarin.com/2013/11/presentamos-el-libro-gamificacion

ANEXOS

A) Itinerario para la socialización del proyecto

FECHA	LUGAR	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	HORARIO	RESP.
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE PRIMER GRADO)	Presentación del grupo	Realizar la respectiva presentación del grupo	1:00 PM 1:10 PM	-Equipo
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE PRIMER GRADO)	Compartir datos del diagnóstico	Por medio de una presentación en canva, se compartirán datos primordiales del diagnóstico.	1:10 PM 1:40 PM	Gloria Stefany Sorto De Paz
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE PRIMER GRADO)	Compartir perfil del proyecto	Por medio de una presentación en canva, se socializarán los datos del perfil del proyecto.	1:40 PM 2:20 PM	Cecilia Beatriz Martinez Ramos
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE PRIMER GRADO)	Compartir datos de cada taller.	Por medio de una presentación en canva, se socializarán los datos de cada uno de los talleres por lo que está compuesto el proyecto.	2:20 PM 3:00 PM	Jose Amadeo Aparicio Martinez
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE PRIMER GRADO)	Evaluación del proyecto	Compartir la hoja de evaluación, para valorar aspectos a mejorar del proyecto presentado	3:00 PM 3:30 PM	- Docentes -Directora

22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE PRIMER GRADO)	Refrigerio	Se les brindara un refrigerio al personal del centro escolar	3:30 PM 4:30 PM	-Equipo -Docentes -Directora
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE PRIMER GRADO)	Finalización de la jornada	Agradecimiento s y entrega de reconocimientos , por el espacio brindado por el centro escolar, para la realización del proyecto	4:30 PM 5:00 PM	-Equipo

B) Diagnóstico

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



**Título:
DIAGNÓSTICO**

Estudiantes:

**José Amadeo Aparicio Martínez (13045)
Cecilia Beatriz Martínez Ramos (MR17127)
Gloria Stefany Sorto De Paz (SP19036)**

**Trabajo presentado por los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la
Educación**

Diplomado en administración y gestión de proyectos educativos 2024.

Docente:

Fecha de entrega: 12 de Septiembre de 2024

Ciudad Universitaria, Dr. Fabio Castillo Figueroa, San Salvador, El Salvador C. A

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	97
2. OBJETIVOS	98
3. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL	100
3.1. Naturaleza de la institución:	100
3.2. Tipo de institución:	101
3.3. Ubicación Geográfica	101
3.4. Misión y visión	101
3.5. Valores	102
3.6. Normas.	103
3.7. Estructura organizacional	104
3.8. Recursos	104
3.9. Infraestructura	105
3.10. Cobertura	105
4. DIMENSIONES E INDICADORES DIAGNOSTICADOS	106
4.1 Técnica aplicada al caso	107
5. METODOLOGÍA	108
6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	108
7. PRIORIZACIÓN Y JERARQUIZACIÓN DE PROBLEMÁTICAS Y NECESIDADES EDUCATIVAS	109
8. CONCLUSION	111
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112
10. ANEXOS	113

1. INTRODUCCIÓN

El presente plan diagnóstico está conformado por una serie de apartados, siendo el primero la descripción de aspectos generales de la institución para conocer sobre la naturaleza de la institución, el tipo de ubicación, juntamente con la ubicación geográfica, conociendo así también la misión y visión, parte de los valores y normas que rigen a la institución. Así mismo se dio a conocer los recursos que posee el centro escolar brindados la mayoría por el ministerio de educación, de la mano con lo que es la infraestructura de dicha institución. Es así que estos aspectos permiten conocer un poco sobre la historia del centro escolar.

Luego nos adentramos a la parte de aplicación de instrumentos, para tomar la información necesaria con la ayuda de una guía de entrevista estructurada para conocer aspectos generales de la institución, seguidamente de la entrevista dirigida a directora y docentes que permitan conocer aspectos que influyen con el proceso de enseñanza-aprendizaje de los 83 estudiantes activos en el año lectivo del centro escolar.

Así mismo, se presenta esta información más sistematizada en el uso de la técnica de Ishikawa para conocer aquellos aspectos que influyen en la educación de su población estudiantil.

Por otro lado, se elaboran las dimensiones, encontradas con el análisis de información con el uso de la matriz de congruencia para una mejor visualización de los resultados. Creando también los indicadores que permitan medir aspectos relacionados con cada dimensión, y aquellas técnicas e instrumentos utilizados para la identificación de las mismas.

Finalmente, como consecuencia a la aplicación de los instrumentos se realizó la tabulación y sistematización de los datos obtenidos, siendo de esta manera como se determinó por medio de la pirámide de maslow cuáles son las necesidades identificadas en la población estudiantil que se le darán mayor importancia según su orden en la pirámide.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

- Identificar los problemas y/o necesidades existentes en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, por medio del análisis de los resultados obtenidos sobre la aplicación de diversas técnicas e instrumentos de recolección de información que dan sostenimiento al diagnóstico institucional.

2.2. Objetivos específicos

- Categorizar las necesidades generales que presenta la institución educativa para comprender el contexto.
- Presentar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de información.
- Establecer prioridades basadas en las necesidades que presenta la institución educativa por medio de los resultados obtenidos.

The cover features a dark blue background with abstract geometric patterns of orange and yellow lines forming nested, overlapping shapes that resemble stylized chevrons or arrows pointing towards the center. The text is centered and rendered in a bold, white, distressed font.

DIAGNÓSTICO
“CENTRO ESCOLAR
RESIDENCIAL
REGALO DE DIOS”

3. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

3.1. Naturaleza de la institución:

El Centro Escolar Residencial Regalo de Dios fue construido por la comunidad en el año 2006. Por lo que se le asignó el número de código 60295, por parte del Ministerio de Educación. Por otro lado para la construcción de la institución las herramientas, materiales y terreno fue donado por la fundación llamada “Abrazo”, esto al ver la necesidad y la demanda de niños de asistir a una escuela cercana, se decidió construir una Institución Educativa.

En un inicio la institución educativa atendía los niveles de parvularia hasta noveno grado, en los turnos matutino y vespertino, Sin embargo, dadas diversas condiciones como la delincuencia, pandemia el centro educativo en la actualidad funciona en los niveles de parvularia, primer y segundo ciclo, atendiendo solo por el turno de la mañana. La institución siempre ha trabajado con la modalidad integrada de secciones, era dirigida por la comunidad quienes contratan al docente, dando inicio a la gestión y al proceso que corresponde con el MINED.

El Centro Escolar “Residencial Regalo de Dios” es una institución sin fines de lucro, donde se prepara a los jóvenes para ser unos profesionales en el futuro y de utilidad a la sociedad. En su mística de trabajo cuenta con un personal altamente calificado, en su mayoría los docentes poseen el nivel académico de licenciados en diferentes especialidades, la cual favorece a la hora de elaborar la planta docente y ubicarlos según especialidad.

Como Institución Educativa se dedican a ofrecer un servicio de calidad, a educar a los estudiantes de manera integral y en donde cada uno de los agentes involucrados están comprometidos con el proceso enseñanza-aprendizaje.

Es por ello que los habitantes de la comunidad regalo de Dios poseen un gran cariño a la institución, donde se genera un ambiente de apoyo entre padres de familia, docentes y estudiantes. Al adquirir este tipo de información permite conocer un poco más la historia del centro educativo, y familiarizarnos con el personal docente y administrativo para

generar un ambiente más ameno a la hora de llevar este acompañamiento de investigación.

3.2. Tipo de institución:

El Centro Escolar Residencial Regalo de Dios es una institución de carácter pública que brinda a la comunidad una educación formal y de calidad, su oferta académica va desde Educación Parvularia, hasta Educación básica con la diferencia que posee solo dos niveles educativos primer y segundo ciclo esto a raíz que la institución en su infraestructura es un poco pequeña.

Cabe destacar que el tipo de institución, es de vital importancia ya que aporta diferentes beneficios en la educación de los estudiantes, como lo es gozar de una educación gratuita brindada por el gobierno, entre otra más que creen un ambiente más ameno en la sociedad.

3.3. Ubicación Geográfica

El Centro Escolar está ubicado en el Departamento de San Salvador, municipio de Soyapango en la Residencial regalo de Dios, calle a Tonacatepeque nor-oriente de fábrica Duralum y calle a colonia Panamá 1 y 2 zona 1, Cantón el limón del municipio de Soyapango, departamento de San Salvador.

El transporte colectivo es la 49, 41 E y F que deja a los habitantes que van hacia la institución en la parada llamada quinta, y se recorre un par de cuadras para llegar a la institución. Aunque está un poco alejada de la calle principal, esto no es impedimento para los habitantes caminar y llegar al centro educativo. [Ver. Anexo A.](#)

3.4. Misión y visión

Así mismo el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios cuenta con su Visión y Misión Institucional que les ayuda a seguir el camino hacia una educación integral y de excelencia.

3.4.1. Visión institucional.

Ser un centro educativo que forme estudiantes con excelente rendimiento académico a través de la práctica de valores de acuerdo a los lineamientos del plan social educativo, respondiendo a las exigencias de la sociedad, el centro educativo tiene como meta que sus estudiantes obtengan buenos resultados en sus estudios y desarrollen habilidades intelectuales de calidad. La institución no solo se preocupa por el rendimiento académico, sino también por inculcar valores éticos y morales en los estudiantes. Esto implica que se busca formar personas íntegras, no sólo excelentes en el aspecto académico, sino también responsables, respetuosas y con buenos principios. Finalmente, esto significa que el centro educativo busca formar estudiantes que estén preparados para enfrentar las demandas y expectativas de la sociedad actual, tanto en términos académicos como en comportamiento ético.

3.4.2. Misión institucional.

Somos un centro educativo que brinda una formación integral e innovadora a los estudiantes inculcando valores que les permita incluirse y desarrollarse en la sociedad salvadoreña. La escuela no solo se enfoca en la parte académica, sino que ofrece una educación completa, abarcando el desarrollo intelectual, emocional, social y físico del estudiante. La institución utiliza métodos, herramientas y enfoques modernos o novedosos en su enseñanza. Esto podría referirse al uso de tecnología, nuevas estrategias pedagógicas, o enfoques creativos para mejorar la educación. El objetivo final es que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que puedan integrarse de manera efectiva en la sociedad, contribuyendo positivamente a su comunidad y desarrollándose como personas exitosas tanto a nivel personal como profesional.

3.5. Valores

En el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, están comprometidos con la formación integral de los estudiantes no solo en ámbito académico, sino también en su desarrollo personal. Por ello, fomentan una cultura basada en valores fundamentales que guían sus acciones y decisiones diarias.

Por consiguiente, tienen como base de su convivencia la solidaridad, donde cada estudiante y miembro de la comunidad educativa se apoya mutuamente para alcanzar sus metas. La igualdad es esencial para asegurar que todos tengan las mismas oportunidades, sin importar su origen o situación personal, y que cada persona sea valorada y respetada de igual manera. La institución sustenta sus palabras y acciones en base a la credibilidad cumpliendo lo que prometen y ganando la confianza de estudiantes y padres de familia. La honestidad y transparencia guían sus interacciones diarias, tanto en la enseñanza como en el trato personal, promoviendo un ambiente de sinceridad y responsabilidad.

Estos valores no solo definen quiénes son como institución, sino que también les permiten formar estudiantes íntegros, responsables y capaces de contribuir positivamente a la sociedad. En el centro educativo, trabajan cada día para ser un ejemplo de **solidaridad, igualdad, credibilidad, honestidad y transparencia**, valores que consideran pilares fundamentales para el desarrollo de una comunidad educativa sólida y exitosa.

3.6. Normas.

Las normas de convivencia del personal del centro educativo son: Asistir al trabajo en horario establecido, Saludar de manera amable a los demás, Dar las gracias y pedir por favor, Controlar el tono de la voz cuando se atiende al teléfono, Mantener un estilo de timbre y volumen moderado del celular, Mantener los puestos de trabajo limpios y en óptimas condiciones, Imprimir únicamente lo necesario para optimizar espacio y ahorro de papel, Consumir alimentos en los lugares destinados para ello, Depositar los residuos en los lugares establecidos, Organizar las sillas y mesas al terminar de comer, Hacer un buen uso de los espacios compartidos dentro de la institución educativa, Asumir las consecuencias de nuestros actos en todo momento con ética, honestidad y transparencia, Dejar los baños como nos gustaría encontrarlos, limpios, Utilizar una cantidad de jabón moderada al lavarnos las manos, Hacer uso racional del papel y del agua, Todos los espacios de las instalaciones son libres de humo, No asistir al lugar de trabajo bajo los efectos del alcohol y/o sustancias psicoactivas, Dirigirse a las demás personas con respeto.

3.7. Estructura organizacional

El Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, está estructurado de la siguiente manera, tiene una directora que supervisa el trabajo de la escuela, seguido de una subdirectora, dividen el tiempo de trabajo, parte de la toma de decisiones, se encuentra el CDE (consejo directivo escolar). En la siguiente categoría tenemos a los padres de familia, estudiantes y docentes, donde los estudiantes forman parte de la directiva escolar. El personal docente está dividido por aulas integradas organizadas de la siguiente manera: docente de parvularia, docente de primer ciclo y docente de segundo ciclo. [Ver anexo. B.](#)

3.8. Recursos

3.8.1 Humanos

Sin duda los recursos humanos son el pilar fundamental que permite que cada institución se sostenga y realice todas las acciones necesarias para su mantenimiento.

En el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, las actividades son llevadas a cabo en primer lugar por una planta docente conformada por 3 personas, las cuales están asignadas para orientar educación parvularia, primer ciclo y segundo ciclo, en aulas integradas por cada ciclo. Además para las actividades académico-administrativo cuenta con una directora general, la cual también se encarga de orientar a los alumnos de primer grado. Por último encontramos al personal de mantenimiento donde se encuentra una persona encargada de la ordenanza y de la cocina del Centro Escolar, y una persona encargada de la tienda escolar.

En definitiva, se puede comprender que la calidad de cualquier institución se encuentra sumamente relacionada con la calidad del personal humano, así como también con el éxito de la misma.

3.8.2. Materiales

Evidentemente los recursos materiales brindan soporte indispensable para desarrollar cualquier actividad o proceso educativo, esto involucra desde mobiliario, equipos tecnológicos, material didáctico hasta instalaciones que brindan diversos servicios.

Dentro de este orden de ideas se puede mencionar que el centro educativo cuenta con recursos didácticos, que contemplan métodos y procedimientos, así mismo recursos instrumentales y mobiliario como libros, pizarras y pupitres. Además cuenta con espacios y servicios de aulas, oficina, cocina, corredor, zona verde y zona recreativa y tienda escolar.

En este sentido se comprende que la disponibilidad y calidad de los recursos materiales permite influir directamente en el rendimiento académico de los alumnos y de los maestros que realizan sus prácticas pedagógicas para lograr una calidad educativa. [Ver anexo C.](#)

3.9. Infraestructura

Teniendo en cuenta que la infraestructura de una institución educativa es el escenario donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede decir que es de suma importancia garantizar las condiciones para lograr su efectividad.

El Centro Escolar cuenta con 4 salones de clases, en la parte final se encuentra la oficina de dirección, y la bodega con materiales didácticos, en frente de dirección se encuentran los baños de señoritas y caballeros, los divide un pasillo donde se realizan diversas actividades de convivencia, en la parte trasera se encuentra el área de recreación y la zona verde, en medio de estas zonas podemos encontrar la cocina y la tienda escolar.

Podríamos resumir que las áreas de la infraestructura son elementos fundamentales para crear un ambiente de aprendizaje, por lo tanto se entiende que el centro escolar cuenta con instalaciones necesarias para garantizar una educación de calidad en sus estudiantes.

3.10. Cobertura

La cobertura educativa no es nada más que la descripción del alcance poblacional de la institución, es por eso que es importante considerar su alcance para determinar el éxito de la institución.

De esta manera se puede mencionar que el Centro Escolar, atiende a una población estudiantil de 83 alumnos, La mayoría de los estudiantes tienen padres comerciantes, quienes trabajan en sus negocios propios en la comunidad, así como también cuenta con una buena parte de estudiantes que viven con sus abuelos, tíos o cualquier otro pariente debido a la ausencia de sus padres.

En definitiva, el Centro Escolar no cuenta con una amplia población educativa lo que representa ciertas ventajas y desventajas para la institución. [Ver anexo D.](#)

4. DIMENSIONES E INDICADORES DIAGNOSTICADOS

Tabla 1.

Dimensiones e indicadores

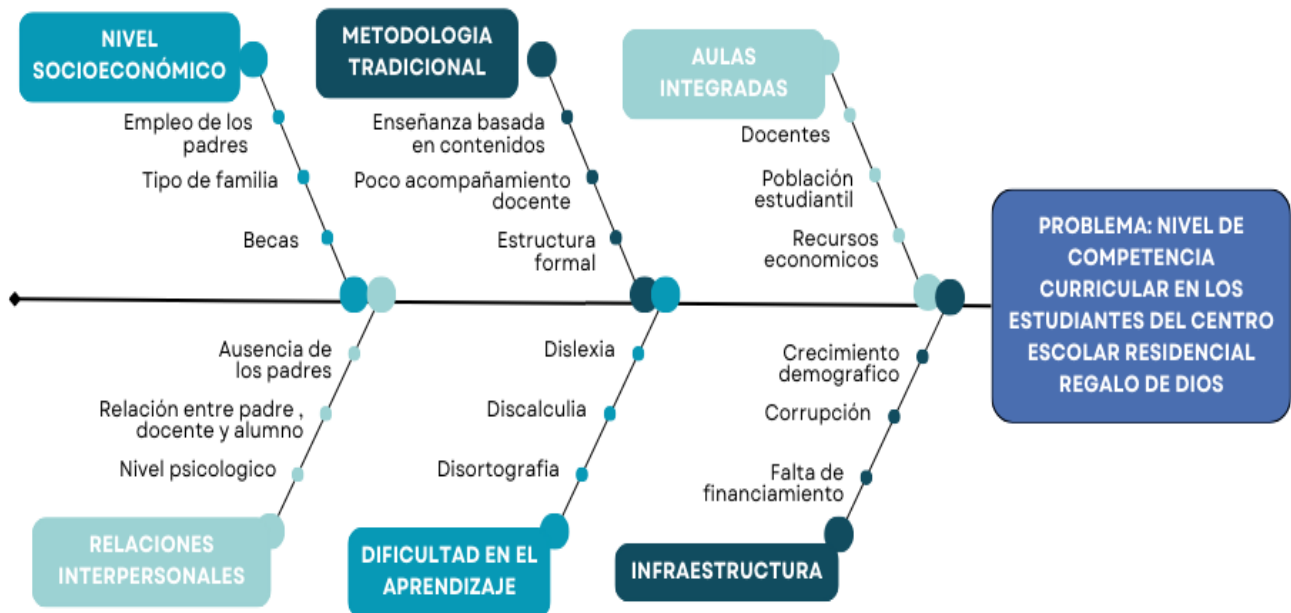
DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
NIVEL SOCIOECONMICO	1. Porcentaje de padres de familia que poseen un trabajo fijo	ISHIKAWA DIAGRAMA	O DE
	2. Diversidad de estructuras familiares	PESCADO	GUIA DE ENTREVISTA
	3. Apoyo de organizaciones		
RELACIONES INTERPERSONALES	1. Índice de participación parental en la educación.	ISHIKAWA DIAGRAMA	O DE
	2. Índice de Comunicación Escuela-Familia-Estudiente	PESCADO	GUIA DE ENTREVISTA
	3. Índice de Bienestar Emocional del Estudiante		
METODOLOGIA TRADICIONAL	1. Presencia de enseñanza basada en contenidos	ISHIKAWA DIAGRAMA	O DE
	2. Índice de acompañamiento docente	PESCADO	GUIA DE ENTREVISTA
	3. Imposición de la estructura formal educativa		
DIFICULTAD EN EL APRENDIZAJE	1. Rendimiento en evaluaciones ortográficas	ISHIKAWA DIAGRAMA	O DE
	2. Comprensión de conceptos matemáticos	PESCADO	GUIA DE ENTREVISTA
	3. Habilidades de reconocimiento de palabras		
AULAS INTEGRADAS	1. Falta de presencia docente	ISHIKAWA DIAGRAMA	O DE
	2. Tasa de retención de estudiantes	PESCADO	GUIA DE ENTREVISTA
	3. Presupuesto asignado al centro escolar		
INFRAESTRUCTURA	1. Índice de Suficiencia de Financiamiento Escolar	ISHIKAWA DIAGRAMA	O DE
	2. Deudas internas del centro escolar.	PESCADO	GUIA DE ENTREVISTA
	3. Incremento demográfico en las comunidades de alrededor del centro escolar.		

Nota: la presenta tabla muestra la relación entre las dimensiones e indicadores analizados en la institución

Fuente: elaboración propia

Resolución de problemas

Diagrama de Ishikawa



5. METODOLOGÍA

A continuación, se presenta la técnica que se utilizó con su respectivo instrumento, para la recolección de información referida a las dimensiones e indicadores de nuestro diagnóstico:

6.1. Instrumento

Entrevista: Fue desarrollada de manera presencial utilizando una guía de entrevista que constó de 14 preguntas abiertas dirigidas a la directora del Centro escolar residencial regalo de Dios. Así mismo se estructuró una guía de entrevista que permitió conocer los niveles de competencia curricular de los estudiantes por cada nivel, dicha guía de entrevista se aplicó a directora y docentes. Por lo cual todos los datos recopilados, se lograron reflejar en la técnica de ishikawa, para dar paso a lo que es el proceso de priorización y jerarquización de necesidades del centro escolar. [Ver anexo E.](#)

6.2. Técnica:

El proceso de aplicación de instrumentos elaborados, se obtuvieron múltiples datos los cuales sirven de mucho para la organización de información. En la cual se eligió la técnica de ishikawa proporcionando una metodología sistemática para identificar, analizar y abordar las causas sobre el nivel de competencia curricular de los estudiantes del centro escolar. De este modo se optó por dicha técnica en beneficio para definir las dimensiones e indicadores, para lograr conocer más a detalle todos aquellos aspectos que están involucrados en este proceso. (Vitoria, 2010)

6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para el análisis de las problemáticas detectadas, en los estudiantes del centro escolar residencial regalo de Dios, se implementó 1 instrumento para la recolección de datos, los cuales fueron: guía de entrevista con el apoyo de la directora con el objetivo de conocer detalles del centro escolar. Así mismo la guía de entrevista dirigida a directora y docentes en relación a los niveles de competencia curricular de los estudiantes.

Para la entrevista dirigida a la directora de la institución, en la cual se le solicitó el permiso debido para poder grabar el audio el cual se nos concedió, por lo que se procedió a revisar el audio grabado a lo largo de la entrevista, redactando cada una de las respuestas emitidas por la Licenciada Ruth Nohemí Ávila Villalta, para retomar la información relevante para conocer, aspectos como lo son a nivel económico, académico, pedagógico, administrativos e infraestructura sobre el centro escolar. (REID & HOPKINS, 1987)

Ahora bien se tiene la entrevista dirigida a docentes y directora de la institución, en la cual se aplicó la misma metodología referente a la grabación de audio, por medio de las diferentes opiniones de las 3 docentes entrevistadas y la directora se obtuvieron datos muy importantes referentes a los niveles de competencia curricular, los cuales influyen el nivel socioeconómico, las metodologías tradicionales, la presencia de las aulas integradas, también sin dejar de lado las dificultades de aprendizaje, entre otros. Como resultados se obtienen las diferentes necesidades a nivel educativo, que influye de manera indirecta o directa el proceso de enseñanza de los estudiantes del centro escolar residencial regalo de Dios.

7. PRIORIZACIÓN Y JERARQUIZACIÓN DE PROBLEMÁTICAS Y NECESIDADES EDUCATIVAS

En la priorización y jerarquización de problemáticas, es el punto de partida de un proyecto donde clasificamos las necesidades según se identifiquen con la aplicación de las técnicas e instrumentos como parte de la recolección de información brindada por el personal docente y administrativo del Centro escolar residencial regalo de dios, es por ello que como grupo investigador se priorizaron de siguiente manera:

1. Dificultades en el aprendizaje

Llamados también problemas de enseñanza, donde afecta al estudiante a manera neuronal a modo que influya en su proceso de aprender, memorizar, entender, escribir entre otras acciones más. Dejando, así como consecuencia resultados muy bajos a nivel de educación

2. Metodología tradicional

La educación con el paso del tiempo, se integra a los nuevos cambios de la sociedad en esto incluye la influencia de las TICs, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que deja desfasado las metodologías tradicionales para reemplazarlas con la gamificación u otro tipo de herramienta que realice las clases más activas y estimulantes que dejen un aprendizaje significativo.

3. Aulas integradas

El ambiente de aulas integradas si bien en su mayoría pose desventajas como lo es el que la docente no coordina bien sus clases y lleve a realizar actividades muy complejas donde no respondan a las necesidades que cada estudiante presente dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje.

4. Infraestructura

La infraestructura del centro escolar, puede llegar hacer una gran desventaja en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, debido a la falta de espacio donde este puede que el ambiente llegue a generar incomodidad y menos funcionales para las múltiples actividades que se encuentran dentro de su aprendizaje, así también el incremento de población estudiantil pueda que llegue hacer un problema debido a que el perímetro de las aulas no respondan a la cantidad estudiante, y demás desventajas en relación a espacios reducidos.

5. Nivel socioeconómico

Por otra parte encontramos el socioeconómico a nivel de los padres de familia, este ámbito pueda que llegue a generar aspectos negativos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes debido a la falta de recursos económicos, que llevan de la mano los materiales con respecto a la compra de distintos insumos que se soliciten en apoyo de mejora del aprendizaje de sus hijos, aunque por ser una institución de carácter público pueda que se relacione al término “gratuito” pero existen gastos que no cubre el gobierno,

sino más bien corre por cuenta de los mismos padres de familia para que se vuelvan participes en la formación de sus hijos.

6. Relaciones interpersonales

Así mismo encontramos la importancia de las relaciones interpersonales en el proceso de enseñanza de los estudiantes, aunque en mucho de los casos no se les da prioridad a este ámbito cuando este permite crear lazos de confianza y autoestima entre los alumnos y docentes, generando un ambiente más ameno que genere participación de ambas partes formando así aprendizajes significativos en lo estudiantes, y es donde el docente debe de encontrar las estrategias adecuadas para inculcar la importancia de las relaciones interpersonales desde temprana edad, debido a que los niños a manera que crecen van generando distintas habilidades que le permitan desarrollarse y lograr integrarse a la sociedad. Ver anexo F.

8. CONCLUSION

El diagnóstico realizado en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios ha permitido identificar áreas clave que requieren atención y mejora para ofrecer una educación de mayor calidad y equidad a sus estudiantes. En cuanto a las **dificultades en el aprendizaje**, se ha observado la necesidad de implementar estrategias más inclusivas y personalizadas que permitan atender de manera eficaz las diversas necesidades educativas, garantizando que ningún estudiante se quede atrás. Mediante utilización de una **metodología moderna**, que podría beneficiarse de la incorporación de enfoques pedagógicos más innovadores y adaptativos que respondan mejor a los retos del mundo actual y las demandas de los estudiantes.

Respecto a las aulas integradas, si bien se promueve la inclusión de estudiantes con diferentes capacidades, se han detectado algunos desafíos en términos de apoyo docente y recursos para asegurar una verdadera integración. Por otro lado, la evaluación de la infraestructura ha revelado que, aunque funcional, existen áreas que requieren mejoras urgentes, especialmente en términos de equipamiento tecnológico y espacios que favorezcan un entorno de aprendizaje más dinámico y estimulante.

Finalmente, en el ámbito de las relaciones interpersonales, se destaca un ambiente en general positivo, aunque se han identificado oportunidades para fomentar aún más la comunicación y cooperación entre estudiantes y docentes, fortaleciendo los lazos de respeto y empatía.

En conjunto, este diagnóstico resalta la importancia de abordar estas necesidades de manera integral, con el fin de promover un entorno educativo más inclusivo, moderno y eficiente, que no solo responda a las necesidades actuales, sino que también prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y competencias sólidas.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REID, K., & HOPKINS, D. y. (1987). *Towards the Effective School*. Oxford: *Basil Blackwell*, 321.

Vitoria, I. C. (2010). *GUÍA PARA LA ELABORACION DE PROYECTOS*. Vasco: Instituto vasco de cualificaciones y formacion profesional. Obtenido de https://www.pluralismoyconvivencia.es/upload/19/71/guia_elaboracion_proyectos_c.pdf

10. ANEXOS

A. Ubicación geográfica



B. Organigrama



C. Recursos

Tabla 2.

Recursos humanos, materiales y ambientales del Centro Escolar.

Humanos	Materiales	Ambientales
Administrativo	Didáctico	Espacios
· Directora del centro educativo	· Métodos · Procedimientos	· Dirección · Aulas · Cocina · Corredor · Zona verde · Zona recreativa · Áreas comunes
Docentes	Instrumentales	Instalaciones
· Docente parvularia · Docentes de primer ciclo · Docente de segundo ciclo	· libros · pizarra · audiovisuales	· Edificio que alberga aulas · Instalación administrativa · Cocina · Tienda escolar
Mantenimiento	Mobiliario.	
· ordenanza · cocinera	· Pupitres · Escritorios	
Tienda escolar		

Fuente: elaboración propia.

D. Cobertura

Tabla 3.

Cobertura educativa del Centro Escolar.

NIVEL EDUCATIVO	GRADO	ESTUDIANTES
PARVULARIA	KINDER -4	4
	KINDER -5	4
	KINDER -6	9
PRIMER CICLO	PRIMER GRADO	12
	SEGUNDO GRADO	17
	TERCER GRADO	7
SEGUNDO CICLO	CUARTO GRADO	8
	QUINTO GRADO	10
	SEXTO GRADO	12
TOTAL		83

Fuente: elaboración propia.



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



GUIA DE ENTREVISTA

Saludo:

Objetivo: Obtener información sobre el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios para realizar un diagnóstico socioeducativo

Indicaciones:

1. ¿En qué año se fundó el Centro Educativo y cómo ha evolucionado desde entonces?

2. ¿Con qué finalidad se fundó el Centro Educativo?

3. ¿Qué valores se practican dentro de la institución educativa?

4. ¿Cuánto es el número de planta docente?

5. ¿Qué jornadas imparte?

6. ¿Cuántas aulas posee la institución?

7. ¿Cuál es la misión y visión del centro escolar?

8. ¿Qué niveles educativos imparte?

9. ¿Cuál es la capacidad máxima de alumnos por aula?

10. ¿Qué comités existen a nivel de institución?

11. ¿Qué tipo de población y cuántos estudiantes se pretende atender con la puesta en marcha de este proyecto?

12. ¿A qué nivel socioeconómico pertenecen los niños?

13. ¿Cuál es el lugar o zona de procedencia de los estudiantes que participan en el proyecto?

14. ¿Qué tan involucrados están los padres de familia en el desempeño académico de sus hijos?



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
ACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



GUIA DE ENTREVISTA

Objetivo: Obtener información sobre el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios para realizar un diagnóstico socioeducativo en las siguientes dimensiones.

Nivel Socioeconómico

¿Podría describirme las principales características del entorno socioeconómico de los estudiantes que asisten a esta institución?

¿Qué impacto considera que tiene el nivel socioeconómico de los estudiantes en su rendimiento académico y su participación en clase?

Relaciones Interpersonales

¿Cómo describiría las relaciones entre los estudiantes? ¿Hay un ambiente de cooperación o competencia?

¿Qué mecanismos tiene la escuela para fomentar relaciones interpersonales saludables entre los estudiantes?

Metodología Tradicional

¿Qué metodología de enseñanza predomina en esta institución? ¿Podría describir cómo se estructura una clase típica?

¿Qué ventajas o desventajas percibe en el uso de metodologías tradicionales en la enseñanza actual?

¿Ha habido algún cambio o integración de nuevas metodologías, como el uso de la tecnología o el aprendizaje colaborativo?

Dificultad en el Aprendizaje

¿Cómo se identifica a los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje?

¿Qué estrategias o recursos se emplean para apoyar a estos estudiantes dentro del aula?

¿Existen programas de refuerzo académico o atención especial para los estudiantes con necesidades específicas de aprendizaje?

Aulas Integradas

¿Cómo se lleva a cabo el proceso de integración de estudiantes con diferentes capacidades en el aula?

¿Qué tipo de apoyo reciben los docentes para manejar aulas integradas?

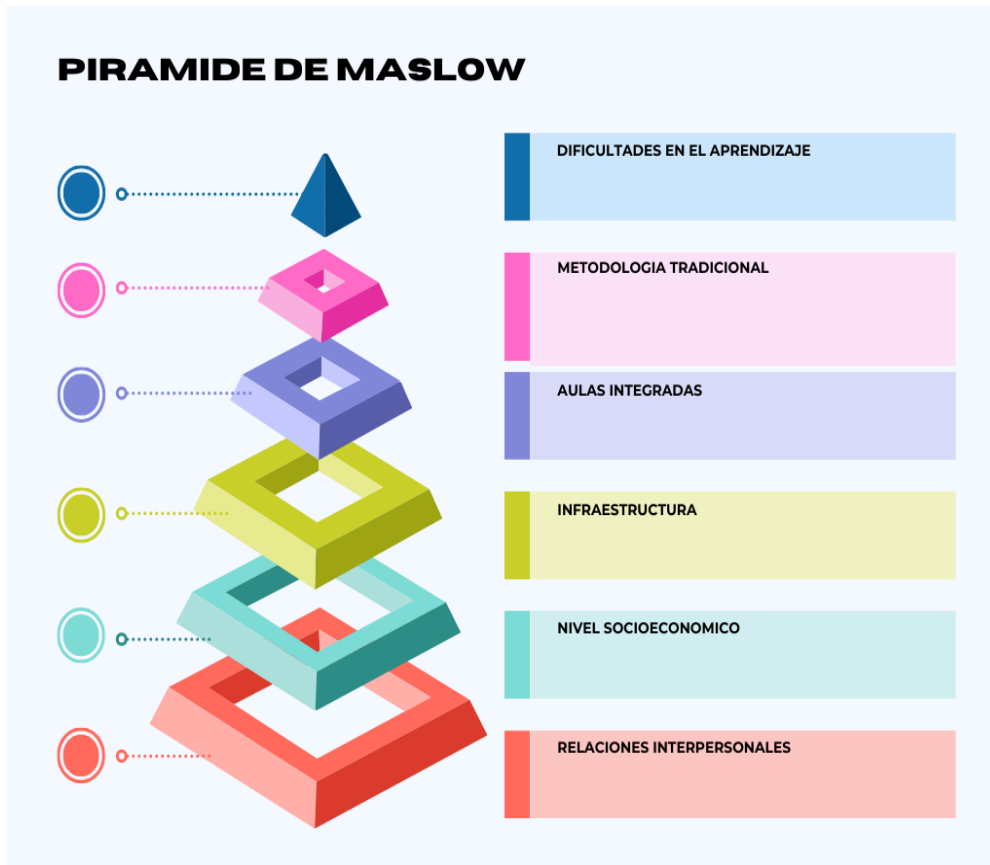
¿Qué desafíos enfrentan los estudiantes y los docentes en las aulas integradas?

Infraestructura

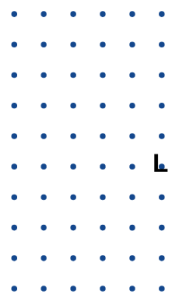
¿Considera que la infraestructura actual de la escuela es adecuada para apoyar el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

¿Cuáles son las áreas de la infraestructura que requieren mejoras o que presentan limitaciones para el aprendizaje?

F. Jerarquización de necesidades



C) Informe de evaluación del diseño del proyecto



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



MODULO IV

DIPLOMADO EN ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS

DOCENTE:

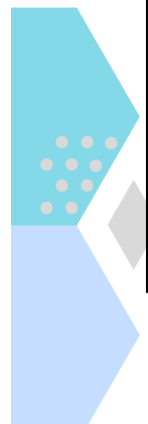
MSD. ROMEO ALFREDO MERINO

TITULO:

INFORME DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO DEL PROYECTO "TALLER PARA EL FOMENTO DE COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR RESIDENCIAL REGALO DE DIOS, DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, DURANTE EL AÑO 2025"

INTEGRANTES:

NOMBRE	% DE PARTICIPACION	FIRMA
JOSE AMADEO APARICIO MARTINEZ AM13045	100%	
CECILIA BEATRIZ MARTINEZ RAMOS MR17127	100%	
GLORIA STEFANY SORTO DE PAZ SP19036	100%	



CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR 27 DE NOVIEMBRE



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	122
OBJETIVOS.....	123
Objetivo general.....	123
Objetivos específicos.....	123
REGISTRO DE LOS COMENTARIOS U OBSERVACIONES.....	124
CONCLUSIONES.....	129
ANEXOS.....	131
A) Itinerario para la socialización del proyecto.....	132
B) Evidencias fotográficas y videos.....	133
C) Carta de solicitud.....	137
D) Asistencia.....	138
E) Instrumento de evaluación.....	139
D) Instrumento Evaluado.....	143

INTRODUCCIÓN

El siguiente informe lleva por objetivo general evaluar el diseño y planificación del Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025. La gamificación tiene como enfoque innovador pedagógico ya que busca integrar dinámicas por medio de los juegos en el proceso de enseñanza con el fin de mejorar la motivación y el aprendizaje en los estudiantes, por medio de estos talleres se pretende que los docentes adquieran las competencias necesarias para integrar estas técnicas de la gamificación en sus clases, favoreciendo así el entorno de aprendizaje más interactivo y dinámico.

Por otro lado este informe aborda, en primer lugar las observaciones y/o comentarios a mejorar en relación al proyecto general, por lo que para ello se elaboró una lista de cotejo que contenía Ítem donde se colocó las partes de las cuales está elaborado el proyecto, seguidamente el indicado que se calificó por medio de la aplicación de la escala tipo likert donde 1. Totalmente en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Neutro; 4. De acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo, agregando también un apartado de observaciones para efectos de plasmar comentarios que nos ayuden a mejorar aspectos estéticos o generales del proyecto, y para efectos de una mejor comprensión de la tabla presentada en la parte inferior se añadió un análisis general.

Finalmente, se adjuntan evidencias fotográficas de la socialización del proyecto en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, además el itinerario para efectos de una mejor logística y obtener buenos resultados en dicha socialización

OBJETIVOS

Objetivo general:

- ❖ Validar el diseño del proyecto denominado Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025 mediante un registro de los comentarios de los docentes, con el fin de justificar su presentación y ejecución.

Objetivos específicos:

- ❖ Analizar cada una de las observaciones y sugerencias brindadas en la presentación del proyecto educativo, mediante una clasificación de las mismas para priorizar las opiniones de los actores involucrados.
- ❖ Aplicar las sugerencias brindadas por los docentes del Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, por medio de un rediseño del proyecto educativo, con el fin de solventar todas las necesidades que expresa la institución.

REGISTRO DE LOS COMENTARIOS U OBSERVACIONES

Lista de cotejo general para evaluación de proyecto educativo

La escala presentada es de tipo Likert donde:

1. Totalmente en desacuerdo
2. en desacuerdo
3. neutro
4. de acuerdo
5. totalmente de acuerdo

ITEM	INDICADOR	DOCENTES															OBSERVACIONES					
		RUTH AVILA					YAJAIRA APARICIO					CECILIA RAMIREZ						ROSA GOMEZ				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
Título del proyecto	Tener menos de treinta palabras y señalar intrínsecamente a la población y las variables principales.					X					X					X					X	Agregar el nombre completo de la institución
Naturaleza del proyecto	La partida de nacimiento del proyecto y la esencia del mismo.					X					X					X					X	Falta detallar fecha ya que no se cuenta con una fecha exacta
Descripción del proyecto	Aspectos relevantes, para la comprensión del proyecto.					X					X					X					X	Clara y no queda duda de las descripción
Justificación	Al sustento de la investigación y la explicación de las razones que impulsan su realización. Señala la ruta para resolver un problema que afecta a una parte					X					X					X					X	S/obs

Calendario de actividades	Determina la duración de cada una de las actividades.					x												x	S/Obs	
Costo de ejecución o presupuesto	Describe los costos y la disponibilidad de fuentes de recursos.				x														x	Para una mejor determinación del proyecto nos parece bien su distribución. Observar bien los costos asignados si se va a ejecutar.
Administración del proyecto	Presenta una estructura de gestión para la ejecución del mismo.				x														X	S/Obs
Indicadores de evaluación del proyecto	Los instrumentos de medida permiten establecer de manera objetiva y concreta el cumplimiento de las actividades o acciones programadas en el período establecido, estos deben ser cuantificables o medibles				X														X	S/Obs
Factores externos condicionantes					x														X	S/Obs
Referencia bibliográfica					X														x	s/obs

Análisis general de la evaluación del proyecto mediante la utilización del instrumento tipo lista de cotejo.

El proyecto denominado Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025., tuvo bastante acierto en cuanto a su título debido que el total de docentes estuvieron totalmente de acuerdo y que su estructura está dentro de lo que cabe según el indicador designado, es importante mencionar que se solicitó agregar el nombre completo de la institución, ya que hacía falta una parte del mismo, por otra parte, la Naturaleza del proyecto tuvo un comentario, el cual fue “Falta detallar fecha ya que no se cuenta con una fecha exacta” haciendo alusión que se coloque una fecha exacta en la que se denote la partida del proyecto, así mismo en el apartado de la descripción, se obtuvo un comentario básicamente positivo ya que a los docentes le pareció una explicación clara en la que no quedaron ambigüedades, por otro lado, la justificación del proyecto tuvo muchos aciertos ya que todos los docentes estuvieron totalmente de acuerdo y no se tuvo ninguna observación, de la misma manera la mayoría de docentes estuvo totalmente de acuerdo con el marco institucional y añadieron que es un elemento muy indispensable en el diseño del proyecto y se solicitó agregar la fecha de fundación en el apartado correspondiente, además también se solicitó agregar el organigrama actualizado, ya que este detalla los niveles educativos que atiende, en definitiva se debe agregar el tercer ciclo, pero es importante recalcar que el número de estudiantes sigue siendo el mismo establecido en el proyecto, en cuanto al apartado sobre la finalidad todos expresaron estar totalmente de acuerdo por lo tanto no colocaron ningún comentario, de la misma manera se evaluó el apartado de los objetivos, en cuanto a las metas establecidas en el proyecto, todos los docentes mostraron una postura de satisfacción, por lo tanto, mencionaron estar totalmente de acuerdo y añadieron un comentario catalogado como positivo, ya que ellos esperan cumplir con cada una de las metas establecidas, de la misma manera fue evaluado el apartado de los beneficiarios, en el que no se obtuvo ningún comentario, en la misma línea encuentran a los productos esperados, y la localización del proyecto, los métodos que se utilizaran, el calendario de las actividades, en el que se explicó y detalló un margen de tiempo poco definido, así como también la especificación operacional de actividades a realizar en la

que se les presentó el módulo a desarrollar con cada una de sus cartillas didácticas, lo que significó una seguridad, satisfacción y compromiso por parte de los docentes, por otro lado, en cuanto a sus costos, la mayoría de docentes expresaron estar totalmente de acuerdo, además mencionaron que estaban distribuidos de manera detallada, sin embargo, uno de ellos expresó estar de acuerdo y mencionó que los costos pueden variar, por lo tanto, es importante presupuestar nuevamente antes de ejecutar, así mismo se mencionó que el costo del tallerista no era el adecuado, por lo tanto, es necesario que se reestructure en ese apartado. En cuanto a la administración del proyecto y los indicadores, la mayoría de docentes expresó estar totalmente de acuerdo y uno de ellos estuvo de acuerdo con su administración y con los indicadores establecidos y no hubo comentarios. Para finalizar, en el apartado de factores externos y las referencias bibliográficas todas evaluaron estar totalmente de acuerdo y no presentaron comentarios al respecto por lo que se considera que el proyecto obtuvo bastantes aciertos, por lo tanto, se dio una buena validación de parte de los docentes.

CONCLUSIONES

❖ JOSE AMADEO APARICIO MARTÍNEZ - AM 13045

La presentación del proyecto de formación de docente en las herramientas de gamificación fue un ejercicio significativo para introducir a las docentes de la institución en el uso de estrategias innovadoras que potencian el aprendizaje en el aula. Durante la exposición, se destacó la claridad en los objetivos del proyecto, centrados en brindar herramientas prácticas para incorporar dinámicas lúdicas al currículo educativo, favoreciendo así la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, se identificaron oportunidades de mejora, como la necesidad de mayor tiempo para profundizar en los ejemplos prácticos y la exploración de herramientas digitales específicas. Estas observaciones serán valiosas para ajustar futuras sesiones del proyecto y maximizar su impacto en el desarrollo profesional de las docentes. Con el fin de sentar las bases para la implementación futura exitosa del proyecto, generando entusiasmo entre las participantes y abriendo un camino hacia la innovación pedagógica en el Centro Escolar.

❖ CECILIA BEATRIZ MARTINEZ RAMOS - MR17127.

La presentación del proyecto denominado Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025, ha representado un momento decisivo y significativo hacia la mejora continua y hacia la construcción de la tan anhelada calidad educativa, ya que por un lado, la presentación mostró el diseño detallado con una planificación minuciosa de los procesos a seguir con el fin de lograr los objetivos establecidos en el proyecto, y por otro lado, permitió que los protagonistas realizarán valoraciones, sugerencias y observaciones al diseño del proyecto, la evaluación permitió generar entusiasmo e interés por parte de los docentes quienes tuvieron una participación activa durante la presentación, además mostraron compromiso por la integración de estrategias de gamificación en el aula. En definitiva, la presentación del proyecto generó un espacio de reflexión y diálogo sobre la importancia de la innovación educativa y la necesidad de adaptarse a las demandas de la sociedad.

❖ GLORIA STEFANY SORTO DE PAZ - SP19036

Para la socialización del informe titulado Taller para el fomento de competencias docentes para el empleo de herramientas de gamificación en el Centro Escolar Residencial Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025, permitió identificar aquellas áreas a mejorar en referencia a la redacción en párrafos o también en la modificación de datos de la población estudiantil, así mismo un punto importante dentro de la socialización del informe fue el sistema de costo por lo que se nos presentaron muchas observaciones, para efectos de mejora en el informe final. Por lo que en dicha presentación se obtuvieron buenos comentarios por parte del personal administrativo y docente, que nos alientan a seguir en la realización del informe del proyecto educativo.

ANEXOS

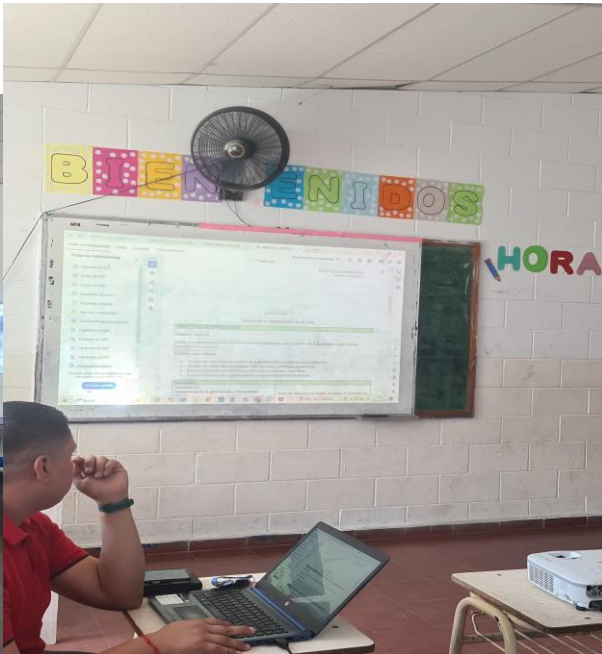
A) Itinerario para la socialización del proyecto

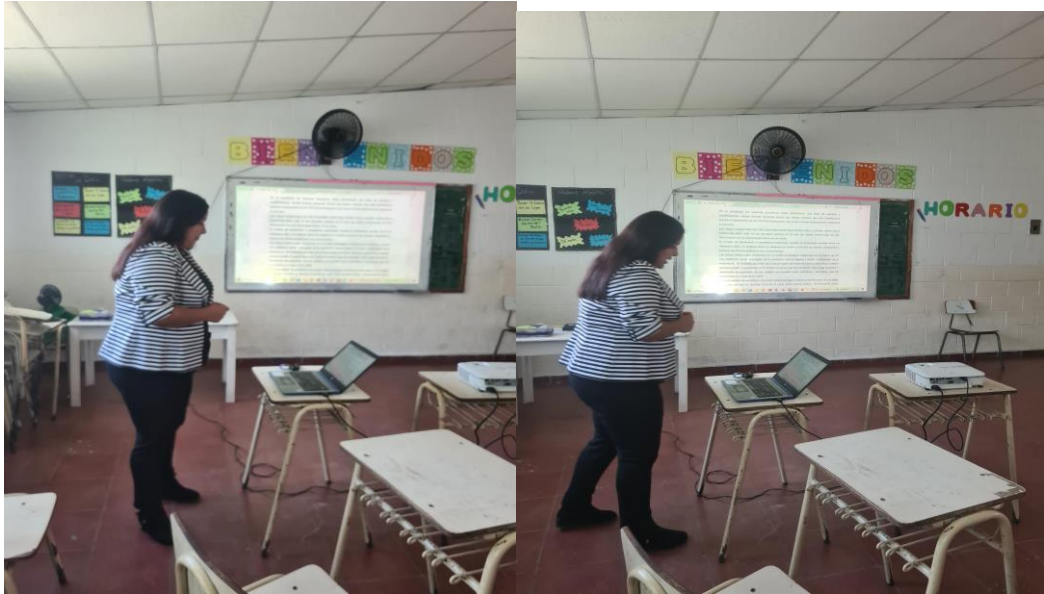
FECHA	LUGAR	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	HORARIO	RESPONSABLE
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO)	Presentación del grupo	Realizar la respectiva presentación del grupo	1:00 PM 1:10 PM	-Equipo
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO)	Compartir datos del diagnóstico	Por medio de una presentación en canva, se compartirán datos primordiales del diagnóstico.	1:10 PM 1:40 PM	Gloria Stefany Sorto De Paz
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO)	Compartir perfil del proyecto	Por medio de una presentación en canva, se socializarán los datos del perfil del proyecto.	1:40 PM 2:20 PM	Cecilia Beatriz Martínez Ramos
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO)	Compartir datos de cada taller.	Por medio de una presentación en canva, se socializarán los datos de cada uno de	2:20 PM 3:00 PM	José Amadeo Aparicio Martínez

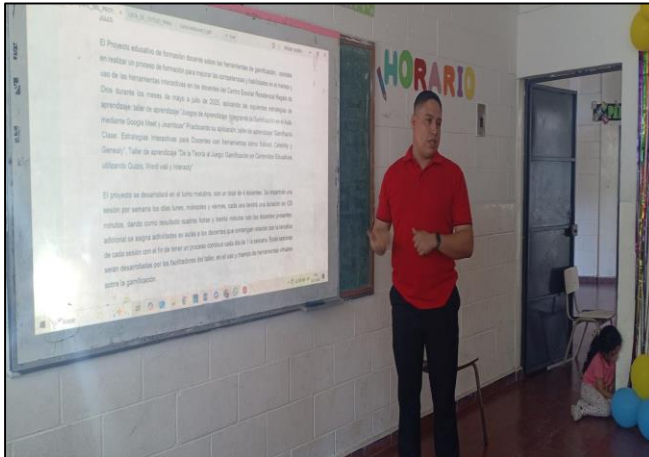
	GRADO)		los talleres por lo que está compuesto el proyecto.		
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO	Evaluación del proyecto	Compartir la hoja de evaluación, para valorar aspectos a mejorar del proyecto presentado	3:00 PM 3:30 PM	- Docentes -Directora
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO)	Refrigerio	Se les brindara un refrigerio al personal del centro escolar	3:30 PM 4:30 PM	-Equipo -Docentes -Directora
22-11-2024	Centro Escolar Residencial Regalo de Dios (AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO)	Finalización de la jornada	Agradecimientos y entrega de reconocimientos, por el espacio brindado por el centro escolar, para la realización del proyecto	4:30 PM 5:00 PM	-Equipo

B) Evidencias fotográficas y videos









Enlace para visualizar videos cortos de la socialización del proyecto en el centro escolar: <https://drive.google.com/drive/folders/1ukY2QtXQ6H8oY3ANeuHXR1Q66bPmPGVz?usp=sharing>

C) Carta de solicitud



CENTRO ESCOLAR RESIDENCIAL REGALO DE DIOS

Código: 60295

Correo: ceregalodedios@gmail.com

Colonia a Tonacatepeque nor oriente de Fabrica Duralum y calle a Colonia Panana 1 y 2 Zona 1, Cantón El Limón distrito de Soyapango, municipio de San Salvador Este, departamento de San Salvador.

Soyapango, 18 de noviembre de 2024

LIC. RUTH NOHEMÍ ÁVILA VILLALTA

Directora

Centro Escolar Residencial Regalo de Dios

Presente.

Estimada Licda.

Reciba un cordial saludo de parte del equipo diseñador del proyecto titulado "PROYECTO DE FORMACIÓN DOCENTE SOBRE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR RESIDENCIAL REGALO DE DIOS, DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, DURANTE EL AÑO 2025", expresándoles nuestros mejores deseos de éxito en su importante labor educativa.

El motivo de la presente es para solicitarle audiencia para realizar una presentación sobre el diseño tentativo del proyecto que se desarrollará en la institución educativa, dicha presentación se pretende desarrollar el día viernes 22 de noviembre del presente año, durante la jornada matutina, con un tiempo estimado de 90 minutos como máximo.

Agradecemos de antemano la colaboración brindada por su institución, en espera de una respuesta favorable nos despedimos de usted comprometiéndonos a cumplir lo estipulado con anterioridad, con el propósito de no interrumpir sus obligaciones laborales ni las de los docentes involucrados.

Atentamente:

- JOSE AMADEO APARICIO MARTINEZ - AM13045
- CECILIA BEATRIZ MARTINEZ RAMOS - MR17127
- GLORIA STEFANY SORTO DE PAZ - SP19036

F. _____

Ruth Nohemí Ávila Villalta.

Directora



D) Asistencia



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



Listado de Asistencia - Presentación del Proyecto

PROYECTO:

FORMACIÓN DOCENTE SOBRE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR
RESIDENCIAL REGALO DE DIOS

Fecha de Presentación: 22 de noviembre de 2024

Lugar: instalaciones del centro escolar, ubicado en la Residencial Regalo de Dios, calle antigua a Tonacatepeque nor-oriental de fábrica Duralum y calle a colonia Panamá 1 y 2 zona 1, cantón El Limón, distrito de Soyapango, municipio de San Salvador Este, departamento de San Salvador.

Nº	Nombre completo	Cargo/función	Firma
1	Yajaira Bellaní Aparicio Martínez	Docente II y III ciclo	
2	Ruth Noemí Avila Villeta	Directora	
3	Cecilia Marcela Ramírez de Cruz	Docente Parvularia	
4	Rosa Margarita Flores Gómez	Docente I y II ciclo	

E) Instrumento de evaluación

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



Fecha: / / /

Apellidos y Nombres de investigador (es):

- a) APARICIO MARTINEZ, JOSE AMADEO
- b) MARTINEZ RAMOS, CECILIA BEATRIZ
- c) SORTO DE PAZ, GLORIA STEFANY

Título del trabajo de investigación:

Proyecto de formación de docentes sobre las herramientas de gamificación en el Centro Escolar Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025.

INSTRUCCIONES: Lea cada uno de los ítems y sus indicadores y coteje en cada caso colocando según corresponda la puntuación respectiva. La escala presentada es de tipo likert donde 1=Totalmente en desacuerdo; 2= En desacuerdo; 3=Neutro; 4=De acuerdo; 5=Totalmente de acuerdo.

ITEM	INDICADOR	1.	2.	3.	4.	5.	OBS.
Titulo de proyecto	Debe de contener menos de treinta palabras y señalar intrínsecamente a la población y las variables principales.						
Naturaleza del proyecto	Describe la partida de nacimiento del proyecto y la esencia del mismo.						
Descripción del proyecto	Retoma aspectos relevantes, para la comprensión del proyecto.						

Justificación	Corresponde al sustento de la investigación y la explicación de las razones que impulsan su realización. Señala la ruta para resolver un problema que afecta a una parte importante de la población.						
Marco institucional	Incluye aspectos directamente relacionados con el proyecto, como por ejemplo: políticas y prioridades de la organización, relaciones con otras instituciones, etc						
Finalidad	Describe aspectos que permiten evaluar la finalidad del proyecto con claridad						
Objetivos	Reflejan el tipo de solución que se plantea dar al problema, señalan la meta de la investigación (objetivo general). Guarda directa relación con el problema e hipótesis de investigación						
Metas	Las metas reflejan si son medibles, verificables, cuantificables y realizables en tiempo y espacio.						
Beneficiarios	Describe los beneficiarios directos e indirectos, involucrados en el proyecto.						
Productos	Describe los resultados específicos de las actividades realizadas a través del uso de insumos planificados						
Localización física y cobertura espacial	Menciona el área geográfica donde se ubicará, señalando el lugar específico de su funcionamiento.						
Especificación operacional de actividades y tareas a realizar	Implica la realización de un conjunto de tareas concretas.						
Métodos y técnicas a utilizar	Especifica el instrumental metodológico y técnico que se utilizó para realizar las diferentes actividades.						
Determinación de plazos o calendario	Determina la duración de cada una de las actividades.						

de actividades							
Recursos necesarios	Determina los recursos necesarios (quiénes y con que se realizará el proyecto, insumos)						
Cálculos de los costos de ejecución o elaboración de presupuesto	Describe los costos y la disponibilidad de fuentes de recursos.						
Administración del proyecto	Presenta una estructura de gestión para la ejecución del mismo.						
Indicadores de evaluación del proyecto	Los instrumentos de medida permiten establecer de manera objetiva y concreta el cumplimiento de las actividades o acciones programadas en el período establecido, estos deben ser cuantificables o medibles.						
Factores externos condicionantes	Denomina los pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.						
Referencia bibliográfica	Utilizando el estilo convencional, utilizar libros o fuentes actualizados.						

CUADRO DE PUNTAJES:

EVALUADOR _____

ITEM	CONDICIÓN
Mayor o igual a 4	APROBADO
Entre 3	OBSERVADO
Menor o igual 2	DESAPROBADO

F) Instrumento Evaluado

❖ Licda. Ruth Nohemi Avila Villalta

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



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha: 22 / 11 / 2024

Apellidos y Nombres de investigador (es):

- a) APARCIO MARTINEZ, JOSE AMADEO
- b) MARTINEZ RAMOS, CECILIA BEATRIZ
- c) SORTO DE PAZ, GLORIA STEFANY

Título del trabajo de investigación:

Proyecto de formación de docentes sobre las herramientas de gamificación en el Centro Escolar Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025.

INSTRUCCIONES:

Lea cada uno de los ítems y sus indicadores y coteje en cada caso colocando según corresponda la puntuación respectiva.

La escala presentada es de tipo likert donde 1=Totalmente en desacuerdo; 2= En desacuerdo; 3=Neutro; 4=De acuerdo; 5=Totalmente de acuerdo.

ITEM	INDICADOR	1.Totalmente en desacuerdo	2. En desacuerdo	3.Neutro	4.De acuerdo	5.Totalmente de acuerdo	OBSERVACIONES
Título de proyecto	Debe de contener menos de treinta palabras y señalar intrínsecamente a la población y las variables principales.					✓	
Naturaleza del proyecto	Describe la partida de nacimiento del proyecto y la esencia del mismo.					✓	
Descripción del proyecto	Retoma aspectos relevantes, para la comprensión del proyecto.					✓	
Justificación	Corresponde al sustento de la investigación y la explicación de las razones que impulsan su realización. Señala la					✓	

	ruta para resolver un problema que afecta a una parte importante de la población.						✓	
Marco institucional	Incluye aspectos directamente relacionados con el proyecto, como por ejemplo: políticas y prioridades de la organización, relaciones con otras instituciones, etc						✓	
Finalidad	Describe aspectos que permiten evaluar la finalidad del proyecto con claridad						✓	
Objetivos	Reflejan el tipo de solución que se plantea dar al problema, señalan la meta de la investigación (objetivo general). Guarda directa relación con el problema e hipótesis de investigación						✓	
Metas	Las metas reflejan si son medibles, verificables,						✓	

	realizar las diferentes actividades.								
Determinación de plazos o de calendario de actividades	Determina la duración de cada una de las actividades.								✓
Recursos necesarios	Determina los recursos necesarios (quiénes y con que se realizará el proyecto, insumos)								✓
Cálculos de los costos de ejecución o elaboración de presupuesto	Describe los costos y la disponibilidad de fuentes de recursos.							✓	Observar los costos si de van a ejecutar
Administración del proyecto	Presenta una estructura de gestión para la ejecución del mismo.							✓	
Indicadores de evaluación del proyecto	Los instrumentos de medida permiten establecer de manera objetiva y concreta el cumplimiento de las							✓	

	actividades o acciones programadas en el período establecido, estos deben ser cuantificables o medibles.						✓	
Factores externos condicionantes	Denomina los pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.						✓	
Referencia bibliográfica	Utilizando el estilo convencional, utilizar libros o fuentes actualizados.						✓	

CUADRO DE PUNTAJES:

ITEM	CONDICIÓN
Mayor o igual a 4	APROBADO
Entre 3	OBSERVADO
Menor o igual 2	DESAPROBADO


 Licenciada Roke Tohemi Arta Villalta

EVALUADOR

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



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha: 22/11/24

Apellidos y Nombres de investigador (es):

- a) APARICIO MARTINEZ, JOSE AMADEO
- b) MARTINEZ RAMOS, CECILIA BEATRIZ
- c) SORTO DE PAZ, GLORIA STEFANY

Título del trabajo de investigación:

Proyecto de formación de docentes sobre las herramientas de gamificación en el Centro Escolar Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025.

INSTRUCCIONES:

Lea cada uno de los ítems y sus indicadores y coteje en cada caso colocando según corresponda la puntuación respectiva.

La escala presentada es de tipo likert donde 1=Totalmente en desacuerdo; 2= En desacuerdo; 3=Neutro; 4=De acuerdo; 5=Totalmente de acuerdo.

ITEM	INDICADOR	1. Totalmente en desacuerdo	2. En desacuerdo	3. Neutro	4. De acuerdo	5. Totalmente de acuerdo	OBSERVACIONES
Título de proyecto	Debe de contener menos de treinta palabras y señalar intrínsecamente a la población y las variables principales.					✓	<i>solo quedan agregar el nombre de presidencia.</i>
Naturaleza del proyecto	Describe la partida de nacimiento del proyecto y la esencia del mismo.					✓	<i>Falta detalles fecha ya que no se cuenta con una fecha exacta.</i>
Descripción del proyecto	Retoma aspectos relevantes, para la comprensión del proyecto.					✓	<i>Muy clara y no quedada de la descripción.</i>
Justificación	Corresponde al sustento de la investigación y la explicación de las razones que impulsan su realización. Señala la					✓	

	actividades o acciones programadas en el periodo establecido, estos deben ser cuantificables o medibles.								
Factores externos condicionantes	Denomina los pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.							✓	
Referencia bibliográfica	Utilizando el estilo convencional, utilizar libros o fuentes actualizados.							✓	

CUADRO DE PUNTAJES:

ITEM	CONDICIÓN
Mayor o igual a 4	APROBADO
Entre 3	OBSERVADO
Menor o igual 2	DESAPROBADO



Lidia Yajaira Bellani Apurisco Martinez

EVALUADOR

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



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha: 22/11/2024

Apellidos y Nombres de investigador (es):

- a) APARCIO MARTÍNEZ, JOSE AMADEO
- b) MARTINEZ RAMOS, CECILIA BEATRIZ
- c) SORTO DE PAZ, GLORIA STEFANY

Título del trabajo de investigación:

Proyecto de formación de docentes sobre las herramientas de gamificación en el Centro Escolar Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025.

INSTRUCCIONES:

Lea cada uno de los ítems y sus indicadores y coteje en cada caso colocando según corresponda la puntuación respectiva.

La escala presentada es de tipo likert donde 1= Totalmente en desacuerdo; 2= En desacuerdo; 3= Neutro; 4= De acuerdo; 5= Totalmente de acuerdo.

ITEM	INDICADOR	1. Totalmente en desacuerdo	2. En desacuerdo	3. Neutro	4. De acuerdo	5. Totalmente de acuerdo	OBSERVACIONES
Título de proyecto	Debe de contener menos de treinta palabras y señalar intrínsecamente a la población y las variables principales.					✓	
Naturaleza del proyecto	Describe la partida de nacimiento del proyecto y la esencia del mismo.					✓	
Descripción del proyecto	Retoma aspectos relevantes, para la comprensión del proyecto.					✓	
Justificación	Corresponde al sustento de la investigación y la explicación de las razones que impulsan su realización. Señala la					✓	

	ruta para resolver un problema que afecta a una parte importante de la población.								
Marco institucional	Incluye aspectos directamente relacionados con el proyecto, como por ejemplo: políticas y prioridades de la organización, relaciones con otras instituciones, etc								
Finalidad	Describe aspectos que permiten evaluar la finalidad del proyecto con claridad								
Objetivos	Reflejan el tipo de solución que se plantea dar al problema, señalan la meta de la investigación (objetivo general). Guarda directa relación con el problema e hipótesis de investigación								
Metas	Las metas reflejan si son medibles, verificables,								

	actividades o acciones programadas en el período establecido, estos deben ser cuantificables o medibles.							✓	
Factores externos condicionantes	Denomina los pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.							✓	
Referencia bibliográfica	Utilizando el estilo convencional, utilizar libros o fuentes actualizados.							✓	

CUADRO DE PUNTAJES:

ITEM	CONDICIÓN
Mayor o igual a 4	APROBADO
Entre 3	OBSERVADO
Menor o igual 2	DESAPROBADO

Cecilia Marcela Ramírez de Cruz 

EVALUADOR

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



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha: 22 / 11 / 2024

Apellidos y Nombres de investigador (es):

- a) APARICIO MARTINEZ, JOSE AMADEO
- b) MARTINEZ RAMOS, CECILIA BEATRIZ
- c) SORTO DE PAZ, GLORIA STEFANY

Título del trabajo de investigación:

Proyecto de formación de docentes sobre las herramientas de gamificación en el Centro Escolar Regalo de Dios, del municipio de San Salvador, durante el año 2025.

INSTRUCCIONES:

Lea cada uno de los ítems y sus indicadores y coteje en cada caso colocando según corresponda la puntuación respectiva.

La escala presentada es de tipo likert donde 1= Totalmente en desacuerdo; 2= En desacuerdo; 3= Neutro; 4= De acuerdo; 5= Totalmente de acuerdo.

ITEM	INDICADOR	1. Totalmente en desacuerdo	2. En desacuerdo	3. Neutro	4. De acuerdo	5. Totalmente de acuerdo	OBSERVACIONES
Título de proyecto	Debe de contener menos de treinta palabras y señalar intrínsecamente a la población y las variables principales.					✓	
Naturaleza del proyecto	Describe la partida de nacimiento del proyecto y la esencia del mismo.					✓	
Descripción del proyecto	Retoma aspectos relevantes, para la comprensión del proyecto.					✓	
Justificación	Corresponde al sustento de la investigación y la explicación de las razones que impulsan su realización. Señala la					✓	

	ruta para resolver un problema que afecta a una parte importante de la población.							
Marco institucional	Incluye aspectos directamente relacionados con el proyecto, como por ejemplo: políticas y prioridades de la organización, relaciones con otras instituciones, etc						✓	
Finalidad	Describe aspectos que permiten evaluar la finalidad del proyecto con claridad						✓	
Objetivos	Reflejan el tipo de solución que se plantea dar al problema, señalan la meta de la investigación (objetivo general). Guarda directa relación con el problema e hipótesis de investigación						✓	
Metas	Las metas reflejan si son medibles, verificables,						✓	

	realizar las diferentes actividades.							
Determinación de plazos o calendario de actividades	Determina la duración de cada una de las actividades.	✓						
Recursos necesarios	Determina los recursos necesarios (quiénes y con que se realizará el proyecto, insumos)	✓						
Cálculos de los costos de ejecución o elaboración de presupuesto	Describe los costos y la disponibilidad de fuentes de recursos.	✓						
Administración del proyecto	Presenta una estructura de gestión para la ejecución del mismo.	✓						
Indicadores de evaluación del proyecto	Los instrumentos de medida permiten establecer de manera objetiva y concreta el cumplimiento de las	✓						

	actividades o acciones programadas en el periodo establecido, estos deben ser cuantificables o medibles.						✓	
Factores externos condicionantes	Denomina los pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.						✓	
Referencia bibliográfica	Utilizando el estilo convencional, utilizar libros o fuentes actualizados.						✓	

CUADRO DE PUNTAJES:

ITEM	CONDICIÓN
Mayor o igual a 4	APROBADO
Entre 3	OBSERVADO
Menor o igual 2	DESAPROBADO

Rea Vergara Juan Army P.

EVALUADOR