

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



**TÍTULO**

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

**PRESENTADO POR:**

JOSÉ ARMANDO GUZMÁN BRAN	GB20011
ANTHONY DANIEL MONZÓN RAMOS	MR19070
KENIA AZUCENA RIVAS ARGUETA.	RA19094

**CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS PARA OPTAR AL TÍTULO  
DE. LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:**

LICDA. MIRNA ELIZABETH BENÍTEZ.

**COORDINADOR ACADÉMICO DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:**

MAESTRO NELSON MEJÍA PÉREZ.

**COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO**

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

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

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD EL SALVADOR**

**RECTOR:**

Maestro Juan Rosa Quintanilla

**VICERRECTOR ACADÉMICO:**

Doctora Evelyn Beatriz Farfán.

**VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:**

Maestro Roger Armando Arias Alvarado.

**SECRETARIO GENERAL**

Licenciado. Pedro Rosario Escobar Castaneda.

**DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS**

Licenciada. Ana Ruth Avelar.

**FISCAL GENERAL:**

Licenciado. Carlos Amílcar Serrano Rivera.

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

**DECANO:**

Maestro. Julio César Grande Rivera

**VICEDECANO:**

Maestra. María Blas Cruz jurado.

**SECRETARÍA GENERAL:**

Maestra. Natividad de las Mercedes Teshé Padilla.

**AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**JEFE:**

MAESTRO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR.

**COORDINADOR ACADÉMICO DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:**

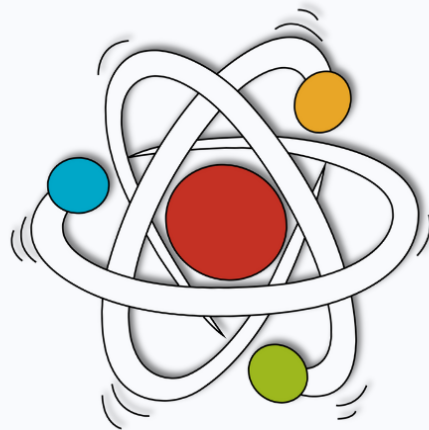
MAESTRO NELSON MEJÍA PÉREZ.

**COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:**

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO.



# CUADERNO DE BUENAS PRÁCTICAS



EL CONOCIMIENTO ES TU  
MEJOR ALIADO

## AGRADECIMIENTOS

**José Armando Guzmán Bran.**

A Dios Todopoderoso, por haberme guiado durante toda mi vida y haberme permitido llegar hasta este momento de culminación de mi formación profesional, para él sea toda la gloria. No fue un camino fácil, sin embargo, en su infinita misericordia, cada momento sé que estuvo a mi lado llevándome por el camino que él tenía preparado para mí, me siento completamente bendecido por todos los logros que por añadidura he tenido en mi vida, no solo académica y profesional, sino también espirituales. A partir de este momento, en mi vida, pienso retribuir un poco de lo mucho que Dios me ha dado, trabajando para quienes lo necesitan, confiando en que él me dará su sabiduría para tomar las mejores decisiones.

A mi madre Gladys Azucena Bran Rivera y a mi padre José Armando Guzmán Claros, quienes siempre me inculcaron el camino a Dios para ser un hombre con valores y temor de Dios. Gracias mami por tu amor y cariño incondicional, por estar pendiente de que nada me faltara, por darme tus palabras de aliento cuando las necesitaba y por ser siempre un ejemplo para mí como madre y como hija de Dios. Gracias, papi, por darme todo lo necesario para salir adelante, por ser ese hombre proveedor, un hombre admirable y honorable, que cuando sea mayor quiero ser como tú. Por enseñarme con tu ejemplo que todo trabajo es digno, que a veces es necesario dar más para lograr lo que me propongo y que cada cosa que hago debo hacerla bien. A mi hermana Veralis, por ser siempre quien me ha acompañado durante mi vida, quien me ha visto pasar malos y buenos momentos, y que está dispuesta a compartir un pan con café a la hora que sea. Gracias, hermana, por ser parte de mi vida y llenarme de orgullo. A mis amistades, por la amistad y confianza que siempre me brindaron, y por compartirme sus conocimientos, también por apartar tiempo y escucharme en momentos difíciles, y darme palabras de aliento. Además de compartir bonitas

experiencias durante los cinco años de estudio y la valiosa experiencia realizando nuestro cuaderno de buenas prácticas.

*Anthony Daniel Monzón Ramos*

En primer lugar, deseo expresar mi más sincero y profundo agradecimiento a Dios por haberme acompañado y sostenido en cada momento de este camino. Gracias por ser mi guía, mi refugio y mi fuente inagotable de fortaleza. Cada paso que di estuvo lleno de su presencia, cada logro fue posible gracias a Su bendición, y cada obstáculo se convirtió en una oportunidad de crecimiento bajo Su voluntad. Sin su luz y su sabiduría, no habría tenido la claridad ni la determinación para llegar hasta aquí. Le entregó este logro con humildad y gratitud, reconociendo que todo lo que soy y lo que he alcanzado es gracias a Su infinita misericordia.

A mis padres, quienes son y siempre serán mi mayor inspiración. Gracias por haberme enseñado, con su ejemplo de vida, el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la honestidad. A mi mamá, por su amor incondicional, por sus palabras de aliento en los momentos más difíciles y por su fe inquebrantable en mis capacidades. A mi papá, por su apoyo constante, por enseñarme a no rendirme y por motivarme a buscar siempre la excelencia. Gracias a ambos por los sacrificios silenciosos que hicieron para que yo pudiera alcanzar mis metas. Extiendo este agradecimiento a toda mi familia, que con su cariño, comprensión y acompañamiento ha sido parte esencial de este logro. Su apoyo emocional, sus consejos y su alegría compartida en cada avance me dieron fuerzas para seguir adelante, aun cuando el cansancio o las dudas se presentaban.

Con todo mi amor, devoción, admiración y gratitud, quiero dedicar un agradecimiento muy especial a Karla Iveth Araujo Corona, quien ha sido una parte fundamental de este proceso. Karla,

gracias por ser mi apoyo incondicional, por estar presente en cada paso de este camino y por brindarme tu amor sincero y tu compañía constante. Gracias por tu paciencia infinita durante las largas horas de estudio, por tus palabras de ánimo cuando las fuerzas comenzaban a faltar y por recordarme siempre el valor de lo que estaba construyendo. Has sido mi equilibrio en los momentos de estrés, mi calma en medio de la presión y mi mayor motivación para seguir avanzando. Tu fe en mí me impulsó a creer más en mis propias capacidades, y tu amor me dio la energía para enfrentar cada desafío con determinación y esperanza. Agradezco profundamente tus gestos, tu comprensión y el sacrificio de tu tiempo para acompañarme en este proceso. Cada logro aquí alcanzado también es tuyo, porque tu presencia, tus palabras y tu amor fueron el combustible que me ayudó a llegar hasta la meta. Gracias por compartir conmigo no solo los momentos de triunfo, sino también los de incertidumbre; por convertir las dificultades en oportunidades para crecer juntos y por ser mi inspiración y mi razón para seguir soñando en grande. Este logro te lo dedico con todo mi corazón, porque en cada página de este recorrido estás tú, con tu ternura, tu fortaleza y tu amor incondicional.

Finalmente, extiendo mi agradecimiento a los docentes y compañeros del curso de especialización, quienes con su conocimiento, apoyo y compañerismo hicieron de esta experiencia un proceso de aprendizaje enriquecedor. A los profesores, por su dedicación, compromiso y guía constante; a mis compañeros, por su colaboración, sus ideas y por el espíritu de trabajo en equipo que fortaleció cada proyecto y actividad. Juntos compartimos retos, aprendizajes y momentos que quedarán grabados como parte de una etapa valiosa de crecimiento personal y profesional.

A todos los que de una u otra manera contribuyeron a que este objetivo se hiciera realidad, gracias infinitas. Este logro no es solo mío, sino el resultado del amor, la fe y el apoyo de todas las personas que han estado a mi lado en este camino.

## **Kenia Azucena Rivas Argueta**

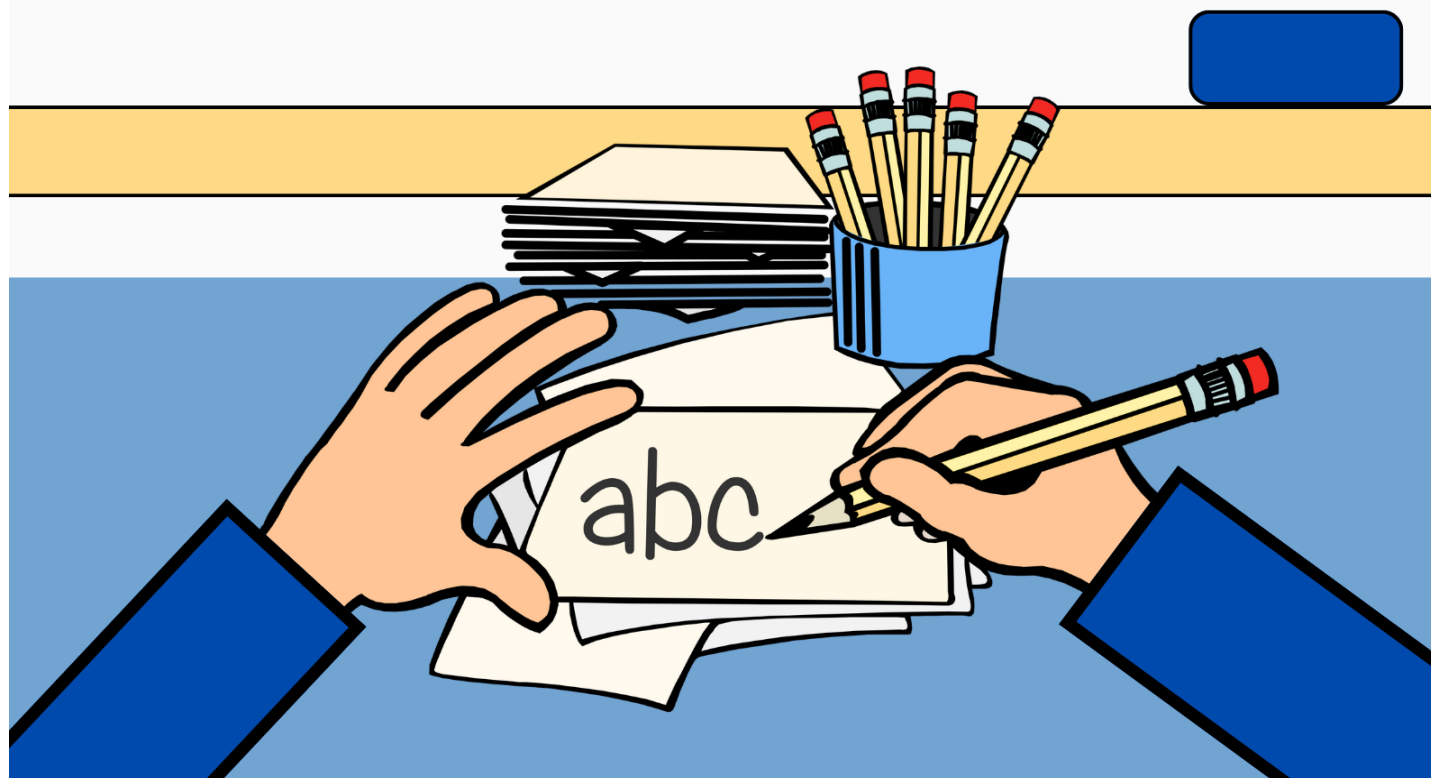
Con todo mi corazón, agradezco a mi madre **Azucena de El Carmen Argueta** por ser mi gran apoyo y fortaleza, por ser quien sentó las bases para que pudiera ser lo que yo quisiera, sin importar ningún prejuicio. Sus palabras de aliento me han sostenido en este gran viaje de formación. A mi hermano, por su apoyo y comprensión, y por su gran mentalidad para resolver problemas y apoyarme. A mi tío, por su acompañamiento, por su responsabilidad y motivación, y a mi papá, gracias por su apoyo en silencio y por creer en mí a su manera.

Agradezco a todas mis amistades de siempre, aquellas que me acompañaron en alguna parte de mi viaje y, aunque se bajaron antes del barco, dejaron una huella valiosa en mi corazón. A mis amigos que la universidad me regaló, no podría estar más feliz por su presencia y apoyo en los momentos difíciles. Mi aprecio a mi querida amiga **Andrea**, gracias por tu sinceridad, por estar en los momentos difíciles y por recordarme que la compañía verdadera no se mide por la distancia, sino por el cariño y la lealtad.

A todos, gracias por ser parte esencial de mi historia y por enseñarme que el amor, la amistad y la familia son el motor que impulsa cada logro. Y, por último, pero no menos importante, **a Dios**, por responder a mis plegarias, por darme lo que necesitaba y por guiarme por el camino correcto.

# INDICE

<input checked="" type="checkbox"/>	Agradecimientos.....	6
<input checked="" type="checkbox"/>	Resumen.....	11
<input checked="" type="checkbox"/>	Introducción.....	12
<input checked="" type="checkbox"/>	Secciones principales.....	14
<input checked="" type="checkbox"/>	Marco teórico de referencia.....	20
<input checked="" type="checkbox"/>	Registro de buenas prácticas.....	23
<input checked="" type="checkbox"/>	Banco de recursos.....	36
<input checked="" type="checkbox"/>	Propuestas metodológicas.....	47
<input checked="" type="checkbox"/>	Reflexiones personales.....	120
<input checked="" type="checkbox"/>	Bibliografías .....	124
<input checked="" type="checkbox"/>	Anexos.....	126



## **Resumen**

El presente cuaderno de buenas prácticas pedagógicas sistematiza la experiencia formativa desarrollada en el curso de especialización en estrategias de enseñanza y metodologías activas para la formación docente de la Universidad del Salvador.

Su propósito es evidenciar la aplicación práctica de modelos pedagógicos innovadores que promueven una enseñanza inclusiva, significativa y orientada a la mejora del aprendizaje.

El documento recopila experiencias basadas en el constructivismo, el socio-constructivismo y el diseño universal para el aprendizaje (DUA), integrando metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el lúdico y el aprendizaje basado en juegos. A lo largo del trabajo se desarrollan distintas fases que incluyen el diagnóstico de problemáticas educativas, la planificación de estrategias didácticas, la implementación de propuestas metodológicas y la evaluación formativa de los procesos. Se resalta el uso de recursos tecnológicos, materiales visuales y estrategias multisensoriales para fortalecer competencias cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes. Asimismo, se destaca la integración de habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y la autorregulación, esenciales para el desarrollo integral del alumnado.

El cuaderno concluye que la práctica docente debe transformarse en un espacio dinámico, reflexivo y humano, donde el aprendizaje surja de la participación activa y el acompañamiento constante. Las experiencias documentadas demuestran que una educación inclusiva y emocionalmente segura potencia la autonomía, la creatividad y la resiliencia del alumnado, consolidando una enseñanza más equitativa, participativa y transformadora.

### **Palabras claves**

Secuencia, Planificación, Gamificación, Prototipo, Instrumentos, Práctica educativa, Metodologías, Pedagogía, Modelos didácticos.

## **Introducción:**

El presente trabajo, titulado “**Cuaderno de Buenas Prácticas Pedagógicas**”, constituye una sistematización integral del proceso formativo desarrollado en el marco del Curso de Especialización en Estrategias de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente, impartido por la Universidad de El Salvador. Su propósito principal es evidenciar la aplicación práctica de enfoques pedagógicos contemporáneos orientados al fortalecimiento de la innovación educativa, la inclusión y la mejora continua del aprendizaje, a través de experiencias que vinculan la teoría con la práctica docente.

A lo largo del documento se abordan distintas fases que reflejan la planificación, implementación y evaluación de propuestas metodológicas basadas en los modelos constructivista y socio-constructivista, así como en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Estas fases integran desde el diagnóstico de necesidades pedagógicas y la fundamentación teórica de los modelos didácticos seleccionados, hasta el diseño y ejecución de estrategias innovadoras y la reflexión crítica sobre la práctica docente, promoviendo un proceso formativo dinámico, participativo y transformador.

La propuesta se orienta hacia la transformación del rol tradicional del docente en un facilitador del aprendizaje activo y significativo, capaz de guiar a los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. En este sentido, se destaca la implementación de metodologías activas como (Flipped Classroom), el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje lúdico, las cuales fomentan la participación, la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico del estudiantado. De igual forma, se promueve la incorporación de recursos tecnológicos y herramientas digitales que fortalecen la interacción y la motivación, generando

experiencias de aprendizaje más significativas, contextualizadas y acordes a las demandas de la educación del siglo XXI.

Asimismo, el trabajo enfatiza la importancia de la evaluación formativa como una herramienta clave para guiar, retroalimentar y mejorar el proceso educativo, priorizando el acompañamiento continuo, la autoevaluación y la coevaluación como medios para fomentar la responsabilidad y la autorregulación del aprendizaje. La evaluación se concibe no como un fin, sino como un proceso permanente de crecimiento tanto para el docente como para los estudiantes, en el cual se valoran los avances, las dificultades y las oportunidades de mejora.

Del mismo modo, se destaca la integración de las habilidades socioemocionales como un componente esencial del desarrollo integral del alumnado, fomentando la empatía, la comunicación asertiva, la resolución pacífica de conflictos y la autorreflexión. Estas competencias contribuyen a la creación de ambientes inclusivos, colaborativos y emocionalmente seguros, donde cada estudiante se siente valorado y reconocido en su individualidad.

En conjunto, este Cuaderno de Buenas Prácticas Pedagógicas representa una experiencia significativa de innovación educativa, que busca no solo fortalecer las competencias profesionales del docente, sino también inspirar nuevas formas de enseñar y aprender, promoviendo una educación más humana, equitativa y transformadora, capaz de responder a los retos actuales de la sociedad y del sistema educativo salvadoreño.



# SECCIONES PRINCIPALES



## AUTOBIOGRAFÍA

## **Secciones principales: Presentaciones personales y pedagógicas.**

### **Autobiografías.**

1. **Nombre:** José Armando Guzmán Bran.

**Carrera:** Licenciatura en Ciencias de la Educación.

Mi nombre es José Armando Guzmán Bran. Nací el 10 de mayo de 1998 en el departamento de Usulután, lugar que ha sido cuna de mi nacimiento y al que con orgullo llamo hogar. La semilla de mi vocación por la educación fue plantada en el seno de mi familia. Mi madre, Gladys Azucena Bran Rivera, y padre, José Armando Guzmán Claros. Ambos, dedicados con pasión a la profesión docente, se convirtieron en mis primeros y más influyentes maestros. No solo a través de sus palabras, sino mediante el ejemplo diario de su compromiso, ética y amor por la enseñanza, forjaron en mí la convicción de que el aula es un espacio fundamental para la transformación de vidas. Fue este legado familiar el que orientó mis pasos hacia la carrera de Ciencias de la Educación, con el propósito de honrar su ejemplo y contribuir a esta noble labor.

Mi formación universitaria ha representado un periodo de profunda evolución, donde las bases heredadas se consolidaron con el crecimiento científico y teórico de la pedagogía. Consciente de la necesidad de responder a los desafíos de la educación contemporánea, complementé mi formación de grado con el curso de Especialización en Estrategias de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente. Este posgrado me ha equipado con un marco metodológico robusto, enfocado en el diseño de ambientes de aprendizaje dinámicos y centrados en el estudiante. Reafirmando la importancia de las experiencias en proyectos de investigación y desarrollo la habilidad de analizar contextos educativos diversos y de diagnosticar necesidades de aprendizaje

específicas. Esta formación se vio potenciada de manera significativa con la realización del Curso de Especialización en Estrategias de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente.

Fue en esta especialización donde traduje en práctica. Adquirí una competencia práctica en el diseño y aplicación de estrategias innovadoras como el Aprendizaje Basado en Proyecto, Aula Invertida y la elaboración de rúbricas para una evaluación auténtica. Aprendí a planificar secuencias didácticas centradas en el estudiante, promoviendo su autonomía y fomentando el trabajo colaborativo. Además, desarrolle habilidades para integrar herramientas tecnológicas de manera efectiva, no como un fin en sí mismas, sino como medios para potenciar el logro de los objetivos de aprendizaje.

La culminación de este ciclo académico, simbolizada en la presentación de este cuaderno de buenas prácticas, es el fruto de años de dedicación, del apoyo inquebrantable de mis padres y del invaluable acompañamiento / orientación de mi maestra, Mirna Elizabeth Benítez Castellanos. Aspiro a ejercer la docencia con la misma entrega y dignidad que vi en mi hogar, aportando desde mi práctica a la construcción de una educación más innovadora, inclusiva y significativa para las futuras generaciones de El Salvador.

Con humildad y un sentido de responsabilidad, me proyecto hacia el futuro profesional, listo para asumir el desafío de educar con calidad, pasión y un compromiso inquebrantable con la innovación pedagógica.

2. **Nombre:** Anthony Daniel Monzón Ramos

**Fecha de nacimiento:** 1 de enero de 2001.

**Carrera:** Licenciatura en Ciencias de la Educación

Anthony Daniel Monzón Ramos nació el primero de enero del año 2001. Desde una edad temprana mostró una notable inclinación por la enseñanza y el deseo de compartir conocimientos con los demás. A lo largo de su vida, ha demostrado interés por el aprendizaje y la formación personal, lo que lo llevó a tomar la decisión de dedicarse al ámbito educativo.

Motivado por su vocación, Anthony decidió formalizar su preparación profesional al estudiar la Licenciatura en Ciencias de la Educación, con el propósito de contribuir al desarrollo académico y humano de las nuevas generaciones. Su compromiso con la enseñanza se ha convertido en una parte esencial de su identidad, impulsándolo a seguir creciendo como docente y como persona.

Actualmente, Anthony continúa formándose y fortaleciendo sus capacidades pedagógicas, con la convicción de que la educación es la herramienta más poderosa para transformar vidas y construir una sociedad más justa y consciente. Su historia refleja esfuerzo, dedicación y una profunda pasión por enseñar y aprender

3. **Nombre:** Kenia Azucena Rivas Argueta

**Carrera:** Licenciatura en Ciencias de la Educación

**Fecha de nacimiento:** jueves 15 de febrero del 2001

Mi nombre es Kenia Azucena Rivas Argueta, tengo 24 años de edad, soy egresada de la carrera: Licenciatura en Ciencias de la Educación, con la Especialidad en Estrategia de Enseñanza y Metodologías Activas para la Formación Docente. Durante los 5 años de esta aventura, he vivido una etapa de crecimiento personal, académica y profesional que ha marcado profundamente mi manera de ver las cosas, entender la educación y el papel del docente no solo en el aula sino en la sociedad.

Desde que inicié la carrera, descubrí mi vocación por enseñar y por contribuir al desarrollo integral de los estudiantes. Cada materia cursada me permitió fortalecer mis pensamientos críticos, mis valores humanos y mi compromiso con la inclusión y la equidad educativa. He aprendido que ser docente va más allá de impartir contenidos; implica acompañar, orientar, transformar, ser amiga, mamá, compañía y un lugar seguro para los estudiantes, con ello transformar vidas a través de la enseñanza.

A lo largo de estos años tuve la oportunidad de participar en proyectos, prácticas docentes y servicio social, donde puse en práctica los conocimientos adquiridos. Una de las experiencias más significativas fue mi participación en el servicio social, ahí entendía cuál era mi lugar y qué quería más, aprendí que la empatía, la comunicación, la planificación didáctica con el enfoque son más importantes de lo que se cree.

Entre las habilidades que he desarrollado están la confianza en ti misma, diseñar estrategias pedagógicas innovadoras, el manejo de grupos de todo tipo, aplicaciones de metodologías activas en el aula, además he aprendido a trabajar en equipo, asumir responsabilidades con compromiso y mantener una actitud reflexiva frente a mi práctica educativa.

Ya finalizando la carrera pienso cuánto he recorrido y cuánta calle me toca por recorrer y muy emocionada por la persona que me estoy convirtiendo, me forme en estos 5 años como profesional pero como persona consciente, capaz, más sensible, más segura y preparada para enfrentar los retos, mi siguiente meta es seguir queriéndome, respetándome, creciendo y primero Dios sacare la otra carrera que es ingeniería contribuyendo al desarrollo de una educación más humana, inclusiva y transformadora en el país.



MARCO

TEÓRICO

DE

REFERENCIA

<p><b>Buena práctica educativa:</b></p>		<p>Acción o estrategia educativa que refleja ser efectiva para favorecer el aprendizaje significativo, ayudar a la participación activa del alumno y el desarrollo de sus habilidades y capacidades, al igual que implica planificar, enseñar, evaluar de forma reflexiva creativa e inclusiva con ello poder adaptarse a las necesidades de los estudiantes y sus formas de aprendizaje, promoviendo un ambiente de respeto, motivación y colaboración (Secretaría de Educación del Estado Nuevo León, 2022; Bechellenge, 2022).</p>	
		<p><b>Principios sustentantes.</b></p>	
<p><b>Pertinencia.</b></p>	<p><b>Inclusión.</b></p>	<p><b>Reflexión.</b></p>	<p><b>Innovación.</b></p>
<p>Las actividades y contenidos corresponden a las necesidades e intereses de los contextos de los estudiantes.</p>	<p>Garantiza la participación de todos los estudiantes respetando su autonomía, diversidad y eliminando barreras</p>	<p>El docente analiza continuamente su práctica para mejorarla adaptándola a cada uno de sus estudiantes.</p>	<p>Promueve el uso de metodologías técnicas, estrategias y recursos creativos que mejoren el proceso de enseñanza, aprendizaje.</p>

	de aprendizaje.		
<b>Equidad.</b>	Ofrece las mismas oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes, sin importar sus diferencias individuales.	<b>Colaboración.</b>	Fomenta el trabajo en equipo entre docentes y estudiantes, así ayuda en su aprendizaje.
<b>Evaluación formativa.</b>	Se evalúa para aprender no sólo calificar, sino ayudar a retroalimentar constantemente para un aprendizaje significativo.		



**REGISTRO**

**DE**

**BUENAS**

♡♡ **PRÁCTICAS**

## Registro de Buenas Prácticas.

### 1. ABP Aprendizaje basado en proyecto.

<b>Tema:</b>	“Territorio en movimiento: comprendiendo la sismicidad y construyendo resiliencia desde la UES”.
<b>Nivel educativo:</b>	Cuarto grado de educación básica.
<b>Recursos didácticos y digitales:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Páginas de papel bond o cartulina.</li><li>● Plumones.</li><li>● Imágenes sobre terremotos, fenómenos geológicos.</li><li>● Canva.</li><li>● Word.</li><li>● Drive.</li><li>● Pegamento.</li></ul>
<b>Resultados observados:</b>	Manual de prevención ante desastres y línea de tiempo sobre sismos de la región.
<b>Area:</b>	Ciencia Salud Medio Ambiente y Ciudadanía Valores.
<b>Descripción:</b>	Se realizó una presentación sobre “Territorio en movimiento” comprendiendo la sismicidad y construyendo resiliencia desde la UES” en trabajo colaborativo, con la colaboración del compañero José Armando Guzmán Bran y mi persona Kenia Azucena Rivas Argueta, con las materias

	<p>Ciencia salud y medio ambiente y ciudadanía valores, con su apoyo se realizó un manual en grupo, en físico sobre los fenómenos geológicos, causas y consecuencias con énfasis en la sismicidad del territorio. En este documento se identificaron zonas de riesgos en la universidad, las principales medidas de prevención ante desastres, incorporando recursos visuales como croquis una línea de tiempo sobre los principales sismos que afectaron al país con este manual se permitió que los estudiantes pudieran relacionar las fases de Desarrollo Social y territorial de la UES, además de proponer estrategias educativas y comunicativas, orientando la reducción de riesgo y construcción de comunidades resilientes, desarrollando línea de tiempo y manual de prevención.</p>
<b>Reflexión.</b>	<p>Con la elaboración del manual se permitió conocer la importancia de la educación preventiva ante los fenómenos naturales que afectan el entorno universitario. Con esto se fortaleció la conciencia sobre la sismicidad del territorio salvadoreño, al igual que las necesidades que promueven que una cultura de prevención esté dentro de una comunidad educativa Con esto se evidenció el conocimiento geológico, no sólo se construye la seguridad física, sino también el desarrollo de actitudes de responsabilidad y solidaridad que fomentan la resiliencia colectiva y conociendo la historia con la línea de tiempo y no repetir los mismos error , aprender en futuras ocasiones para una mejor actuar.</p>
<b>Evidencias</b>	<b>Anexo 1: ABP</b>

## 2. Prototipo de juego educativo.

<b>Tema:</b>	“Partes y elementos del libro, géneros literarios y tipos de textos”.
<b>Nivel educativo:</b>	Cuarto grado de educación básica.
<b>Recursos didácticos y digitales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Plataforma Genially. <a href="https://view.genially.com/688d80c85aeda4f433ba09bd/interactive">https://view.genially.com/688d80c85aeda4f433ba09bd/interactive</a></li> <li>● Infografías.</li> <li>● Formulario.</li> <li>● Plataforma Canva.</li> <li>● Word.</li> <li>● Drive.</li> <li>● Video informativo.</li> </ul>
<b>Resultados observados:</b>	Se logró la identificación y comprensión de las partes y elementos del libro, géneros literarios y tipos de textos.
<b>Área:</b>	Lenguaje y Literatura.
<b>Descripción:</b>	Se realizó una presentación sobre “Partes y elementos del libro, géneros literarios y tipos de textos” en trabajo colaborativo, con la colaboración del compañero José Armando Guzmán Bran y mi persona Kenia Azucena Rivas Argueta con la materia Lenguaje y literatura, con su apoyo se realizó un

	<p>manual Instructivo, con su prototipo de juego educativo, con la ayuda de las plataformas Canva y Genially. En este documento se identificaron las partes y elementos del libro, géneros literarios y tipos de textos, incorporando recursos visuales como los superhéroes, para hacerlo más interesante y llamativo dependiendo de la población con la que fue creado, con este manual se permitió que los estudiantes pudieran aprender sobre el libro, sus partes, género y sus tipos de textos.</p>
<p><b>Reflexión:</b></p>	<p>Con la elaboración del manual instructivo ,los estudiantes aprenden a seguir indicaciones, leer detenidamente los pasos si es que desean jugar correctamente, con ayuda del prototipo aprenden jugando, sobre partes y elementos del libro, géneros literarios y tipos de textos, con ayuda del prototipo, se fomenta la interacción entre ellos y buscan aprender para “Ganar” esos los motiva a seguir aprendiendo e interactuando entre ellos, esto ya los prepara para la verdadera evaluación, los mantiene activo y más atentos para su respuestas.</p>
<p><b>Evidencias:</b></p>	<p><b>Anexo 2: Prototipo de juego educativo.</b></p>

### 3. Prototipo de juego educativo, Flora Quiz Antoni Daniel Monzón.

<b>Tema:</b>	Flora Quiz.
<b>Nivel: educativo:</b>	Séptimo Grado educación básica.
<b>Recursos didácticos y digitales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Biodiversa: Snap and Protect.</li> <li>● <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threebee.biodiversity_quest">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threebee.biodiversity_quest</a></li> <li>● Celular.</li> <li>● Cuaderno.</li> <li>● Lápices.</li> </ul>
<b>Resultados observados:</b>	Se logró identificar todas las flores que se le pide en el juego.
<b>Área:</b>	Ciencia y Tecnología.
<b>Descripción:</b>	Lograr que los estudiantes de séptimo grado comprendan, valoren y analicen la biodiversidad de su entorno mediante el uso de herramientas digitales interactivas, como la app Biodiversa. En lugar de limitarse a una enseñanza tradicional, el juego propone una inmersión activa en la observación, exploración y registro de datos reales sobre flora y fauna. La aplicación permite a los estudiantes localizar especies, mapear ecosistemas, documentar hallazgos y generar conciencia sobre los factores que amenazan la

	biodiversidad.
<b>Reflexión:</b>	<p>La herramienta está pensada para aplicarse dentro de la asignatura de Ciencias y Tecnología, abordando el contenido curricular de “Importancia y niveles de biodiversidad”. El estudiante actúa como explorador y aprendiz del entorno. La metodología se basa en el Aprendizaje Basado en Juego, lo que permite que los participantes desarrollen habilidades de observación, análisis, clasificación y registro científico. Asimismo, el uso de una app como Biodiversa permite integrar la tecnología como un recurso didáctico valioso, no sólo como un medio de entretenimiento, sino como una herramienta para potenciar el aprendizaje y la conciencia ambiental.</p>
<b>Evidencias:</b>	<b>Anexo 3: Flora Quiz prototipo de juego educativo.</b>

#### 4. Practica educativa individual Kenia Azucena Rivas Argueta.

<b>Tema:</b>	“Práctica educativa”.
<b>Nivel educativo:</b>	Segundo grado de educación básica.
<b>Recursos didácticos y digitales:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Recursos visuales, recortes y dibujos de partes de las plantas</li><li>● Word.</li><li>● Drive.</li></ul>
<b>Resultados observados:</b>	Se logró la identificación y comprender las partes principales de las plantas como raíz, tallo, hojas, flores y semillas.
<b>Área:</b>	Ciencia y Tecnología.
<b>Descripción:</b>	En el Centro Escolar Salvador Mugdan se realiza la práctica individuales de mi persona Kenia Azucena Rivas Argueta, en segundo grado, con respecto al tema de las plantas y sus partes, se inició con una dinámica con respecto a dibujar las partes de la planta y adivinar qué parte es la que le falta a cada dibujo, luego se pasó a la explicación y la respuesta de las dudas sobre la dinámica, luego se siguió con un ejemplo práctico mostrando imágenes de cada parte de la planta y repetir a los estudiantes con su nombre y su función. Luego para finalizar, se realizó una actividad donde ellos seleccionan la planta favorita y deberían recortarla y colorearla según ellos sepan cuál es su

	función y sus partes.
<b>Reflexión:</b>	<p>Durante la práctica que se realizó con segundo grado, se observa que la importancia de aplicar estrategias lúdicas y visuales más para niños pequeños hace que se mantenga la atención y el interés, incluso más si selecciona algo de su gusto o de su preferencia. Así mantiene la atención a cada uno del grupo, al igual que para mejorar la gestión del tiempo, es necesario utilizar materiales más concretos como plantas reales o maquetas para fortalecer la comprensión. Así, los estudiantes pueden reconocer las plantas de forma más realista. Así participan incluso más activamente y tienen preguntas más fuertes. Con esto se favorece un aprendizaje más significativo y entretenido.</p>
<b>Evidencias:</b>	<b>Anexo 4: Práctica educativa Kenia Azucena Rivas.</b>

## 5. Práctica educativa individual José Armando Guzmán Bran.

<b>Tema:</b>	“Jugando con palabras: poemas y rimas”.
<b>Nivel Educativo:</b>	Primer grado de educación básica.
<b>Recursos didácticos y digitales:</b>	Tarjetas con poemas cortos y rimas con ilustraciones. Tablets. Computadora.
<b>Resultado observado:</b>	Lograron decir palabras que rimaban de acuerdo a la imagen que seleccionaron.
<b>Área:</b>	Lenguaje y Literatura.
<b>Descripción:</b>	Se implementó una secuencia didáctica en la musicalidad y el juego del lenguaje. La experiencia se diseñó como un espacio lúdico donde los estudiantes pudieran explorar el sonido de las palabras más allá de su significado literal. Las actividades incluyeron la recitación de poemas cortos y divertidos, la identificación de palabras que suenan igual al final. El entusiasmo fue palpable desde el inicio; los estudiantes se mostraron atraídos por el ritmo y la cadencia, palmeando las mesas para marcar las sílabas.
<b>Reflexión:</b>	En primer lugar, pude constatar cómo la rima es una herramienta poderosa para el desarrollo de la conciencia fonológica, una

<b>Evidencias:</b>	<p>habilidad precursora fundamental para la lectoescritura. Al escuchar y diferenciar sonidos similares, los estudiantes ejercitaron sus oídos de manera natural y motivadora. Y, en segundo lugar, el trabajo con poemas fortaleció la memoria auditiva y la ampliación del vocabulario, ya que los estudiantes, sin darse cuenta, repetían y memorizaban estructuras lingüísticas nuevas.</p> <p><b>Anexo 5:</b> Práctica educativa José Armando Bran.</p>
--------------------	--

## 6. Práctica Educativa individual. Anthony Monzón.

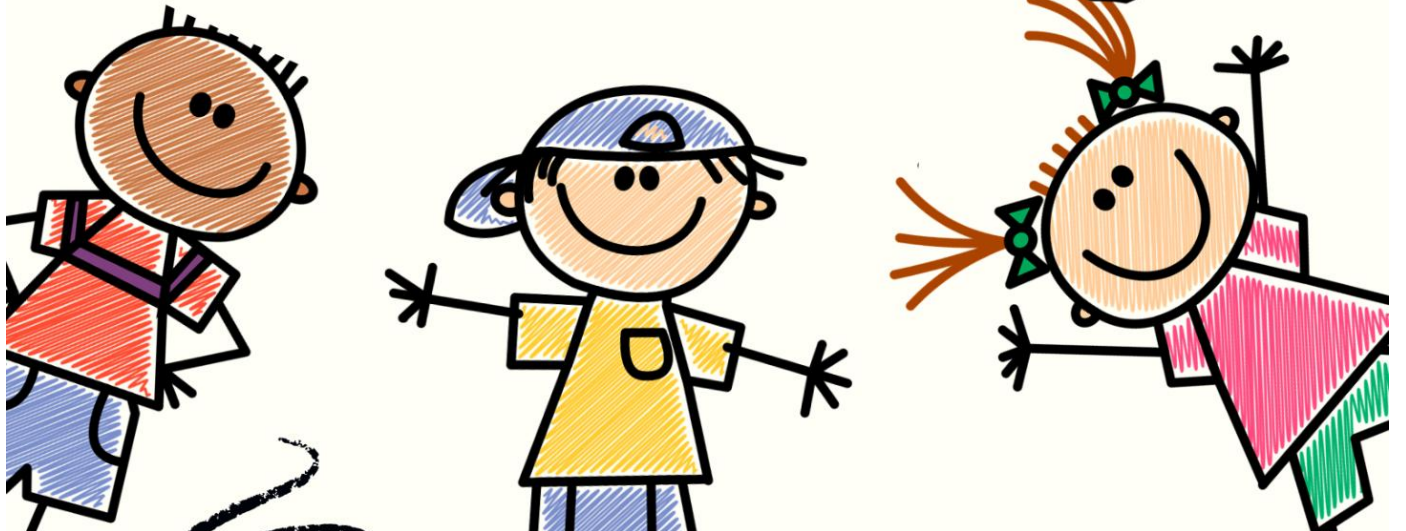
<b>Tema:</b>	Ciencias y números.
<b>Nivel Educativo:</b>	Sexto y séptimo grado de educación básica.
<b>Recursos didácticos y digitales:</b>	Guiones de clases. Plumones. Colores. Paginas.
<b>Resultados observados:</b>	Los estudiantes de sexto pudieron entender sobre datos estadísticos, como la mediana moda y muestra.  Los estudiantes de séptimo que eran en la materia de ciencias lograron a diferenciar y dibujar ecosistemas.
<b>Área:</b>	Ciencia y Tecnología.  Precálculo.
<b>Descripción:</b>	Se implementó un guion de clases para cada grado que se le imparte clases, dejándole una actividad de refuerzo en las materias donde los estudiantes presentaban una mayor debilidad.  A los estudiantes de sexto grado se les impartieron clases en la materia de precálculo explicando los temas de datos estadísticos, donde están la mediana, la moda y la muestra, dejándoles actividades

	<p>para resolver.</p> <p>A los estudiantes de sexto se les impartirán clases en la materia de ciencias y tecnología donde mostraban debilidad en la identificación de ecosistemas, se les preparó un guion de clases y se les dio ejemplos a su vez que se les dejó una actividad en clase al finalizar.</p>
<b>Reflexión:</b>	<p>Primeramente, pude identificar el problema que tienen los estudiantes y es que la institución no se adapta a las nuevas tecnologías, retrasando a los estudiantes, no es porque no tienen los recursos, sino que los docentes no aplican la tecnología para salir adelante e innovar con la metodología.</p>
<b>Evidencias:</b>	<p><b>Anexo 6:</b> Práctica educativa Anthony Daniel Monzón</p>



**BANCO  
DE  
RECURSOS**

♡♡ **PEDAGÓGICOS**



## Práctica 1: ABP.

### Guía para la elaboración del Manual de Prevención de Riesgos Sísmicos (Kenia Rivas y Armando Guzmán).



#### Guía de Actividad

#### ANEXO 2

#### Guía Práctica Formativa:



#### **Elaboración y Organización del manual de Prevención de Riesgos Sísmicos**

El Manual debe de contener las siguientes Secciones:

- Portada (creativa) con título, nombres del equipo y fecha.
- Objetivos, Introducción.
- Contenido dividido en tres partes, las acciones o estrategias:
  - ✓ Antes del Sismo.
  - ✓ Durante el Sismo.
  - ✓ Después del Sismo.
- Conclusiones o recomendaciones generales.
- Bibliografía (fuentes consultadas).
- Fecha de entrega: Sábado 21 Junio

<b>Rúbrica de evaluación: Manual de Prevención de Riesgo Sísmico</b>					
<b>Criterio</b>	<b>Excelente 5pts</b>	<b>Satisfactorio 4pts</b>	<b>Bueno 3pts</b>	<b>Necesita mejorar 2pts</b>	<b>Total</b>
<b>Contenido técnico (precisión y completitud).</b>	Incluye todas las fases, antes, durante y después, con información precisa y confiable.	Cubre las fases, pero con algunos detalles técnicos incompletos o leves errores.	Falta profundidad en una fase o tiene imprecisiones técnicas.	Contenido muy básico, con errores graves o ausencia de fuentes.	
<b>Organización y estructura.</b>	Manual bien estructurado, con secciones lógicas y flujo claro.	Buena organización, pero alguna sección podría mejorar en coherencia.	Estructura aceptable, pero con saltos abruptos o falta de orden.	Desorganizado, sin división clara de temas.	
<b>Claridad y Lenguaje.</b>	Lenguaje accesible, recomendaciones concretas y fáciles de entender.	Lenguaje claro, pero alguna recomendación es confusa.	Algunos términos técnicos sin explicar o redacción complicada.	Lenguaje poco claro dificulta la comprensión.	
<b>Diseño y Presentación.</b>	Diseño profesional, uso de imágenes/gráficos relevantes, formato atractivo y legible.	Buen diseño, pero podrían mejorarse elementos visuales o formato.	Diseño básico, con pocos recursos visuales o problemas de legibilidad.	Presentación descuidada, sin elementos visuales o formato inadecuado.	

<b>Creatividad y originalidad.</b>	Propuestas innovadoras imágenes Creativas o ilustraciones.	Algún elemento creativo, pero mayormente convencional.	Poca originalidad, sigue un modelo estándar sin aportes.	Manual genérico, sin aportes propios.	
<b>Bibliografía.</b>	Bibliografía en formato correcto (APA u otro).	Algunos errores menores en formato de referencias.	Referencias incompletas y formato inconsistente.	Ausencia de fuentes.	

**Práctica 2: Prototipo, Planificación (Kenia Rivas y Armando Guzmán).**

<b>1.Análisis.</b>	<p>Nivel Educativo: 4º Grado de Educación Básica.</p> <p>Edad recomendada: 9 – 10 años.</p> <p>Área: Lenguaje y Literatura.</p> <p>Tema: Partes y Elementos del libro, géneros literarios y tipos de textos.</p> <p>Propósito: Promover el aprendizaje interactivo y significativo a través de un juego digital.</p> <p>que refuerce conocimientos sobre el tema.</p> <p>Tiempo de desarrollo: 60 minutos.</p>
<b>2.Diseño.</b>	
<b>Título del diseño:</b>	“Super Libro”.
<b>Contenido abordar con el contenido:</b>	Las partes y Elementos importantes de un libro, Géneros literarios y Tipos de textos.
<b>Objetivo de aprendizaje :</b>	Identifiquen y comprendan las partes de un libro, los géneros literarios y los tipos de texto mediante la resolución de preguntas interactivas.
<b>Número de participantes:</b>	De 1 – 6 jugadores (individual o en equipos).
<b>Herramient</b>	Plataforma Genially con preguntas integradoras.

<b>a:</b>	
<b>3.Estructura del diseño.</b>	
<b>Introducción bajo nivel de interacción:</b>	<p>- Los estudiantes abrirán los siguientes recursos que se le presentan mediante enlaces, para que puedan conocer y leer la información del contenido en desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Video. <a href="https://youtu.be/UulLEk4H9S8?si=K0e0QJifScqlCY59">https://youtu.be/UulLEk4H9S8?si=K0e0QJifScqlCY59</a></li> <li>•Infografía. <a href="https://i.pinimg.com/1200x/23/d4/b0/23d4b09d1af538863309e68ca403d027.jpg">https://i.pinimg.com/1200x/23/d4/b0/23d4b09d1af538863309e68ca403d027.jpg</a></li> <li><a href="https://i.pinimg.com/736x/00/a1/7a/00a17a28f5a927b7de989a60b9b5c27d.jpg">https://i.pinimg.com/736x/00/a1/7a/00a17a28f5a927b7de989a60b9b5c27d.jpg</a></li> </ul>
<b>Desarrollo de alto nivel de interacción:</b>	<p>-Los estudiantes ingresaran mediante un enlace otorgado por los docentes, al terminar el juego. -Seguidamente se les solicitará a los estudiantes que elaboren un esquema o una infografía sobre las partes y elementos importantes de un libro, deberán utilizar una herramienta interactiva (Canvas, Genially, Kahoo, entre otras).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema.</li> <li>• Infografía.</li> </ul>
<b>Cierre evaluación sumativa:</b>	<p>-Observar la participación activa de los jugadores y el nivel de respuestas correctas.</p> <p>-Al finalizar, se realizará una breve retroalimentación para aclarar dudas y profundizar en los temas.</p> <p>-Se complementará con una pequeña evaluación de preguntas de opción múltiple cerradas y abierta, en Formulario Google para verificar la comprensión del</p>

contenido.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdpDePu4Mcm4HkYkpPdoEjMR>

[opzWu0-](#)

[cfZBiUb2\\_1zaSDAKAw/viewform?usp=sharing&oid=118008506509474668](#)

[274](#)

### Practica 3: individual personal, planificaciones de José Armando Guzmán Bran.

#### Planificación.

<b>Nombre del centro educativo:</b>	Salvador Mugdan	<b>Código de la infraestructura:</b>	11626		
<b>Nombre del docente:</b>	José Armando Guzmán Bran	<b>Departamento:</b>	San Salvador	<b>Municipio:</b>	San salvador
<b>Grado / sección:</b>	1º "A"	<b>P. Diaria</b>	Viernes 22 de agosto	45 Minutos	
<b>Contenido:</b>	"Jugando con las palabras: Poemas y Rimas"				
<b>Eje globalizador / integrado:</b>	Lengua y Literatura, Expresión Corporal.				
<b>Indicadores de logros:</b>	<p>Identifica rimas en textos breves y sencillos.</p> <p>Asocia el ritmo de las rimas con movimientos corporales.</p> <p>Recita poemas o rimas con entonación y ritmo apropiados.</p> <p>Muestra interés y disfrute al escuchar y crear rimas.</p>				
<b>Recursos y materiales:</b>	<p>Textos: Tarjetas con poemas cortos y rimas ilustradas.</p> <p>Material para actividad: Papeletas con dibujos, recortes.</p>				
<b>Inicio:</b>	<p>Inicio (10 minutos)</p> <p>Saludo afectivo: "¡Buenas tardes, poetas! Hoy jugaremos con las palabras."</p> <p>Dinámica: "La caja mágica de las rimas"</p> <p>Desarrollo de la dinámica:</p> <p>1. Presentación (3 minutos): El docente muestra la caja mágica y dice: "¡Esta caja está llena de palabras que quieren jugar con nosotros! ¿Las ayudamos?".</p> <p>Desarrollo: Sacamos una tarjeta (ej: imagen de un gato) y preguntamos: "¿Quién sabe una palabra que rime con gato?".</p> <p>Finalización:</p>				

	<p>Preguntamos: "¿Fue divertido jugar con las rimas? ¿Qué palabras recordamos?".</p> <p>Celebraremos con un "aprendimos rimando":</p>
<b>Desarrollo:</b>	<p>¿Qué es la rima?  "La rima es cuando dos o más palabras suenan igual al final, como si fueran amigas que cantan juntas."</p> <p>Ejemplos:</p> <p><b>Gato</b> 🐱 - <b>Pato</b> 🦆</p> <p><b>Sol</b> ☀️ - <b>Col</b> 🌱 (o "flor" 🌸)</p> <p><b>Mesa</b> 🪑 - <b>Pesa</b> 🏋️</p> <p>¿Qué es un poema?  "Un poema es un texto corto que usa palabras bonitas, ritmo y rimas para expresar ideas, sentimientos o contar historias. ¡Es como una canción sin música!"</p> <p>Características clave:</p> <p>Tiene ritmo (como palmas o tambor).</p> <p>Usa rimas (palabras que suenan igual al final).</p> <p>Ejemplo de poema corto:  "La luna se fue a pasear  por el cielo sin parar,  y las estrellas le brillaban  mientras ella navegaba."</p> <p>Juego para reforzar:  "Adivina la rima"</p> <p>Decir: "Tengo una palabra: silla... ¿quién dice una que rime?" (ej: ardilla, tortilla).</p>
<b>Finalización:</b>	<p>Preguntamos: "¿Fue divertido jugar con las rimas? ¿Qué palabras recordamos?".</p> <p>Celebraremos con un "aprendimos rimando":</p>

## Practica 4: Individual planificación Kenia Rivas.

### 1-Planificación - Segundo grado.

<b>Nombre del centro educativo:</b>	Salvador Mugdan	<b>Código de infraestructura:</b>	11626
<b>Nombre del docente:</b>	Kenia Azucena Rivas Argueta	<b>Departamento/Municipio:</b>	San Salvador, San Salvador
<b>Grado/sección:</b>	2º “A”	<b>Planificación Diaria:</b>	Lunes 18 de agosto 40 minutos
<b>Contenido:</b>	Partes principales de la planta raíz, tallos, hojas, flores y semillas		
<b>Eje globalizador/integrado:</b>	Ciencia y Tecnología.		
<b>Indicadores de logros:</b>	Identifica y representa correctamente las partes principales de una planta típica: raíz, tallos, hojas, flores y semillas.		
<b>Recursos y materiales:</b>	Recursos visuales: Recortes y dibujos de las partes de las plantas.		
<b>Inicio:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Inicio (10 minutos).</b> Saludo afectuoso: “¡Buenos días, pequeños científicos! Hoy descubriremos juntos cómo están formadas las plantas”.</li><li>● <b>Dinámica:</b> La planta misteriosa. Se dibuja por partes una planta y deben ir adivinando qué</li></ul>		

	<p>planta es y qué parte les falta para ser una planta.</p>
<p><b>Desarrollo:</b></p>	<p><b>Desarrollo (20 Minutos)</b></p> <p><b>Explicación:</b> Se presenta cada parte de una planta con dibujos y recortes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Raíz:</b> Sujeta la planta y absorbe agua.</li> <li>● <b>Tallo:</b> Sostiene y transporta nutrientes.</li> <li>● <b>Hojas:</b> Elaboran el alimento.</li> <li>● <b>Flores:</b> Ayudan a la reproducción.</li> <li>● <b>Semillas:</b> permiten que nazcan nuevas plantas.</li> </ul> <p><b>Ejemplo práctico:</b> mostrar imágenes de cada parte y repetir con los estudiantes sus nombres y sus funciones.</p> <p><b>Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Arma tu planta favorita</li> <li>● Los estudiantes reciben recortes de las partes de las plantas y forman la planta completa.</li> </ul>
<p><b>Finalización:</b></p>	<p><b>Finalización (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Retroalimentación con preguntas:</li> <li>● ¿Qué parte sostiene en la planta?</li> <li>● ¿Qué parte sirve para que haya nuevas plantas?</li> <li>● ¿Qué parte fabrica el alimento?</li> <li>● Celebración con la frase: “hoy aprendimos las partes de las plantas” y exhibimos rápidamente los trabajos de los demás.</li> </ul>

# Propuestas

**Fase 1: Diagnóstico y fundamentación didáctica.**

**Fase 2: Diseño y planificación de la intervención.**

**Fase 3: Implementación y evaluación formativa.**

**Fase 4: Habilidades socioemocionales y conclusiones.**



**Propuesta Metodológica “Buenas Prácticas Pedagógicas”.**

<b>Fase 1: Diagnóstico y Fundamentación Didáctica.</b>	
<b>Contexto Educativo.</b>	<b>Aspecto a describir.</b>
<b>Nivel educativo:</b>	Primer Grado de Educación Básica.
<b>Institución:</b>	Pública Urbana.  Centro Escolar Salvador Mugdan.
<b>Características de los estudiantes:</b>	7 años, se caracteriza por su heterogeneidad socioeconómica con una predominancia de estudiantes provenientes de estratos socioeconómicos media y media-bajo. Motivados en actividades prácticas, pero con problemas de ortografía.
<b>Diagnóstico (Problemática / Área de oportunidad.</b>	
<b>Problemática identificada:</b>	Dificultad en la ortografía.
<b>Evidencia que fundamenta la problemática:</b>	Dificultad para segmentar palabras en sonido,

no pueden identificar que “mesa” tiene los sonidos m/e/s/a/, les es imposible escribirla correctamente. Escriben la palabra: “baca”, “vaca”, “baka”, son palabras diferentes, pero con sonido similar en el habla salvadoreña lo que exacerba el problema.

### **Evidencias de la situación.**

- Se observó durante el desarrollo de las clases que se negaban a escribir y terminaban muy rápido sin importarles la calidad.
- Constantemente preguntan: ¿Cómo se escribe? Incluso para palabras que deberían poder aproximarse fonéticamente.
- Cuando se les señala un error, no logran identificar la letra faltante o incorrecta.
- El texto es incomprensible, sin coherencia ni estructura.

### **Posibles causas de la problemática.**

- Falta de enseñanza clara y directa de la relación entre letras y sonidos sin utilizar métodos innovadores.
- Escasa oportunidad para escribir libremente (cuentos, listas) más allá de sólo copiar.
- Poco contacto con libros y lectura en el hogar antes de asistir a la escuela, muy baja colaboración de los padres de familia en la enseñanza de sus hijos en casa.

- Influencia del cómo hablan en su entorno, escriben como hablan.

### **Impacto en el aprendizaje.**

Esta problemática, que se manifiesta en errores ortográficos frecuentes, afecta la calidad de la comunicación escrita y repercuten el progreso general del estudiante en la escuela. Enfrentando problemas para transcribir correctamente las palabras, lo que limita su capacidad para expresar ideas claras por escrito. Esta dificultad en la ortografía tiene un impacto negativo en el rendimiento escolar y el aprendizaje de otras asignaturas. A largo plazo, los estudiantes pueden presentar un atraso en sus competencias básicas, dificultando el acceso a niveles educativos superiores, así como también el desarrollo de su vida integral.

### **Objetivo de mejora.**

Fortalecer la competencia ortográfica mediante el desarrollo de la conciencia fonológica y la implementación de estrategias de escritura significativa, para que logren comunicar y producir textos legibles que les permitan comunicar sus ideas.

### **Marco Teórico (Modelo Didáctico).**

#### **Descripción del modelo:**

**Modelo Constructivista con un enfoque lúdico y multisensorial:** Este promueve un aprendizaje activo construyendo así su propio conocimiento a partir de la exploración. Se

	<p>incorporan juegos, dinámicas y ejercicios interactivos que motivan al estudiante. Utilizando recursos visuales, auditivos y táctiles para fortalecer la asociación entre sonido y letras, facilitando la memorización y comprensión.</p>
<p><b>Fundamentos:</b></p>	<p>El modelo constructivista con un enfoque lúdico y multisensorial se fundamenta en la teoría del constructivismo educativo, que sostiene que el aprendizaje es activo, donde el estudiante construye su propio conocimiento a partir de sus experiencias y saberes previos. Este modelo rechaza la idea de un aprendizaje pasivo, en el cual el estudiante solo recibe información, y promueve que los estudiantes participen activamente, explorando, experimentando y reflexionando sobre lo aprendido.</p> <p>Añade a esta base constructivista el uso de actividades que integran el juego y la estimulación de varios sentidos (visual,</p>

	<p>auditivo y kinestésico), facilitando la asociación entre sonido y letras, lo que es crucial para la ortografía. Jerome Bruner, quien enfatizó el aprendizaje por descubrimiento y el papel de la experiencia y la estructura en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
<p><b>Principios claves:</b></p>	<p><b>El aprendizaje es un proceso activo:</b> según la educación constructivista, el aprendizaje no es un proceso pasivo en el que el estudiante simplemente recibe información, sino que es un proceso activo en el cual el estudiante construye su propio conocimiento a través de la experiencia y la reflexión.</p> <p><b>El aprendizaje es contextual:</b> reconoce que el conocimiento se construye en un contexto determinado y que el contexto puede influir en la forma en que el estudiante construye su conocimiento.</p> <p><b>El aprendizaje es reflexivo:</b> Reconoce que la reflexión es una parte importante del proceso</p>

	de aprendizaje, fomentando la reflexión en el aula a través de actividades creativas, diarios, etc.
<b>Justificación del modelo.</b>	
<b>¿Por qué es adecuado para la problemática?</b>	<b>¿Cómo contribuirá a mejorar?</b>
<p>Porque promueve un aprendizaje activo, significativo y contextualizado que se adapta al ritmo y la experiencia previa de cada estudiante. Este modelo considera que los estudiantes no parten de cero, sino que construyen su conocimiento a partir de la interacción con su entorno y su propia experiencia, lo que favorece la internalización progresiva y natural entre fonemas y grafemas.</p>	<p>Toma los errores como huellas del aprendizaje, en lugar de ver errores ortográficos, como fallos que pueden ser borrados y corregidos, el constructivismo los interpreta como hipótesis de escritura. Son ventanas para entender cómo el estudiante está procesando el sistema de escritura en su mente. Permittedole al docente la mejora concreta. Ya que podrá identificar, a través del error, si el problema es de conciencia fonológica (omite sonidos), de conocimiento sonoro-gráfico o de otro tipo; esto permite una intervención personalizada y significativa al estudiante.</p>

## Fase 2: Diseño y Planificación de la Evaluación.

<b>Propuesta:</b>	Estrategias de escritura significativas para mejorar la ortografía en los estudiantes de primer grado de educación básica.
<b>Asignatura:</b>	Lenguaje y Comunicación.
<b>Contenidos:</b>	Sonidos de las letras vocales y consonantes básicas, diferencia entre sonidos similares (p/b, d/t, m/n), separación de palabras, puntuación básica, separación entre letras - palabras.
<b>Duración y números de secuencia sesiones:</b>	Cuatro semanas (ocho sesiones).
<b>Profesor:</b>	José Armando Guzmán Bran.

<p><b>Objetivo:</b></p>	<p>Objetivo: Implementar estrategias de escritura significativa para desarrollar competencia comunicativa escrita, mediante la producción de textos funcionales y creativos con sentido y propósito, que les permitan expresar sus ideas y emociones desde un enfoque lúdico.</p>
<p><b>Competencias:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunica ideas de forma oral y escrita con claridad.</li> <li>● Reconoce palabras relacionadas con su contexto cultural inmediato.</li> <li>● Comunicación efectiva.</li> <li>● Escribe palabras completas sin omitir letras.</li> <li>● Diferencia entre letras de sonido similar.</li> </ul>
<p><b>Actividades claves:</b></p>	<p>Juego lúdico con letras y palabras: buscar palabras con ciertos sonidos, bingo de letras e imágenes.</p> <p>Escritura creativa con imágenes: crean historias</p>

	<p>a partir de imágenes, estimulando la expresión escrita.</p> <p>Hacer listas y etiquetas: objetos de la casa para relacionar la escritura con la vida cotidiana.</p> <p>Crear cuentos en equipos: crean su propio relato para después tener correcciones y retroalimentación.</p>
<b>Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lista de cotejo.</li> <li>● Rúbrica de evaluación.</li> </ul>
<b>Aplicación de metodologías activas.</b>	
<b>Fecha:</b>	15/11/2025
<b>Aprendizaje Basado en Juego:</b>	<p>Favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la cooperación, el respeto de turnos en cuanto a la actividad de realizar un cuento en equipo.</p> <p>Facilita el aprendizaje de contenido de forma natural y contextualizada, mejorando la retención y la comprensión profunda al vincular el conocimiento con la experiencia</p>

	<p>práctica, incorporando actividades como hacer etiquetas con objetos de la casa para relacionar la escritura con la vida cotidiana.</p> <p>Fomenta la autonomía y la confianza en los estudiantes, al asumir roles activos en su proceso de aprendizaje y descubrir progresivamente sus capacidades.</p>
<p><b>Justificación Pedagógica:</b></p>	<p>El ABJ favorece que los estudiantes sean protagonistas activos de su propio aprendizaje, facilitando la exploración, la experimentación y la construcción de conocimiento desde sus intereses y motivaciones internas. A diferencia de los métodos tradicionales que priorizan la memorización o actividades estructuradas.</p> <p>Además, el juego permite desarrollar habilidades fundamentales como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación, que son esenciales para el desarrollo de competencias sociales y emocionales. Es un espacio para que</p>

	<p>los estudiantes expresen ideas, experimenten roles y resuelvan problemas en ambientes seguros y estimulantes.</p>
<p><b>Prototipo Innovador.</b></p>	
<p><b>Propuesta: Juego Educativo “Escritura Aventura”.</b></p> <p><b>Descripción:</b> Es un juego lúdico y colaborativo diseñado para estudiantes de primer grado que integra el aprendizaje de la escritura significativa mediante la exploración, la narración y el juego de roles.</p>	
<p><b>Objetivo del juego.</b></p>	<p><b>Componentes.</b></p>
<p>Fomentar la escritura creativa, la conciencia fonológica y la cooperación a través de una aventura donde los estudiantes construyan un mundo fantástico escribiendo y usando el lenguaje.</p>	<p><b>Mapa temático:</b> con zonas de aventura (bosque, castillo, pueblo, etc.).</p> <p><b>-Tarjetas ilustradas:</b> imágenes, palabras claves y retos de escritura.</p> <p><b>-Hojas para escribir y lápices de colores.</b></p> <p><b>-Roles asignados:</b> para fomentar la colaboración y responsabilidades (escritor, ilustrador, narrador, etc.).</p>

	<b>-Rúbrica para evaluar:</b> la participación de cada equipo.
<b>Modalidad.</b>	<b>Materiales.</b>
<p><b>Con tecnología:</b> se pueden utilizar dispositivos como tabletas, ordenadores o pizarras digitales, utilizando plataformas educativas.</p> <p><b>-Sin tecnología:</b> El juego puede llevarse a cabo completamente con materiales físicos como mapas impresos, tarjetas; esto permite su implementación en espacios con recursos limitados, fomentando igualmente la interacción y la escritura creativa en equipo.</p> <p><b>Sin internet:</b> También puede jugarse sin conexión a internet, usando exclusivamente materiales impresos o recursos físicos. Las actividades y retos pueden prepararse con antelación y aplicarse en el aula o espacios educativos sin dependencia de conectividad.</p>	<p>Mapas impresos o digitales temáticos.</p> <p>-Tarjetas con imágenes, palabras e instrucciones.</p> <p>-Piezas de rompecabezas o elementos de construcción para el libro.</p> <p>-Materiales de papelería: cuadernos, lápices, colores, pegatinas.</p> <p>-Cronómetro para dinamizar las actividades.</p>

¿Cómo jugarlo?	Puede jugarse de acuerdo a las siguientes variaciones.
<p>Los jugadores forman grupos pequeños y reciben un mapa con diferentes zonas de aventura (bosque, castillo, pueblo, etc.).</p> <p>-En cada zona, deben cumplir una misión que implica una frase, palabra o pequeña historia usando pistas visuales y auditivas.</p> <p>-Al completar misiones, desbloquea plazas para construir su propio libro de aventuras grupal, integrando todas las producciones escritas.</p>	<p><b>Modo Libre:</b> cada equipo decide libremente qué retos utilizar y en qué orden, fomentando la autonomía.</p> <p><b>Modo guiado:</b> el docente propone un orden específico para guiar el aprendizaje de contenidos progresivos.</p> <p><b>Modo competitivo amistoso:</b> los equipos compiten por completar más misiones en un tiempo dado, motivando la participación activa.</p> <p><b>Modo digital:</b> utilizando tabletas o computadoras con mapas interactivos y actividades multimedia.</p>

### **Fase 3: Implementación y Evaluación Formativa.**

De acuerdo a la propuesta: Estrategias de escritura significativas para mejorar la ortografía en los estudiantes en edades de siete años de primer grado de educación básica. Se desarrollarán en ocho sesiones de una hora cada una los siguientes contenidos, aplicando metodologías activas como el “Aprendizaje Basado en Juego”, que permite la autonomía y la confianza de los estudiantes al asumir roles activos en su proceso de aprendizaje.

#### **Sesión 1:**

#### **Sonidos de las letras vocales y consonantes básicas.**

#### **Proceso Metodológico: Sonidos de vocales y consonantes básicas.**

#### **1. Diagnóstico Inicial:** Sondeo de saberes previos.

· Actividad de juego: ¿Qué sonido escuchas?

· Descripción: Presentar imágenes de objetos conocidos (sol, pato, luna) y preguntar: ¿Con qué sonido empieza esta palabra?

#### **2. Presentación de las vocales (A, E, I, O, U).**

#### **Fase 1: Las Vocales.**

· Estrategia: Escritura multisensorial.

**Actividades:**

- Canción de las vocales: Usar una canción pegajosa con gestos para cada vocal.
- Tarjetas visuales: Mostrar la letra y una imagen asociada (A de abeja, E de elefante).
- Trazar vocales: Dibujar en el aire o con plastilina.
- Sonido corporal: Asignar un movimiento o sonido a cada vocal (“A” saltando, “O” redondeando los brazos).

**3. Introducción de consonantes básicas (L, M, P, S, T, N).**

- Estrategia: Escritura asociativa (Fonema – Grafema).

**Activades:**

- Ronda de sonidos: Pronunciar palabras que empiecen con cada consonante y repetir el sonido.
- Caja Misteriosa: Sacar objetos de una caja y clasificarlos por su sonido inicial (pelota, lápiz, sopa).
- Bingo de sonidos: Tarjetas con imágenes, el docente pronuncia el sonido y los estudiantes marcan la imagen correspondiente.

**4. Asociación Fonema – Grafema (Sonido – Letra).**

Actividad: Encuentra a tu pareja.

- Descripción: Repartir tarjetas con letras a algunos estudiantes y tarjetas con imágenes a otros,

deben de encontrar que coincida (“M” con “manzana”).

### **5. Juegos de discriminación auditiva.**

Actividades:

- ¿Suena igual? Decir dos palabras y que levanten la mano si empiezan igual.
- Aplauda si escuchas: Aplauden cuando digan una palabra que empiece con /P/S/LT/N/M/

### **6. Integración y práctica.**

Actividad: “palabras locas”.

- Descripción: Formar palabras simples combinando vocales y consonantes trabajadas (“ma – no”, “pe – lo”).
- Usando materiales como letras móviles (cartón o plástico) para armar palabras en equipo.

### **7. Producción oral y escrita.**

Actividades:

- Dibuja y escribe: dibujar un objeto y escribir su sonido inicial.
- Mi libro de sonidos: Crear un libro con dibujos y letras recortadas de revistas o periódicos.

### **Sesión 2:**

**Diferencia entre sonidos similares ( b/p, d/t, m/n).**

## **1. Diagnóstico de percepción auditiva.**

Estrategia: Preescritura auditiva: Preparación del oído para diferenciar sonidos antes de escribirlos.

Actividad: “Adivina el sonido”.

· Descripción: Presentar pares de palabras mínimas (“bota – pota”, “dado – todo”).

· Los estudiantes indican si son iguales o diferentes.

## **2. Juegos de Discriminación Auditiva.**

Estrategia: Clasificación visual de fonemas: Asociación color – sonido que luego transfieren a escritura.

Actividades:

### **Semáforo sonoro:**

Verde para /b/, rojo para /p/.

Reaccionar según el sonido inicial de las palabras.

### **Carrera de clasificación:**

Dos cajas: una para /m/, otra para /n/.

Correr a colocar la imagen según el sonido inicial.

### 3. Actividad de producción controlada.

Estrategia: Escritura con Andamiaje – espacios en blanco que guían la producción escrita correcta.

Complete la palabra: Colocar sobre la línea la letra “b o p” según considere correctamente.

“\_\_ oca” (puede ser “boca” o “poca”)

Elegir según imagen mostrada.

Lotería fonética:

Estrategia: Reconocimiento gráfico – semántico, asociación imagen – palabra escrita que facilita la escritura autónoma.

· Tableros con imágenes de pares mínimos.

“casa” vs “tasa” “mapa” vs “napa”

**BITÁCORA – INTERVENCIÓN EDUCATIVA (DOCENTES).**

<b>CENTRO ESCOLAR SALVADOR MUGDAN</b>		
<b>Fecha:</b>	<b>Lugar/Grupo:</b>	<b>Responsable:</b>
<b>Objetivo:</b>		
<b>Actividades realizadas:</b>		<b>Observaciones relevantes:</b>
*  *  *  *		
<b>Reacciones del grupo/participación</b>		<b>Dificultades encontradas:</b>
<b>Reflexión personal:</b>		
<b>Propuesta de mejora / próximos pasos/fases</b>		

**BITACORA DEL DIA PARA ESTUDIANTES.**

<b>Fecha:</b>		<b>Misión del día:</b>	
¿Qué nos costó hoy?		¿Qué nos confundió o incomodó?	
<b>Ajustes realizados</b>			
¿Qué hicimos diferente para superar el desafío?			
<b>Reflexiones compartidas</b>			
¿Qué aprendimos hoy?			
¿Qué nos gustaría repetir o cambiar?			
<b>Auto evaluación participativa</b>			
<b>Marca con un símbolo, color o emoji</b>			
<b>Participé:</b>	<b>Mucho</b>	<b>Algo</b>	<b>Poco</b>
<b>Me gustaría compartir algo más.</b>			

## SESIÓN 1

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN – SONIDOS DE VOCALES Y CONSONANTES BÁSICAS

LISTA DE COTEJO			
Criterio	Si	No	Observaciones
Reconoce el sonido de las 5 vocales oralmente.			
Asocia cada vocal con su letra escrita.			
Identifica sonidos iniciales en palabras comunes.			
Diferencia entre sonidos vocálicos y consonánticos.			
Reconoce al menos cuatro consonantes básicas (L, M, P, S).			
Escribe las vocales correctamente.			
Participa en juegos de reconocimiento auditivo.			
Muestra interés por actividades fonéticas.			

## SESIÓN 1

### RÚBRICA – SONIDOS DE VOCALES Y CONSONANTES

Criterio	Excelente 4	Satisfactorio 3	En desarrollo 2	Inicial 1	Total
<b>Reconocimiento auditivo</b>	Identifica todos los sonidos vocálicos y las cinco consonantes.	Identifica vocales y 3 – 4 consonantes.	Identifica solo vocales.	Reconoce menos de tres vocales.	
<b>Asociación sonido – grafía.</b>	Asocia correctamente todos los sonidos con sus letras.	Asocia vocales y algunas consonantes.	Dificultad en asociaciones de vocales y consonantes.	Dificultad en asociaciones de sonido y letra.	
<b>Producción oral.</b>	Pronuncia claramente todos los sonidos.	Pronuncia la mayoría de vocales y consonantes.	Algunos sonidos son poco claros.	Muchos sonidos incomprensibles.	
<b>Participación.</b>	Participa activamente en todas las actividades.	Participa en la mayoría de las actividades.	Participa solo cuando se le motiva.	Poca participación.	

<b>Escritura.</b>	Escribe vocales y algunas consonantes.	Escribe vocales correctamente.	Trazas vocales con ayuda.	Dificultad en el trazo.	
					<b>Total</b>

## SESIÓN 2

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN – DIFERENCIACIÓN DE SONIDOS SIMILARES (B/P, D/T, M/N)

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Criterios</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Diferencia auditivamente las letras b/p.</b>			
<b>Diferencia auditivamente las letras d/t.</b>			
<b>Diferencia auditivamente las letras m/n.</b>			
<b>Usa gestos articulatorios correctos.</b>			
<b>Clasifica imágenes por sonido inicial.</b>			
<b>Escribe palabras correctamente con letras b/p.</b>			
<b>Escribe palabras correctamente con letras d/t.</b>			
<b>Escribe correctamente palabras con letras m/n.</b>			
<b>Corrige sus propios errores.</b>			

## SESIÓN 2

### RÚBRICA – DIFERENCIACIÓN DE SONIDOS SIMILARES DE LETRAS (B/P, D/T, M/N).

Criterio	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	En desarrollo (2)	Inicial (1)	Total
<b>Diferenciación auditiva.</b>	Diferencia todas las letras pares sin error.	Diferencia la mayoría de las letras pares.	Solo no diferencia algunos pares de letras.	No hay diferencia entre pares similares.	
<b>Producción Oral.</b>	Pronuncia claramente todas las diferencias.	Pronuncia bien la mayoría de las letras.	Algunas confusiones frecuentes.	Muchas confusiones.	
<b>Conciencia Articulatoria.</b>	Usa gestos adecuados espontáneamente.	Usa gestos con ayuda.	Gestos inconsistentes.	No usa gestos diferenciados.	
<b>Escritura Diferenciada.</b>	Escribe correctamente todas las letras pares.	Pocos errores en escritura.	Errores frecuentes para corregir.	Errores constantes sin corrección.	
<b>Aplicación en contexto.</b>	Aplica en nuevas palabras sin ayuda.	Aplica en nuevas palabras con algo de ayuda.	Aplica solo en palabras practicadas.	No aplica a contextos nuevos.	

### **Reflexión sobre la Evaluación Formativa.**

Teniendo en cuenta que la evaluación formativa permite guiar y mejorar el aprendizaje durante el desarrollo de un curso o actividad educativa. Centrándose en identificar fortalezas, dificultades y áreas de mejora en el momento oportuno para que tanto estudiantes como docentes puedan ajustar estrategias y alcanzar mejores resultados. Esta forma de evaluación promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo, donde el error no es visto como un fracaso, sino como una oportunidad para el aprendizaje y la reflexión; además, incentiva la autonomía del estudiante, al involucrarse en su propio proceso de aprendizaje.

Al aplicar las listas de cotejo y rúbricas diseñadas, no estamos calificando productos terminados, sino guiando procesos en construcción. Cada observación en la lista de cotejo sobre si un estudiante no diferencia vocales, consonantes o pares de letras en las diferentes palabras, nos dice exactamente dónde enfocar nuestra intervención pedagógica al día siguiente.

Permitiéndonos saber si algunos estudiantes requieren más trabajo de conciencia articulatoria, otros necesitan más refuerzo en la memoria visual de las grafías, o si algunos avanzan más rápidos y están listos para palabras más complejas.

## **Fase 4: Habilidades Socioemocionales y Conclusiones.**

### **Integración de Habilidades Socioemocionales y DUA.**

Las actividades multisensoriales — trazar letras en el aire, con plastilina, asociar sonidos, con gestos — son mucho más que recursos didácticos. Son puertas que se abren para diferentes estilos de aprendizaje, cumpliendo con el primer principio del DUA: ofrecer múltiples formas de representación. El estudiante que no capta sonido por vía auditiva quizá lo internalice cuando sienta la vibración en su garganta o cuando el movimiento de los labios, así construimos una ortografía que se graba no solo en la mente, sino en el cuerpo completo.

También se consideran en cuenta las múltiples formas de acción y expresión, ofreciendo una variedad de respuestas cuando el estudiante prefiere señalar en lugar de hablar, el kinestésico que necesita moverse para aprender, el visual que requiere ver la letra escrita. Todos encuentran su camino hacia la misma meta: escribir con corrección y confianza.

Pero donde más se considera la integración socioemocional y el DUA es en el principio de múltiples formas de implicación. Ya que los juegos fonéticos, la fiesta de los sonidos, bingo de letras, etc., no son estrategias calculadas para conectar con los intereses naturales de los niños de siete años de primer grado de educación básica, para mantener viva la curiosidad cuando la dificultad ortográfica podría apagarla.

Y, por último, la evaluación con listas de cotejos y rúbricas comprensibles se convierte en espejo del crecimiento personal. El estudiante que puede autoevaluarse y entender qué necesita practicar

más está desarrollando autonomía y responsabilidad. Ya no escribe bien para obtener una buena nota, sino para superar sus propios retos.

## **Conclusiones y Recomendaciones.**

### **Conclusiones.**

-La integración de estrategias multisensoriales en la enseñanza de la ortografía demuestra que los estudiantes de primer grado aprenden más efectivamente cuando involucran múltiples sentidos y canales de aprendizaje. El uso de la articulación, gestos corporales para diferenciar sonidos y materiales manipulativos para el trazo de letras, permite que los estudiantes internalicen las diferencias entre fonemas similares de manera significativa y duradera, transformando el aprendizaje ortográfico en una experiencia corporal completa.

-El desarrollo socioemocional es inseparable del proceso de adquisición de la escritura correcta en estudiantes de siete años. Las actividades diseñadas bajo el enfoque lúdico y cooperativo han evidenciado que cuando los niños se sienten seguros, acompañados y motivados, superan con mayor facilidad las dificultades ortográficas propias de su edad. La autocorrección desde el afecto y trabajo entre pares han creado un ambiente donde el error se visualiza como oportunidad de crecimiento.

-La evaluación formativa entendida como proceso continuo y personalizado ha permitido ajustar la enseñanza a las necesidades específicas de cada estudiante. Las listas de cotejo y rúbricas aplicadas sistemáticamente han proporcionado información valiosa para diseñar intervenciones

precisas, demostrando que la observación consciente del docente es el insumo más valioso para garantizar que todos los niños avancen en su proceso de escritura.

### **Recomendaciones.**

-Implementar de manera consistente las estrategias multisensoriales en su práctica diaria, recordando que cada estudiante accede al conocimiento por caminos diferentes. Es recomendable combinar de forma sistemática estímulos visuales, auditivos y kinestésicos en cada actividad de escritura, permitiendo que los estudiantes descubran sus preferencias de aprendizaje mientras fortalecen su conciencia fonológica y ortográfica de manera integral y personalizada.

-Así mismo, el aula debe constituirse como un espacio socioemocionalmente seguro donde los errores ortográficos se abordan desde la curiosidad y no desde la corrección punitiva. Modela constantemente cómo los errores son oportunidades de aprendizaje, celebre los esfuerzos sobre los resultados y fomente la ayuda entre compañeros, creando así una comunidad de aprendizaje donde todos se sientan capaces de progresar.

-Por otro lado, es fundamental destacar que los instrumentos de evaluación formativa no son como requisitos administrativos sino como brújula para su toma de decisiones pedagógicas. Revise semanalmente las listas de cotejo y rúbricas para identificar patrones, detectar necesidades específicas y ajustar su planificación, recordando que la evaluación más valiosa es la que ilumina el camino a seguir en el proceso de enseñanza.

## Propuesta metodológica de Kenia Azucena Rivas Argueta.

<b>Fase 1: Propuesta metodológica. “Buenas prácticas pedagógicas”.</b>	
<b>Contexto educativo:</b>	Aspectos a describir.
<b>Nivel educativo:</b>	Primaria segundo grado.
<b>Institución:</b>	Pública urbana.
<b>Características de los estudiantes:</b>	Edades de 8 a 9 años.
<b>Contexto socioeconómico:</b>	Medio-bajo.
Motivados en actividades prácticas y teóricas, pero con poco apoyo individual limitado por el docente.	
<b>Diagnóstico (Problemática/Área de oportunidad).</b>	
Dificultades en la comprensión de las restas con minuendos menores de 1000 y poca atención individual limitada.	
<b>Evidencias que fundamentan la problemática.</b>	
Algunos estudiantes muestran inseguridades al realizar operaciones matemáticas, necesitan mayor acompañamiento del docente, por eso no avanzan al mismo ritmo, aunque participan activamente en las actividades prácticas, no todos reciben el apoyo suficiente por las limitaciones para atender individualmente a cada estudiante.	

### **Evidencias de la situación.**

- Una de las observaciones que se detectaron durante las clases es que los estudiantes participan activamente en las actividades prácticas, pero no todos reciben la atención individual, necesaria para comprender todas las operaciones.
- Algunos niños muestran inseguridades al realizar evaluaciones de restas con minuendos de 1000, cuando es necesario prestar, eso afecta su desempeño.
- La falta de seguimiento personalizado provoca que algunos niños no avancen de la misma forma que los otros. Así generan dificultades y atrasos en su aprendizaje y refuerzan las necesidades de estrategias que optimizan la atención individual.

### **Posibles causas de la problemática.**

- El uso limitado de algunos recursos didácticos y actividades prácticas que facilitan la internalización de procedimientos.
- La mala distribución del tiempo y la poca atención del docente no permiten el acompañamiento individual y óptimo en cada uno de los estudiantes, afectando la comprensión de los contenidos que se van a desarrollar.
- La carencia de estrategias pedagógicas, dinámicas diferenciadas que favorecen la atención personalizada y promueven la participación activa.
- Poca seguridad y autoconfianza en los estudiantes al momento de realizar las operaciones, lo que limita mucho su desempeño.

### **Impacto en el aprendizaje.**

Las dificultades en la comprensión de operaciones y la poca atención individual por parte del docente afectan mucho el desarrollo de las competencias cognitivas y procedimentales. Una de ellas puede ser el razonamiento lógico, la resolución de problemas y la aplicación de estrategias.

Aunque los estudiantes participan activamente en las actividades, la falta de acompañamiento personalizado puede generar inseguridad, baja motivación y proporciona un aprendizaje fragmentado y poco significativo, haciendo más difícil la comprensión de los contenidos y su conexión con la situación concreta de la vida cotidiana.

### **Objetivo de mejora.**

Fortalecer la comprensión en las operaciones, mediante estrategias y dinámicas didácticas, que permitan atención personalizada, fomenten la participación activa y promuevan el aprendizaje significativo y colaborativo.

### **Marco teórico (Modelo didáctico).**

#### **Descripción de modelo:**

#### **Modelo didáctico constructivista:**

El modelo constructivista plantea que el aprendizaje se construye gracias a las experiencias previas, interacción social y resolución de problemas, donde el docente actúa como mediador y guía del proceso

	<p>Promoviendo la participación activa, aprendizaje significativo y trabajo colaborativo, adaptándose a las necesidades y el ritmo de los estudiantes.</p>
<p><b>Fundamentos:</b></p>	<p><b>El modelo constructivista</b> es un enfoque pedagógico enmarcado en Jean Piaget, quien plantea que el conocimiento se construye de manera activa a través de la experiencia, la interacción con el entorno y la mediación del docente.</p> <p>Con este enfoque los estudiantes no son receptores, se vuelven protagonistas de su propio aprendizaje cuando exploran, resuelven problemas y toman responsabilidades en su proceso de construcción de conocimientos.</p>
<p><b>Principios claves:</b></p>	<p><b>Aprendizaje activo:</b> El conocimiento se construye con la experiencia práctica y la solución de problemas.</p> <p><b>Meditación del docente:</b></p> <p>El docente orienta y guía el aprendizaje facilitando la construcción de conocimientos sin tener que imponerlos.</p>

	<p><b>Construcción social del conocimiento:</b> Los estudiantes aprenden interactuando entre ellos y compartiendo ideas.</p> <p><b>Adaptación al ritmo y necesidades individuales:</b></p> <p>Se consideran el estilo de cada estudiante y sus capacidades para favorecer su progreso.</p> <p><b>Aprendizajes significa:</b> Los conocimientos nuevos se relacionan con experiencias previas, promoviendo la comprensión profunda y más duradera.</p>
<b>Justificación del modelo.</b>	
<b>¿Por qué es adecuada para la problemática?</b>	<b>¿Cómo contribuiría a mejorar?</b>
<p>Permite a los estudiantes contribuir en su aprendizaje de manera más activa y significativa.</p> <p>Compensando la atención limitada</p>	<p>Los estudiantes participarán de manera más individual, desarrollando habilidades en la solución de problemas y trabajo colaborativo con mayor compromiso, fortaleciendo su</p>

individual del docente y fomentando la participación en la clase, se adapta a cada ritmo y a cada necesidad, para favorecer el aprendizaje más equitativo de cada estudiante.	comprensión, su seguridad y confianza. Así promueven la aplicación de todos los contenidos a situaciones en su vida cotidiana, haciendo el aprendizaje más revelador y motivador.
---	---

<b>Fase II: Diseño y planificación de la intervención.</b>	
<b>Planificación didáctica por competencias.</b>	
<b>“Sumando experiencias, restando dificultades.”</b>	
<b>Propuesta:</b>	Estrategias y dinámicas didácticas para mejorar la comprensión y resolución de restas con minuendos menores de 1000, con ayuda de un aula de apoyo.
<b>Asignatura:</b>	<b>ESMATE</b> Operaciones de resta con minuendos menores de 1000.
<b>Contenidos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Concepto de resta y minuendo, aplicación de estrategias lúdicas para la resolución de restas con minuendos menores de 1000.</li> <li>● Normas de trabajo colaborativo.</li> <li>● Apoyo entre compañeros.</li> <li>● Técnicas para atención individual y seguimiento de aprendizaje.</li> </ul>
<b>Duración y número de secuencia de sesiones</b>	4 semanas, (8 sesiones).

<b>Profesor:</b>	Kenia Azucena Rivas Argueta.
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la habilidad para resolver restas con minuendos menores de 1000 mediante actividades prácticas y juegos educativos de forma individual y colaborativa, asegurando que cada estudiante participe activamente y refuerce sus conocimientos y avances a su propio ritmo.
<b>Competencias:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Razonamiento matemático.</li> <li>● Autonomía y atención individual</li> <li>● Trabajo colaborativo.</li> </ul>	
<b>Actividades claves:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bingo matemático.</li> <li>● Torre de números.</li> <li>● Puzzles de restas.</li> </ul>	
<b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación directa.</li> <li>● Rúbrica, desempeño colaborativo y participativo.</li> <li>● Evaluación práctica individual.</li> </ul>	

## Aplicación de metodologías activas.

### Sesión 1:

**Inicio (5 min):** Se presentará el tema y la explicación breve del concepto de resta y minuendos.

**Desarrollo(25min):** Se conformarán en grupos asignando roles (El calculador, Verificador, Explicador y registrador.) para los ejercicios guiados de resta con minuendos menores de 1000, usando (AEC).

**Cierre (10 min):** Cada explicador comparte cómo resolvió las operaciones para que luego el docente dé una rápida retroalimentación.

### Sesión 2:

**Inicio (5 min):** Recordatorio de los conceptos y revisión de la sesión anterior.

**Desarrollo (25 min):** En la dinámica de práctica, los grupos van a resolver restas en situaciones cotidianas simples, aplicando el rol de integrantes, como la compra de ropa o comida, para que los estudiantes con más dominio brinden apoyo a quienes se les dificulta.

**Cierre (10 min):** Se hará una reflexión grupal sobre las dificultades y aciertos que se realizaron

	en la sesión.
<b>Sesión 3:</b>	<p><b>Inicio (5 min):</b> Presentación de un reto real, “Ayudemos a la mueblería a resolver sus cuentas”.</p> <p><b>Desarrollo (25 min):</b> Cada grupo aplicará ABR resolviendo restas relacionadas con cuánto dinero le queda luego de pagar recibos e insumos.</p> <p><b>Cierre (10 min):</b> Cada grupo explicará brevemente sus resultados, se resaltarán los aciertos y se corregirán errores, solventar dudas.</p>
<b>Sesión 4:</b>	<p><b>Inicio (5 min):</b> Repaso de ejercicios anteriores.</p> <p><b>Desarrollo (25 min):</b> Los grupos recibirán operaciones con errores intencionales para verificar el liderato y la detección de fallos de cada uno de ellos. El verificador detectará los errores, el calculador va a proponer correcciones. El explicador va a explicar al grupo y el registrador brindará los aciertos y los errores.</p> <p><b>Cierre (10 min):</b> Para finalizar, todos los grupos pondrán en común los aprendizajes.</p>
<b>Sesión 5:</b>	<b>Inicio (5 min):</b> Se diagnosticará rápidamente

	<p>cuáles son los estudiantes que tienen más dificultad.</p> <p><b>Desarrollo (25 min):</b> Se realizarán ejercicios de guía personalizados para cada miembro del equipo, con ellos los mismos compañeros del equipo refuerzan los aprendizajes.</p> <p><b>Cierre (10 min):</b> Retroalimentación grupal. motivación y resolución de ejercicios.</p>
<p><b>Sesión 6:</b></p>	<p><b>Inicio (5 min):</b> Se presentará el reto de calcular cuánto dinero queda después de pagar algunos gastos del hogar.</p> <p><b>Desarrollo (25 min):</b> Se les brindará una tabla con los gastos básicos de un hogar para que ellos calculen con una cantidad cuánto es que sobra.</p> <p><b>Cierre (10 min):</b> socialización de los resultados.</p>
<p><b>Sesión 7 y 8:</b></p>	<p><b>Inicio (5 min):</b> Se evaluarán los logros alcanzados con ayuda de rúbricas, bitácoras y el método de la observación, para reflexionar sobre el trabajo colaborativo que han desarrollado los estudiantes.</p> <p><b>Desarrollo (25 min):</b> Los estudiantes en grupo completarán una autoevaluación de su desempeño</p>

	<p>en los logros. Identificando las dificultades y fortalezas que tuvieron durante las sesiones.</p> <p><b>Cierre (10 min):</b> Puesto en común sobre lo aprendido, dificultades y logros personales alcanzados.</p>
<b>Justificación pedagógica.</b>	
<p>Con estas metodologías se puede promover la participación activa, ya que cada estudiante tiene una responsabilidad y participa en la solución de problemas. También fomenta los roles que todos pueden contribuir explicando sus estrategias y aprenden unos de otros, reforzando así la comprensión individual y grupal.</p>	
<b>Prototipo innovador.</b>	
<p><b>Propuesta: Juego educativo: “Carrera de las restas”.</b></p> <p><b>Descripción:</b> En este juego práctico, los estudiantes lanzarán un dado con ese avanzarán en un tablero hecho con operaciones de restas, si resuelven correctamente, pueden avanzar, si no, deben retroceder un espacio.</p> <p><b>Objetivo:</b> Reforzar el cálculo y la seguridad al restar mediante juegos.</p> <p><b>Modalidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Se puede realizar en grupos o en pareja.</li> <li>● <b>Sin tecnología:</b> El tablero elaborado en cartulina, tarjetas impresas con operaciones, fichas hechas con material reciclado y tapitas de botella o frijoles.</li> <li>● <b>Con tecnología:</b> El tablero se puede crear en PowerPoint interactivo o herramientas</li> </ul>	

como Canva, Genially o videos interactivos.

- Sin Internet el juego puede proyectarse desde una computadora usando un dispositivo de forma local o imprimirlo sin necesidad de conexión a Internet.

### **Materiales:**

- Tablero de juegos elaborado con cartulina o impreso hecho digitalmente.
- Dados uno por grupo.
- Fichas o marcadores uno por cada participante o equipo.
- Tarjetas con operaciones de resta con diferentes niveles de dificultad.
- Papel y lápiz para resolver operaciones.
- Reglas de juego impresas.

### **Componentes**

- **Tablero de juegos:** dividida en casillas numeradas, cada una con operaciones de restas diferentes.
- **Dado:** Permite avanzar en el número indicando al azar.
- **Fichas:** Representa a los jugadores del equipo.
- **Tarjetas de operaciones:** Contienen diferentes restas, con minuendos menores de 1000 para resolver en cada turno.
- **Zona de meta:** Indica el final del recorrido, gana quien llegue primero resolviendo correctamente las operaciones.

<b>¿Cómo jugarlo?</b>	<b>Se puede jugar de acuerdo a la siguiente variación.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Equipos o parejas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Modo desafío:</b> Los equipos competirán en</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>● Cada equipo lanzará el dado para avanzar en el tablero según el número indicado.</li><li>● Si responde correctamente, permanecer en la retrocede.</li><li>● Gana el equipo que llegue primero a la meta, resolviendo correctamente las operaciones proporcionadas.</li><li>● Preguntas sobre el análisis final.</li><li>● Evaluación.</li></ul>	<p>el menor tiempo posible, agregando así emoción y motivación para promover la rapidez y la precisión en las restas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Modo colaborativo:</b> Los equipos deberán ayudarse entre sí para resolver las operaciones, explicando su estrategia y asegurándose de que todo comprendan antes de avanzar.</li></ul>
---	---

### Fase III: “Implementación y evaluación formativa”.

#### Proceso de implementación.

Para la implementación de la propuesta, “**Sumando experiencias, Restando dificultades**”, se va a desarrollar en el aula de segundo grado, la duración será de cuatro semanas, siendo 8 sesiones. Usando el enfoque constructivista, este proceso metodológico se organizó en etapas como la **planificación previa, la ejecución de actividades y el seguimiento y la reflexión.**

#### Planificación previa:

Se revisaron los resultados del diagnóstico para identificar las principales dificultades de los estudiantes en la comprensión de las restas, con minuendos menores de 1000. A partir de esto se elaboraron los materiales necesarios para la puesta en práctica, como el tablero de juego educativo, “Carrera de las restas”, las fichas, dados y tarjetas de operaciones. Además, se diseñó una bitácora de observación para registrar los avances y dificultades y reflexiones durante el proceso.

#### Ejecución de actividades:

Las sesiones se desarrollarán aplicando metodologías activas como el aprendizaje colaborativo estructurado (AEC) y el aprendizaje basado en retos (ABR). Se

	<p>organizarán equipos con roles definidos: el calculador, verificador, explicador y registrador, para fomentar la participación equitativa y colaborativa. En la primera parte se realizarán ejercicios guiados de restas para reforzar el procedimiento seguidos de la dinámica “Carrera de restas”, donde los estudiantes resolverán operaciones para avanzar en el tablero. Durante el proceso, se documentarán en la bitácora los desafíos observados como la dificultad en la realización de préstamos entre centenas y decenas, así como los ajustes metodológicos implementando entre ellos la utilización de materiales visuales y explicaciones paso a paso.</p>
<p><b>Seguimiento y reflexión:</b></p>	<p>Al finalizar la jornada se registrarán reflexiones del docente y de los estudiantes. Con esto se espera que los alumnos se sientan más motivados, más confiados al aprender con juegos y que manifiesten más seguridad al realizar estas restas. Con estas observaciones se sistematizarán en la bitácora evidenciando los</p>

	<p>avances en la comprensión de procedimientos y una mejora en la participación activa. Lo que permitirá valorar la efectividad de la estrategia aplicada.</p>
--	--

**Bitácora.**

<b>Datos generales</b>	
<b>Fecha:</b>	<b>Grupo/nivel:</b>
<b>Docente responsable:</b>	<b>Actividad / intervención:</b>
<b>Desafíos observados</b>	
<b>Docente.</b>	
<b>¿Qué obstáculos surgieron en la planificación, ejecución o participación?</b>	
<b>Estudiantes (individual o grupal)</b>	
<b>¿Qué nos costó hoy?</b>	<b>¿Qué nos confundió o nos incomodó?</b>
<b>Ajustes realizados</b>	
<b>Docente</b>	
<b>¿Qué decisiones tomar para adaptar la actividad o el acompañamiento?</b>	
<b>Estudiantes</b>	
<b>¿Qué hicimos diferentes para superar el desafío?</b>	
<b>Reflexiones compartidas</b>	
<b>Docente.</b>	
<b>¿Qué aprendí sobre el Grupo, sobre mí y sobre la práctica?</b>	
<b>Estudiantes</b>	
<b>¿Qué aprendí hoy que nos gustaría repetir o cambiar?</b>	

<b>Docente y estudiante.</b>	
<b>Compromisos o propuestas para seguir creciendo.</b>	
<b>Autoevaluación participativa (opcional).</b>	
<b>Marca con un símbolo color o emoji.</b>	
<b>Participe.</b>	<b>(Mucho, algo, poco).</b>
<b>Me gustaría compartir algo más.</b>	

### Rúbrica.

<b>Criterios</b>	<b>Observaciones</b>	<b>Puntaje</b>
<b>Precisión en las restas.</b>	Realiza correctamente las restas con minuendos menores de 1000, incluyendo préstamos y valor posicional.	<b>4</b>
<b>Uso de estrategias y procedimientos.</b>	Aplica correctamente las estrategias enseñadas y sigue los pasos del algoritmo.	<b>2</b>
<b>Participación y colaboración.</b>	Participa activamente respetando turnos y cooperando con sus compañeros.	<b>2</b>
<b>Autonomía y resolución de problemas.</b>	Mide la capacidad de trabajar sólo y revisa sus trabajos y busca soluciones a errores	<b>2</b>

Para poder evaluar el proceso de aprendizaje durante la implementación de la propuesta, “Sumando experiencias, restando dificultades” se diseñaron los siguientes instrumentos:

**Rúbrica:** La rúbrica se utiliza para valorar el nivel del logro de las competencias de los estudiantes en su razonamiento matemático, autonomía y trabajo colaborativo, permitiendo evaluar la precisión en la solución de restas con minuendos menores de 1000 y la aplicación de estrategias lúdicas y participación activa en las dinámicas grupales.

**Bitácora de observación:** Permite documentar los avances de cada uno de los estudiantes, los ajustes metodológicos realizados y las reflexiones como del docente, como del alumno, sirviendo como evidencia del proceso de mejora continua.

### **Reflexión sobre la evaluación formativa.**

Con la evaluación formativa se puede jugar un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje con la implementación de la propuesta, permite identificar las dificultades y los avances de los estudiantes en la comprensión de las restas con minuendos menores de 1000. Así facilita ajustes inmediatos en las estrategias pedagógicas.

Con ayuda de la observación directa, se detectan situaciones como la confusión al realizar préstamos entre decenas y centenas o la necesidad de apoyo adicional. Ante estas situaciones se aplica la realimentación inmediata para ofrecer explicaciones paso a paso, reforzando conceptos con ejemplos visuales y promoviendo la colaboración entre los compañeros.

La retroalimentación también se utiliza para motivar a los estudiantes a que reconozcan sus logros y fortalezcan su confianza en las operaciones. Un ejemplo podría ser que un alumno logre completar varias restas, se le ve el refuerzo positivo y se anima a ayudar a los demás porque fomenta la participación activa y el aprendizaje colaborativo.

#### Fase IV: Habilidades socioemocionales y conclusiones.

##### **Integración de habilidades emocionales y**

##### **DUA:**

La propuesta plantea el desarrollo de habilidades socioemocionales mediante actividades que fomentan la empatía, la autorregulación, la cooperación, la resolución de conflictos y la colaboración de estudiantes.

Por ejemplo, durante las dinámicas grupales, como la carrera de las restas, los estudiantes trabajan en equipo, se turnan, explican procedimientos y se apoyan mutuamente, fortaleciendo habilidades sociales y emocionales.

Así mismo, se aplica a los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) con el fin de asegurar que la intervención sea accesible e inclusiva para todos los estudiantes. Esto incluye:

- Para estudiantes con discapacidad intelectual o visual leve, los problemas matemáticos se presentan con apoyos visuales, como tarjetas con dibujos, números grandes, fichas, bloques o colores contrastantes.
- Sí incorpora apoyo auditivo, como lectura en voz alta, para quienes presentan dificultades de lectura o principios básicos de LESSA.

- Se utilizan materiales manipulativos, como fichas o bloques, que faciliten la comprensión para estudiantes con dificultades motrices o cognitivas.
- Se promueve que cada estudiante pueda escoger la forma en que se sienta más cómodo para demostrar lo aprendido, por ejemplo, los estudiantes. con discapacidad motora, utilizando herramientas digitales o calculadoras adaptadas para participar activamente.

<b>Conclusiones:</b>	<b>Recomendaciones:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● La intervención permite reforzar la comprensión de operaciones matemáticas promoviendo un aprendizaje significativo y colaborativo.</li> <li>● La aplicación del DUA garantiza que todos los estudiantes accedan al contenido y participen según sus capacidades y necesidades, eliminando barreras físicas, cognitivas y actitudinales.</li> <li>● Las dinámicas y estrategias fortalecen la participación activa, la atención personalizada y las habilidades socioemocionales de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Continuar implementando estrategias lúdicas y colaborativas que integren habilidades socioemocionales en futuras clases.</li> <li>● Ampliar la variedad de recursos didácticos para atender estilos, ritmos y necesidades de aprendizaje del estudiantado.</li> <li>● Mantener procesos de retroalimentación constante que permitan ajustar la pedagógica según las necesidades detectadas.</li> <li>● Explorar la incorporación de nuevas dinámicas que promuevan tanto el aprendizaje académico como el desarrollo emocional.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Garantizar una capacitación continua para personas a cargo en estrategias inclusivas que contemplen la dimensión emocional y la diversidad funcional.</li></ul>
--	---

**Elaborado por: Kenia Azucena Rivas Argueta**

### Propuesta metodológica Anthony Daniel Monzón Ramos

<b>Fase I: Propuesta Metodológica “Buenas prácticas pedagógicas”.</b>	
<b>Contexto educativo.</b>	<b>Aspectos a describir.</b>
<b>Nivel educativo:</b>	<p>Segundo ciclo: Sexto grado.</p> <p>Tercer ciclo: Séptimo Grado.</p>
<b>Institución:</b>	<p>Pública rural.</p> <p>Complejo Educativo Ing. José Napoleón Duarte.</p>
<b>Características de los estudiantes:</b>	<p>Estudiantes de 12 a 14 años de edad muestran un nivel socioeconómico medio-bajo, se motivan en actividades prácticas y teóricas con un nivel de participación alto, pero con pocos recursos tecnológicos por parte de ellos e innovación pedagógica por parte de la institución.</p>
<b>Diagnostico (Problemática / Área de oportunidad).</b>	
<b>Problemática identificada:</b>	<p>Innovación en las prácticas pedagógicas que utiliza la institución.</p>
<b>Evidencia que fundamenta la problemática:</b>	<p>Escasa incorporación de metodologías activas y recursos tecnológicos en el aula, predominio de clases expositivas tradicionales, limitada formación continua en innovación educativa por parte del personal docente, resistencia al cambio en las estrategias didácticas y baja implementación de proyectos interdisciplinarios</p>

	o colaborativos que promuevan el aprendizaje significativo.
<b>Evidencias de la situación.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Durante las observaciones de clase se evidenció el uso predominante de estrategias tradicionales centradas en la exposición del docente.</li> <li>● Se constató un uso limitado de recursos tecnológicos y digitales, incluso en contextos donde estos están disponibles.</li> <li>● La mayoría de los docentes aplican las mismas metodologías año tras año, sin modificaciones ni adaptaciones significativas.</li> <li>● Se identificó una baja participación del profesorado en procesos de formación continua relacionados con innovación pedagógica.</li> </ul>	
<b>Posibles causas de la problemática.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Predominio de métodos tradicionales de enseñanza centrados en la transmisión de contenidos.</li> <li>● Escasa apertura a estrategias interactivas que fomentan el protagonismo del estudiante en su aprendizaje.</li> <li>● Limitada formación docente en el uso de metodologías activas y herramientas digitales.</li> <li>● Falta de actualización pedagógica continua por parte del profesorado.</li> </ul>	
<b>Impacto en el aprendizaje.</b>	
<p>La limitada incorporación de metodologías innovadoras y recursos tecnológicos reduce significativamente la motivación y el interés de los estudiantes, afectando su participación activa en el aula. Esto restringe el desarrollo de competencias clave como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la autonomía en el aprendizaje. Como consecuencia, se</p>	

<p>genera un aprendizaje pasivo, poco significativo y desvinculado de las necesidades y realidades del estudiantado, dificultando su formación integral y preparación para los desafíos actuales.</p>	
<p><b>Objetivo de mejora.</b></p>	
<p>Incrementar la innovación en las prácticas pedagógicas mediante la incorporación sistemática de metodologías activas, recursos tecnológicos y estrategias inclusivas, con el fin de fomentar la participación activa del estudiantado, potenciar el desarrollo de competencias clave y promover un aprendizaje significativo y contextualizado.</p>	
<p><b>Marco teórico.</b></p>	
<p><b>Descripción del modelo:</b></p>	<p>Modelo pedagógico basado en el enfoque constructivista social que implica proporcionar apoyo y orientación a los estudiantes de acuerdo con sus necesidades individuales. El objetivo es ayudarlos a desarrollar sus habilidades y conocimientos de manera progresiva.</p>
<p><b>Fundamentos:</b></p>	<p>El modelo socio constructivista se basa en las teorías de Lev Vygotsky, quien sostiene que el conocimiento se construye de manera activa y social. Según este enfoque, el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes interactúan con otros, comparten experiencias y construyen significados a partir del diálogo y la colaboración.</p>

	<p>Este modelo reconoce que el aprendizaje no es un proceso individual y aislado, sino que se da en un contexto social, cultural y lingüístico. El papel del docente es el de mediador, guiando al estudiante dentro de su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), es decir, ayudándolo a avanzar más allá de lo que podría lograr por sí solo.</p>
<p><b>Principios claves:</b></p>	<p><b>Construcción activa del conocimiento:</b> El aprendizaje surge cuando el estudiante participa activamente, explorando, preguntando y relacionando ideas, en lugar de recibir información pasivamente.</p> <p><b>Interacción social como motor del aprendizaje:</b> El conocimiento se desarrolla a través del diálogo, la colaboración y el intercambio de experiencias con otros, fomentando un ambiente participativo.</p> <p><b>Mediación y rol facilitador del docente:</b> El docente guía y acompaña el proceso de aprendizaje, promoviendo la reflexión crítica y</p>

	<p>motivando a los estudiantes a asumir un papel protagonista.</p> <p><b>Aprendizaje contextualizado y significativo:</b></p> <p>Los contenidos y actividades se vinculan con la realidad y experiencias previas del estudiante, para hacer el aprendizaje relevante y aplicable.</p>
<b>Justificación del modelo.</b>	
<b>¿Por qué es adecuada para la problemática?</b>	<b>¿Cómo contribuirá a mejorar?</b>
<p>Es adecuado para la problemática de la falta de innovación en las prácticas docentes, porque propone un enfoque en el que el aprendizaje es un proceso activo y social, donde el docente no solo transmite información, sino que actúa como mediador y licitador. Esto impulsa a los profesores a abandonar métodos tradicionales y adoptar estrategias más dinámicas y participativas, como el trabajo colaborativo, el uso de tecnologías y actividades contextualizadas.</p>	<p>Contribuirá a mejorar la innovación en la docencia al motivar a los educadores a transformar su rol hacia un acompañamiento más activo del proceso de aprendizaje. Esto facilita la incorporación de metodologías activas que estimulan la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes. También promueve la reflexión continua sobre la práctica pedagógica, lo que permite a los docentes evaluar y ajustar sus estrategias para lograr mejores resultados.</p>

<b>Fase II:</b>	
<b>Diseño y planificación de la intervención.</b>	
<b>Unidad temática: Aula invertida.</b>	
<b>Propuesta:</b>	Innovar las estrategias de enseñanza.
<b>Asignatura:</b>	Propuesta pedagógica.
<b>Contenidos:</b>	Incorporación sistemática de metodologías activas.
<b>Duración de la secuencia y número de sesiones previstas:</b>	2 semanas (dos sesiones por semana haciendo un total de 4).
<b>Nombre del profesor que elabora la secuencia:</b>	Anthony Daniel Monzón Ramos.
<b>Objetivo:</b>	Transformar el rol docente de transmisor a facilitador del aprendizaje, integrando el uso de tecnologías digitales en un entorno participativo y atractivo.
<b>Competencias:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad para integrar herramientas tecnológicas.</li> <li>● Crear y utilizar recursos digitales.</li> <li>● Favorecer la comunicación y participación.</li> </ul>
<b>Actividades claves:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Taller de capacitación.</li> <li>● Microcápsulas educativas.</li> <li>● Mentorías.</li> </ul>

<b>Evaluación:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rúbrica.</li> <li>● Bitácora.</li> <li>● Autoevaluación y coevaluación.</li> </ul>
<b>Aplicación de metodologías activas.</b>		
<b>Flipped Classroom.</b>	<b>Aprendizaje basado en proyectos.</b>	<b>Aprendizaje colaborativo.</b>
Se aplicará para fomentar la autonomía del estudiante y aprovechar mejor el tiempo de clase. Antes de cada sesión, el docente preparará breves microcápsulas informativas o videos con los contenidos esenciales que los alumnos deberán revisar desde casa. Esto permitirá que, durante el encuentro presencial, el tiempo se dedique a resolver dudas, analizar	Se aplicará para que los estudiantes aprendan de manera significativa mediante la creación de un producto final que responda a un problema real o una necesidad concreta. A lo largo del proceso, los alumnos planificarán, investigarán, diseñarán y presentarán un proyecto que evidencie la integración de los contenidos aprendidos. El docente asumirá el papel de facilitador, acompañando las etapas del proyecto y proporcionando orientación constante.	Se implementará para fortalecer el trabajo en equipo y la construcción conjunta del conocimiento. Los estudiantes formarán grupos donde cada integrante asumirá un rol específico, fomentando la comunicación, el respeto y la responsabilidad compartida. El docente facilitará el proceso, asegurando que todos los miembros participen activamente y aporten al logro de los objetivos comunes/actividades.  Conformación de equipos y establecimiento de roles.

<p>casos y realizar actividades prácticas que fortalezcan la comprensión del tema. El rol del docente será acompañar, orientar y retroalimentar, promoviendo un aprendizaje activo y reflexivo.</p> <p><b>Actividades a realizar.</b></p> <p>1. Visualización de microcápsulas y resolución de cuestionarios previos.</p> <p>2. Discusión en clase sobre las ideas principales y aclaración de dudas.</p> <p>3. Realización de ejercicios prácticos o</p>	<p><b>Actividades a realizar.</b></p> <p>1. Presentación del desafío o problema que guiará el proyecto.</p> <p>2. Organización de equipos y planificación de tareas.</p> <p>3. Desarrollo del proyecto con entregas parciales y revisión continua.</p> <p>4. Presentación final del producto y evaluación con rúbrica.</p>	<p>Elaboración de acuerdos y normas de trabajo grupal.</p> <p>Desarrollo de tareas cooperativas relacionadas con los contenidos.</p> <p>Coevaluación y reflexión final sobre el trabajo en equipo.</p>
---	--	--

<p>actividades colaborativas.</p> <p>4. Autoevaluación y retroalimentación final del proceso.</p>		
<b>Prototipo Innovador.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Propuesta:</b> juego educativo” EduTech Challenge”.</li> <li>● <b>Descripción:</b> Es un juego educativo y colaborativo diseñado para docentes y estudiantes, cuyo objetivo es aprender y aplicar herramientas tecnológicas de forma divertida y competitiva. A través de misiones, retos y niveles, los participantes desarrollan habilidades digitales, pedagógicas y de trabajo en equipo.</li> <li>● <b>Objetivo del juego:</b> Fomentar el uso creativo y pedagógico de las tecnologías de la información (TIC) mediante desafíos interactivos que promuevan la innovación, la colaboración y la resolución de problemas en el aula.</li> </ul> <p><b>Componentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tablero de niveles.</li> <li>● Cartas de desafío.</li> <li>● Carta de recompensa.</li> <li>● Rueda digital donde salen aleatoriamente.</li> </ul> <p><b>Modalidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Individual.</li> <li>● Colaborativo.</li> <li>● Competitivo.</li> </ul>		

- Virtual.

**Materiales:**

- Tablero impreso.
- cartas de desafíos (Impresas o digitales).
- Acceso a internet.
- Herramientas digitales.
- Cronometro.
- Hoja de registro de puntos.

**Como jugarlo:**

- Formar equipos de 5 integrantes.
- Un jugador gira la ruleta y toma una carta de desafío.
- Los equipos deberán cumplir una misión como, por ejemplo: crear una infografía en Canva sobre algún tema.
- Otro equipo valida si el reto fue cumplido.
- Si el reto fue cumplido gana una recompensa o una carta de recompensa.
- Cada reto superado permite superar un nivel.
- El equipo con más puntos o que llegue al final del tablero gana.

**Modos de juegos:**

- Aula virtual: Con tablero físicas.
- Modo digital: A través de plataformas interactivas.
- Modo mixto: Combinando actividades digitales, con tareas presenciales.

<b>Fase III: Proceso de implementación.</b>	
<b>Proceso metodológico:</b>	El proceso metodológico para la implementación de la propuesta se desarrolla a través de una secuencia estructurada en cuatro semanas, con dos sesiones semanales, en la cual se integran metodologías activas como el aula invertida, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo. En la primera etapa, el docente asume el rol de facilitador, preparando y compartiendo contenidos digitales en formato de microcápsulas educativas, que los estudiantes revisan previamente.
<b>Sesiones virtuales o presenciales:</b>	Se aplican actividades prácticas y dinámicas centradas en la resolución de retos y proyectos reales o simulados, fomentando la participación activa y el trabajo en equipo. La propuesta se complementa con el juego educativo “EduTech Challenge”, que, mediante desafíos, misiones y recompensas, promueve el uso creativo y pedagógico de las herramientas tecnológicas.
<b>Talleres:</b>	Se desarrollan espacios guiados de aprendizaje práctico. En ellos, los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos mediante la creación de productos digitales, el uso de herramientas tecnológicas y la colaboración entre pares. Cada taller sigue una estructura de tres momentos: introducción teórica breve, desarrollo de la actividad práctica y reflexión final sobre lo aprendido. Estos talleres permiten fortalecer las competencias tecnológicas, comunicativas y colaborativas de los participantes,

	integrando la teoría con la práctica.
<b>Evaluación:</b>	La evaluación se realiza de forma integral a través de rúbricas, bitácoras de asistencia, autoevaluaciones y coevaluaciones, garantizando la reflexión y mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Formato de bitácora.**

<b>Datos generales:</b>	
<b>Fecha:</b>	<b>Grupo / Nivel</b>
<b>Docente responsable:</b>	<b>Actividad / Intervención</b>
<b>Docente:</b>	
<b>Desafíos encontrados:</b>	
<b>¿Qué obstáculos surgieron en la planificación, ejecución o participación?</b>	
<b>Estudiantes:</b>	
<b>¿Qué nos costó hoy?</b>	<b>¿Qué nos confundió o incómodo?</b>
<b>Ajustes realizados:</b>	
<b>Docente:</b>	
<b>¿Qué decisiones tomé para adaptar Actividad o el acompañamiento?</b>	
<b>Estudiantes:</b>	

¿Qué hicimos diferente para superar el desafío?	
<b>Reflexiones:</b>	
<b>Docente</b>	
¿Qué aprendí sobre el grupo, sobre mí, sobre ¿La práctica?	
<b>Estudiantes:</b>	
¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué nos gustaría? ¿Repetir o cambiar?	
<b>Docentes y estudiantes</b>	
<b>Compromiso o propuesta para seguir creciendo:</b>	
<b>Autoevaluación:</b>	
<b>Docente:</b>	
<b>Estudiante:</b>	

### 3.2 Instrumentos de evaluación.

<b>Criterio</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bueno (3)</b>	<b>Aceptable (2)</b>	<b>Insuficiente (1)</b>
<b>Integración de herramientas tecnológicas.</b>	Utiliza diversas herramientas digitales de forma innovadora y pedagógica, evidenciando dominio técnico y creatividad.	Usa adecuadamente herramientas digitales, aplicándolas en actividades con propósito educativo.	Emplea algunas herramientas tecnológicas con apoyo del docente, pero con limitaciones en su aplicación tecnológica.	Muestra dificultades en el uso de herramientas digitales o no las integra en las actividades.
<b>Trabajo colaborativo y comunicación.</b>	Participa activamente en el equipo, promueve la cooperación y la toma de decisiones conjunta.	Colabora con el grupo, aunque con participación moderada.	Aporta ocasionalmente al trabajo en equipo, pero sin compromiso constante.	No colabora ni mantiene comunicación efectiva con el grupo.
<b>Desarrollo de proyectos y resolución de retos.</b>	Diseña y ejecuta proyectos o retos con alta creatividad, aplicando los conocimientos de manera autónoma.	Cumple con los retos y proyectos propuestos con buena calidad y comprensión del tema.	Resuelve parcialmente los retos, mostrando comprensión limitada del propósito del proyecto.	No logra completar los retos o su trabajo carece de coherencia y aplicación.
<b>Reflexión y autoevaluación del aprendizaje.</b>	Realiza una autoevaluación profunda, identificando	Reflexiona sobre su aprendizaje con cierta profundidad y propone mejoras.	Reconoce algunos aspectos de su desempeño, pero sin análisis crítico.	No reflexiona ni demuestra conciencia de su proceso de aprendizaje.

	fortalezas, debilidades y estrategias de mejora.			
<b>Participación en el juego “EduTech Challenge”.</b>	Participa activamente, asumiendo roles y demostrando entusiasmo y compromiso en todas las etapas del juego.	Participa con interés, cumpliendo las misiones asignadas.	Participa de forma pasiva o intermitente.	No demuestra interés ni compromiso durante la actividad.

Esta rúbrica se vincula directamente con el objetivo principal de la propuesta, que es transformar el rol docente de transmisor a facilitador del aprendizaje mediante la integración de tecnologías digitales en un entorno participativo. Cada criterio de evaluación corresponde a una competencia clave: la integración de herramientas tecnológicas evalúa la capacidad de crear y utilizar recursos digitales; el trabajo colaborativo y la comunicación mide la participación y cooperación en entornos activos; el desarrollo de proyectos y resolución de retos refleja la aplicación práctica del aprendizaje basado en proyectos; mientras que la reflexión y autoevaluación promueven la metacognición y la mejora continua. Finalmente, la participación en el juego “EduTech Challenge” consolida la motivación y el aprendizaje significativo a través de una experiencia lúdica e innovadora, alineando la evaluación con las metodologías activas y los fines pedagógicos planteados en la propuesta.

### 3.3 Reflexión sobre la evaluación formativa.

La evaluación formativa desempeña un papel fundamental en el proceso didáctico, ya que no se limita a medir los resultados finales del aprendizaje, sino que busca acompañar, guiar y mejorar el proceso educativo de manera continua. Su propósito principal es ofrecer información útil tanto para el docente como para el estudiante, permitiendo así ajustar estrategias de enseñanza y aprendizaje según las necesidades detectadas. A diferencia de la evaluación sumativa, que se centra en calificar, la evaluación formativa se orienta a retroalimentar el proceso, promoviendo la autorreflexión, la autonomía y la mejora constante.

Por ejemplo, durante la implementación de una estrategia como el aula invertida, el docente puede revisar los productos digitales elaborados por los estudiantes (como infografías o videos) y ofrecer retroalimentación inmediata y constructiva, destacando los aciertos y señalando áreas específicas de mejora, como la organización de la información o el uso más eficaz de las herramientas tecnológicas. En el contexto del juego educativo “EduTech Challenge”, la retroalimentación puede darse al finalizar cada reto, reconociendo los logros del equipo y sugiriendo estrategias más efectivas para futuras misiones.

De esta manera, la retroalimentación se convierte en una herramienta de aprendizaje activo, ya que ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas, corregir errores y comprender los criterios de evaluación. Además, fortalece la relación docente-estudiante al transformar la evaluación en un diálogo pedagógico, donde ambos participan en la construcción del conocimiento. En síntesis, la evaluación formativa no solo valora el aprendizaje, sino que lo impulsa, generando una cultura de mejora continua, reflexión y participación responsable dentro del proceso educativo.

#### **Fase IV:**

#### **Habilidades socioemocionales, conclusiones y recomendaciones.**

#### **Integración de habilidades socioemocionales y DUA.**

La integración de las habilidades socioemocionales y los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) dentro de la propuesta metodológica fortalece el proceso educativo al promover una enseñanza inclusiva, empática y participativa. Las habilidades socioemocionales, como la autorregulación, la empatía, la comunicación asertiva y el trabajo en equipo, se desarrollan de forma transversal durante las actividades colaborativas, los proyectos y el juego educativo “EduTech Challenge”. A través de la interacción constante y la resolución conjunta de retos, los estudiantes aprenden a reconocer y gestionar sus emociones, a valorar las ideas de los demás y a construir relaciones de respeto y cooperación.

Por su parte, la aplicación del DUA garantiza que todos los estudiantes, independientemente de sus estilos de aprendizaje, intereses o ritmos, puedan acceder, participar y progresar en el proceso educativo. La propuesta incorpora diferentes medios de representación, acción y expresión, como videos, materiales digitales, actividades prácticas y dinámicas grupales, permitiendo que cada estudiante elija la forma más adecuada de aprender y demostrar su conocimiento. Esta combinación entre lo socioemocional y el DUA contribuye a crear un ambiente de aprendizaje inclusivo, equitativo y significativo, donde la diversidad es vista como una oportunidad para enriquecer el aprendizaje colectivo.

#### **Conclusiones.**

1. La propuesta metodológica basada en metodologías activas permitió mejorar la participación y el protagonismo de los estudiantes, transformando el rol del docente en un

facilitador del aprendizaje. Este enfoque promueve la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, contribuyendo a un aprendizaje más significativo y contextualizado.

2. La integración de las habilidades socioemocionales fortalece la convivencia, el respeto y la cooperación dentro del aula. Los estudiantes desarrollaron mayor empatía, autoconfianza y responsabilidad al trabajar en equipo, demostrando que el aprendizaje va más allá de los contenidos académicos e incluye el crecimiento personal y social.
3. La incorporación del DUA aseguró un proceso educativo inclusivo y accesible, adaptado a las diferencias individuales del estudiantado. Este enfoque contribuyó a eliminar barreras de aprendizaje y permitió que cada estudiante demostrara sus capacidades de diversas maneras, promoviendo la equidad y la participación activa.

#### **Recomendaciones.**

4. Promover la formación docente continua en el uso del DUA y en el desarrollo de habilidades socioemocionales, para fortalecer la inclusión y la atención a la diversidad dentro del aula mediante estrategias activas y personalizadas.
5. Fomentar espacios de aprendizaje colaborativo y reflexivo donde los estudiantes puedan expresar emociones, resolver conflictos y desarrollar habilidades sociales, consolidando así su bienestar emocional y su capacidad de convivencia.
6. Mantener la innovación educativa mediante el uso de herramientas digitales, metodologías activas y procesos de evaluación formativa, de manera que se garantice la mejora constante del aprendizaje y el desarrollo integral del alumnado.



**REFLEXIONES**

**PERSONALES**

## **Reflexiones personales**

### **Kenia Azucena Rivas Argueta**

A lo largo del proceso formativo y la realización del cuaderno de buenas prácticas pedagógicas he adquirido aprendizajes valiosos que han fortalecido mi identidad profesional y mi compromiso con la educación.

Una de las principales lecciones aprendidas es que la docencia no se limita a transmitir conocimiento, sino que implica acompañar, motivar y generar experiencias de aprendizaje significativas que transforman vidas, he aprendido que el rol del docente debe adaptarse a las necesidades y realidades de los estudiantes integrando estrategias inclusivas, lúdicas y participativas que promueven la autonomía y el pensamiento crítico.

Como futura docente innovadora, me proyecto como una persona profesional, capaz de diseñar ambientes de aprendizajes dinámicos, donde los estudiantes sean protagonistas activos de su propio proceso. Aspiro a incorporar metodologías activas, recursos digitales y estrategias multisensoriales que despierten la curiosidad, el interés y la creatividad del alumnado. Mi visión docente se centra en una educación humana, inclusiva y transformadora que fomente el desarrollo académico y socioemocional.

Mi compromiso personal hacia la mejora continua es seguir formándome, reflexionando sobre mi práctica y buscando siempre nuevas formas de enseñar mejor. Entiendo que la innovación educativa requiere constancia, apertura al cambio y sensibilidad hacia las necesidades del entorno. Por ello, asumo la responsabilidad de continuar aprendiendo, adaptándome y contribuyendo al fortalecimiento de una educación salvadoreña más equitativa, participativa y significativa.

**José Armando Guzmán Bran.**

Esta práctica educativa ha dejado en mí una huella profunda como es el profundo compromiso docente. He aprendido que la verdadera innovación no reside en la tecnología más compleja sino en la capacidad de transformar el aula en un espacio de asombro. Al presentar los poemas y rimas no como un contenido estético, sino como juego de descubrimiento, donde cada estrofa y cada palabra era una adivinanza, comprobé cómo el aprendizaje se vuelve significativo cuando nace de la emoción y la sorpresa. La lección más valiosa fue recordar que, para estos pequeños de primer grado, el mundo se entiende a través del ritmo, la metáfora y la fantasía.

En los módulos y sesiones del curso de especialización que llevamos a cabo encontré mucho más que un compendio de técnicas, descubrí un cambio de mirada. Aprendí a planificar una experiencia de aprendizaje, no es organizar contenido en una secuencia lógica, sino diseñar un ecosistema de desafíos donde el estudiante se siente interpelado, curioso y capaz.

Metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, Flipped Classroom o la gamificación dejaron de ser términos abstractos para convertirse en herramientas concretas de emancipación intelectual. Comprendí que su poder no está en la novedad, sino en la capacidad para devolverle al estudiante la importancia de su propio proceso. El rol del docente, entendí, ya no es el de mero transmisor, sino un facilitador de herramientas y un guía que camina a su lado.

**Anthony Daniel Monzón Ramos.**

Durante el curso de especialización tuve la oportunidad de fortalecer mis conocimientos y habilidades en el ámbito educativo, así como de reafirmar mi vocación por la enseñanza. Fue una experiencia enriquecedora, que me permitió integrar la teoría con la práctica y comprender de manera más profunda el papel del docente en los distintos contextos escolares. Cada módulo del curso me aportó nuevas herramientas pedagógicas, estrategias metodológicas y recursos didácticos que me ayudaron a mejorar mi desempeño profesional.

En cuanto a las prácticas educativas, cada una representó un espacio de aprendizaje significativo. En la primera práctica pude observar el funcionamiento general de la institución y conocer las dinámicas del aula, lo que me permitió reflexionar sobre la importancia de la planificación y la gestión del tiempo. En la segunda práctica participé activamente en el desarrollo de actividades, aplicando metodologías innovadoras como el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), adaptándome a las necesidades de los estudiantes. Finalmente, en la tercera práctica asumí un rol más autónomo, diseñando y ejecutando clases completas, evaluando los avances de los alumnos y aplicando estrategias para promover la inclusión y la participación.

## Bibliografías

- Meyer, A., Rose, D., & Gordon, D. (2014). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Teoría y práctica*. CAST.
- Castillo Arredondo, S., & Cabrerizo Diago, J. (2017). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Una metodología para todos los estudiantes*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional (España). (2021). *Guía para la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje en el aula*. Madrid: MEFP.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. (2015). *Aprendizaje Basado en Proyectos: Guía para docentes de educación básica y media*. México: Trillas.
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. México: Ecoe Ediciones.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Referencia UNESCO (2017), *Guía para la identificación y sistematización de buena práctica en educación*, organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura. <https://unesdoc.unesco.org>
- *Carmen Rosa Coloma Manrique, R. M. (1999). El Constructivismo y su implicación en Educación. Perú : Pontificia Universidad Católica del Perú, Vol. VIII.*
- *Escuela de Profesores del Perú. (2025). Obtenido de Educación constructivista, conoce sus principios fundamentales. <https://epperu.org/educacion-constructivista-conoce-sus-principios-fundamentales/>*
- *Hypatia Education. (16 de enero de 2024). Obtenido de Teorías Pedagógicas. : <https://www.hypatiaeducation.com/blog/56/la-teoria-del-constructivismo-en-la-educacion>*
- *Mimenza, O. C. (30 de abril de 2019). Psicología y mente. Obtenido de Aprendizaje por descubrimiento. : <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-por-descubrimiento>*
- *Sáez, M. R. (2019). La educación constructivista en la era digital. San Pablo: TCyE.*
- *Valencia., U. I. (13 de Marzo de 2025). Campus Virtual, Expertos en Educación. Universidad de Valencia. Obtenido de Campus Virtual, Expertos en Educación de Valencia.*

- *Abada Vicente, CI, Novillo Torres, MJ, Mora Herryman, MC y Vergel-Parejo, EE (2025). Enfoque multisensorial para el desarrollo de la lectoescritura en los primeros años de EGB. Sinergia Académica, 8(6), 479-492.*  
<https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/download/719/1578/3000>
- Torres., M. T. (19 de Agosto de 2024). Instituto Para el Faturto de la Educación . Obtenido de Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación del Tec Monterrey.  
<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/la-practica-reflexiva-una-opcion-para-la-formacion-docente-en-inclusion-educativa/>

# ANEXOS

## 1. Anexo

**DON'T PANIC. KEEP CALM.**



**PROYECTO "TERRITORIO EN MOVIMIENTO, COMPRENDIENDO LA SISMICIDAD Y CONSTRUYENDO RESILIENCIA DESDE LA UES"**

¡HOLA, CHICOS Y CHICAS DE 4.º GRADO! ESTE SÁBADO INICIAMOS NUESTRO NUEVO PROYECTO ABP. ASÍ QUE PREPÁRENSE PARA APRENDER Y CREAR JUNTOS. ESTAREMOS TRABAJANDO LOS TEMAS DE:

**CONTENIDOS**

- FENÓMENOS GEOLÓGICOS
- SISMICIDAD DEL TERRITORIO SALVADOREÑO

**ANTES DE LA CLASE VISUALIZAR**

<https://drive.google.com/drive/folders/1SLW8XV9E8C0VLA3XNKU5Z1Z>  
USP-SHAGING

¿DÓNDE SE PRODUCEN LOS TERREMOTOS? | VIDEOS EDUCATIVOS PARA NIÑOS

¿CÓMO SE PRODUCEN LOS FENÓMENOS GEOLÓGICOS? | <https://www.smet.gov.sv/informacion/?area=sismologia>

**PROFESORES RESPONSABLES**

- JOSÉ ARMANDO GUZMÁN BRAN
- KENA AZUCENA RIVAS ARGUETA



**MATERIALES A LLEVAR EL SÁBADO**

- PAPEL BOND O CARTULINA
- COLORES
- PLUMONES
- FOTOS O IMÁGENES PARA RECORDAR SOBRE SISMOS Y TERREMOTOS O FENÓMENOS GEOLÓGICOS



¡NOS VEMOS EL SÁBADO CON MUCHO ENTUSIASMO! PREPÁRENSE PARA APRENDER, COMPARTIR Y CONSTRUIR JUNTOS



Creación propia de la infografía para comunicar indicaciones previas a la práctica de la clase de Aprendizaje basado en proyectos (ABP).

## 2. Anexo



Creación propia de Kenia Rivas y Armando Guzmán, del collage con evidencia de la práctica realizada. Del ABP de la línea de tiempo manual de prevención de riesgos.

## 2. Anexo prototipo de juego educativo.



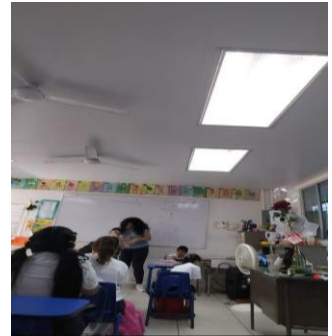
Creación propia de Kenia Rivas y Armando Guzmán de un prototipo de juego educativo, utilizando la plataforma Genially, en el cual consistiría en saber las partes de un libro, los tipos de géneros literarios y más.

### 3. Anexo Flora Quiz Prototipo de juego educativo por Anthony Monzón.



Prototipo de juego interactivo utilizando app para la realización de la clase.

#### 4. Práctica Educativa Individual Kenia Azucena Rivas Argueta.



Evidencias de realización de prácticas educativas en el centro escolar Salvador Mugdan. Sobre la materia de Ciencias y tecnología del tema, partes de una planta.

## 5. Práctica individual de José Armando Guzmán Bran.



Evidencias de las prácticas desarrolladas en el Centro Escolar Salvador Mugdan, con el contenido de: Poemas y rimas.

## 6. Práctica individual Anthony Daniel Monzón Ramos.



Rúbrica de Evaluación para Práctica Docente  
Anthony Daniel Monzón Ramos

No.	Criterio	Valor del criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)	Total de puntos
1	Planeación de la clase	0.5	La planeación es detallada, coherente con los objetivos, e incluye estrategias variadas y recursos adecuados.	La planeación es adecuada y coherente con los objetivos, con algunas estrategias y recursos variados.	La planeación es básica, cumple con los objetivos mínimos, pero carece de variedad en estrategias y recursos.	La planeación es incompleta, confusa o no está alineada con los objetivos de aprendizaje.	0.5
2	Gestión de Aula	0.5	Gestiona el aula de manera eficaz, creando un ambiente de aprendizaje positivo y respetuoso.	Gestiona el aula de manera adecuada, manteniendo el control y fomentando un ambiente de respeto.	La gestión del aula es limitada, con problemas ocasionales de control o falta de ambiente positivo.	Tiene dificultades significativas para gestionar el aula, afectando negativamente el ambiente de aprendizaje.	0.5
3	Domínio de Contenido	1	Demuestra un dominio completo del contenido, explicando conceptos con claridad y profundidad.	Tiene un buen dominio del contenido, explicando la mayoría de los conceptos de manera clara.	Demuestra un conocimiento básico del contenido, pero con algunas lagunas en la explicación.	Muestra un conocimiento insuficiente del contenido, con explicaciones confusas o incorrectas.	1
4	Estrategias de Enseñanza	1	Utiliza una variedad de estrategias efectivas que fomentan la participación activa y el pensamiento crítico.	Usa algunas estrategias efectivas que promueven la participación y el pensamiento crítico.	Emplea estrategias básicas con poca variedad y participación limitada de los estudiantes.	No utiliza estrategias efectivas, la enseñanza es monótona y no involucra a los estudiantes.	1
5	Evaluación del Aprendizaje	5	Implementa evaluaciones formativas y sumativas que miden eficazmente el aprendizaje del estudiante.	Utiliza evaluaciones que miden adecuadamente el aprendizaje, pero con poca retroalimentación.	Las evaluaciones son básicas y no siempre reflejan adecuadamente el aprendizaje del estudiante.	Las evaluaciones son inadecuadas o inexistentes, sin reflejar el aprendizaje o progreso del estudiante.	5
6	Reflexión y	1	Realiza una reflexión profunda	Reflexiona sobre su práctica.	La reflexión es superficial.	No reflexiona sobre su práctica	1

Autoevaluación	sobre su práctica, identificando fortalezas y áreas de mejora con precisión.	identificando algunas áreas de mejora.	identificando solo algunos aspectos a mejorar.	o no identifica áreas claras de mejora.			
7	Relación con el Estudiantado	1	Establece una relación positiva y respetuosa con todos los estudiantes, promoviendo la inclusión.	Mantiene una relación positiva con la mayoría de los estudiantes, con algunos esfuerzos de inclusión.	La relación con los estudiantes es aceptable, pero podría mejorar en aspectos de inclusión y respeto.	La relación con los estudiantes es deficiente, con falta de respeto o problemas de inclusión.	1
<b>TOTAL</b>							<b>16</b>

Firma y sello de la institución:

Julisa Lisbeth Rivas

Docente.

Tel: 77000640.