

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



TÍTULO:

**“FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS DOCENTES EN EL
DESARROLLO DE JUEGOS DIDÁCTICOS QUE FOMENTEN LA COMPRENSIÓN
EN EL ÁREA LOGICO- MATEMATICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER
CICLO DEL COMPLEJO EDUCATIVO JOAQUÍN RODEZNO”**

PRESENTADO POR:

CARNET

KAREN LISSETH CRUZ RAMÍREZ

CR11072

KATHERINE TATIANA RIVERA PORTILLO

RP17066

ROXANA YANIRA OLIVO COLINDRES

OC17001

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN PARA OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

MAESTRO ROMEO ALFREDO MERINO

COORDINADOR GENERAL DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

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

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

MAESTRO JUAN ROSA QUINTANILLA

RECTOR

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN MATA

VICERRECTORA ACADÉMICA

MAESTRO ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

SECRETARIO GENERAL

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA

FISCAL GENERAL

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA

DECANO

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO

VICEDECANA

MAESTRA NATIVIDAD DE LAS MERCEDES TESHE PADILLA

SECRETARIO

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JEFE:

MAESTRO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR

DIRECTOR DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO ROMEO ALFREDO MERINO VELÁSQUEZ

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

ÍNDICE

RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
1.Componentes del Proyecto.....	14
1.1. Nombre del proyecto.....	14
1.2. Naturaleza del proyecto.....	14
1.3. Descripción.....	15
1.4. Justificación.....	16
1.5. Marco institucional.....	17
1.6. Finalidad.....	18
1.7 Objetivos.....	19
Objetivos General.....	19
Objetivos Específicos.....	20
1.8 Metas.....	20
1.9. Beneficiarios.....	21
1.10. Productos.....	21
1.11. Localización física y cobertura espacial.....	21
2. Desarrollo Operativo del Proyecto.....	23
2.1. Especificación operacional de actividades y tareas a realizar.....	23
2.2. Métodos y técnicas a utilizar.....	25
El método EntusiasMAT.....	25
2.3. Cuadro de Proyección del Módulo Educativo.....	26
Objetivo General.....	28
Objetivos Específicos.....	28
2.4. Contenido del módulo.....	29
2.5 Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.....	36
2.6. Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.....	40
2.7 Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.....	44

2.8 Determinación de los plazos o calendario de actividades.	48
2.9 Recursos necesarios.	49
2.10 Cálculos de los costos de ejecución y elaboración de presupuestos.	50
2.11 Administración del proyecto.	50
2.12 Funciones (Responsabilidades)	51
2.13. Indicadores de evaluación del proyecto.	52
2.14. Factores externos condicionantes.	52
3.Resultados Finales del Proyecto.....	52
3.1 Resultados obtenidos.....	52
Registro de comentarios u observaciones de los actores involucrados en la ejecución del proyecto.....	52
3.2 Valoraciones sobre la programación del módulo.....	54
4.Conclusiones.	56
5. Recomendaciones.	57
Bibliografía.	58
Anexos.....	59
Antecedentes históricos.....	60
Naturaleza del proyecto.....	60
Estructura organizacional.....	62
Dimensiones e indicadores diagnosticados.....	62
METODOLOGÍA DE DIAGNÓSTICO	65
Población y muestra involucrada en el diagnóstico	65
Técnicas e instrumentos para recolección de información	65
Procesamiento y análisis de la información	66
Estructura organizacional.....	69
GUIA DE ENTREVISTA.....	70
Dimensiones e Indicadores Diagnosticados.	72
Definición de Proyecto.....	73
1.1. Definición del Método del Marco lógico.	73
Dificultad de los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el área de matemática.	73
1.2 Análisis de Participación.....	74
1.3 Selección del Problema Central.....	75
1.4 Árbol del problema.	76
1.5 Árbol de objetivos.	77

1.6 Análisis de alternativas.....	78
Matriz del Marco Lógico.....	79
Informe de evaluación del proyecto.....	83
Carta de permiso	89
Guía de trabajo y rúbricas de evaluación.....	90
Puntaje Total y Niveles de Desempeño	93
Fotografías.	100
Listado de asistencia.	107

Agradecimientos

En primer lugar, le doy gracias a Dios porque me permite terminar una meta y un logro más en mi vida, por que siempre me ha dado fuerzas para seguir adelante en las situaciones más difíciles y por cuidarme en todo momento.

Les agradezco a mis padres Hernán Cruz y Alba Verónica de Cruz por todo el apoyo incondicional que me han brindado desde el momento que inicie mis estudios universitarios, gracias por los consejos, las palabras de entusiasmo que me daban día con día para seguir adelante y poder finalizar mi carrera.

Además, agradecerle a una amiga muy especial Tania Margarita Ponce (D.E.P) quien fue una amiga incondicional que me motivo a iniciar los estudios quien fue mi luz y mi guía en todo momento.

Agradecerles a todas mis amigas que conocí durante la carrera por todos los momentos que pasamos llenos de tristeza y felicidad por los aprendizajes, experiencias, que vivimos para lograr nuestras metas, así como las palabras de motivación que me ayudaron a no darme porvecida.

Por ultimo agradezco a todos los docentes que me guiaron durante la carrera , que brindaron su apoyo y enseñaron de una manera significativa y a fortalecer las competencias profesionales con espíritu de vocación y compromiso en la formación.

Karen Lisseth Cruz Ramírez.

Agradecimientos

En primer lugar, le doy gracias a Dios porque me permite culminar mis estudios académicos a pesar de las adversidades, Dios siempre me dio fuerzas para salir adelante, me ha acompañado y ha sido mi guía a lo largo de mi carrera.

Agradezco a mi familia que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos. Ellos son los que con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades. También son los que me han brindado el soporte material y económico para poder concentrarme en los estudios y nunca abandonarlos.

A mi novio y a mis amigos, gracias por su compañía y apoyo en los momentos de estrés y alegría. Ustedes fueron mi red de contención y su amor y amistad me ayudó a mantener el ánimo en los momentos más duros. Cada uno de ustedes contribuyó a que este proceso fuera más llevadero y significativo.

Finalmente son muchos los docentes que han sido parte de mi camino universitario, y a todos ellos les quiero agradecer por transmitirme los conocimientos necesarios para hoy poder estar aquí. Sin ustedes los conceptos serían sólo palabras, y las palabras ya sabemos quién se las lleva, el viento.

Katherine Tatiana Rivera Portillo.

Agradecimientos

En primera instancia, agradezco a Dios por darme la fortaleza, la salud y la sabiduría necesaria para culminar esta meta y logro en mi vida, por ser mi guía y sostenerme durante este trayecto. A mi familia, a mis padres Miguel Olivo Y Erica de Olivo por su incondicional apoyo, amor y motivación a lo largo de este camino. En especial a mi madre, quien con sus palabras de aliento y sacrificios me ha inspirado a dar lo mejor de mí.

A mis hermanas, Ivania Olivo y Mitchel Olivo quienes han sido mi mayor ejemplo de apoyo. Gracias por estar a mi lado en cada paso de este proceso, por sus palabras de aliento y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Su amor, paciencia y comprensión me han motivado a superar cada obstáculo y a dar lo mejor de mí en este proyecto. A mi sobrina Ivania Alessandra, gracias por su amor, su ternura, ocurrencias y por ser mi inspiración constante. Agradezco de manera muy especial a mi tía Morena Martínez (D. E. P) y mi tío Stanley Martínez por el apoyo incondicional que me brindaron en esta etapa tan importante de mi vida, por sus palabras de aliento y por su confianza en este proyecto, gracias por sus sacrificios y por soñar este logro conmigo. A Javier Sibrian, gracias por su apoyo incondicional a lo largo de este camino, por tus palabras de ánimo, tu disposición para escuchar y tu confianza en mis capacidades fueron una fuente de motivación durante los momentos más desafiantes. Quiero agradecer a las amistades que conocí durante la carrera.

Finalmente agradecer a todos los docentes por su dedicación, comprensión y paciencia en mi formación profesional.

Roxana Yanira Olivo Colindres.

RESUMEN

El presente proyecto tiene como propósito principal fortalecer las competencias docentes en el desarrollo e implementación de juegos didácticos que potencien el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primer ciclo del complejo educativo Joaquín Rodezno, previamente se realizó un diagnóstico a la institución para poder conocer las necesidades y problemáticas más relevantes a través de entrevistas y métodos y técnicas de observación donde quedó en evidencia las dificultades que presentan los estudiantes en la resolución de problemas matemáticos, es por eso que se tomó a bien desarrollar un módulo educativo virtual dirigido al sector docente, el cual beneficiará con su implementación a los estudiantes. El módulo educativo está compuesto por tres unidades, la primera tiene como objetivo explorar la importancia del juego como herramienta pedagógica para enseñar conceptos matemáticos de manera lúdica y efectiva, en la segunda se proporcionan técnicas y metodologías para crear materiales educativos innovadores siempre alineados con los objetivos propuestos y finalmente en la tercera unidad se busca introducir el uso de herramientas digitales para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la interacción y el acceso a recursos educativos virtuales, cada una de las unidades didácticas se desarrollarán en sesiones virtuales las cuales contienen 3 lecciones estas, están planificadas en un periodo de 3 horas con el inicio, desarrollo, evaluación y finalización, estos procesos son fundamentales para que el proceso de enseñanza sea viable y óptimo en su ejecución. El proyecto contribuirá al desarrollo profesional de los docentes, fortaleciendo su capacidad para diseñar estrategias didácticas efectivas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, promoviendo así una educación más dinámica, inclusiva y eficiente.

Palabras clave: proceso de enseñanza-aprendizaje, pensamiento lógico matemático, juegos didácticos, competencias docentes, herramientas digitales.

INTRODUCCIÓN

El fortalecimiento de las competencias docentes es un aspecto clave para mejorar la calidad educativa y promover aprendizajes significativos en los estudiantes. En este contexto, el proyecto denominado "Fortalecimiento de las competencias docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno" tiene como objetivo principal brindar a los docentes las herramientas pedagógicas y tecnológicas necesarias para diseñar e implementar estrategias didácticas innovadoras, basadas en el uso de juegos educativos a través de un módulo virtual la finalidad de su implementación es ayudar a los estudiantes que presentan dificultades en la resolución de problemas matemáticos.

El curso de especialización ha sido diseñado con el propósito de fortalecer las competencias pedagógicas de los participantes, proporcionándoles herramientas teóricas y prácticas que promuevan la excelencia en su desempeño docente. A lo largo del curso, se han logrado avances significativos en el desarrollo de habilidades específicas, orientadas a mejorar la calidad del aprendizaje en el aula mediante estrategias innovadoras y fundamentadas en teorías educativas actuales. Se ha adquirido un sólido conocimiento de las teorías de aprendizaje relevantes, permitiéndoles fundamentar sus prácticas pedagógicas con rigor académico, además se han desarrollado actividades y recursos que fomentan el aprendizaje activo y significativo, adaptados a las necesidades y contextos de sus estudiantes.

El informe final contiene una serie de apartados entre ellos se desarrolló, los objetivos, naturaleza del proyecto, su descripción, la justificación donde se plantea la importancia del proyecto y la necesidades que aborda, entre las cuales resaltan las dificultades en el área de matemática,

razonamiento lógico, problemas de comprensión y manejo de cantidades en operaciones básicas suma, resta, multiplicación, división y al desarrollar y solucionar problemas. La principal prioridad de este proyecto es contribuir a que los estudiantes mejoren las dificultades que presentan en el área lógico matemático, implementando diferentes materiales de apoyo.

Para dar una solución a las problemáticas evidenciadas a través del diagnóstico, se creó el proyecto el cual va dirigido a fortalecer las competencias docentes por medio de un módulo educativo virtual donde se diseñan juegos didácticos los cuales serán implementados junto con diferentes estrategias para que los estudiantes desarrollen un aprendizaje más significativo e interactivo en su proceso académico. Las competencias que se pretenden desarrollar en los docentes son la reflexión sobre la importancia del juego como estrategia didáctica, diseño de juegos didácticos y el manejo de herramientas tecnológicas.

En la planificación del módulo educativo juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico matemático se puede observar el título de las unidades junto con las lecciones a desarrollar, sus objetivos, metodología, recursos a utilizar y el tiempo establecido para su ejecución y mediante las lecciones se evaluará y reflexionara sobre el proceso para poder conocer los resultados. A través de un módulo educativo virtual, se busca desarrollar y perfeccionar las competencias de los docentes participantes mediante un enfoque práctico y dinámico que aborda tres áreas fundamentales: los fundamentos de la enseñanza lógico-matemática a través del juego, el diseño y desarrollo de juegos didácticos, y el uso de tecnologías digitales aplicadas al aprendizaje lógico-matemático. Este proyecto no solo apunta al desarrollo profesional docente, sino también a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, estimulando su interés, motivación y comprensión en el área lógico-matemática.

Objetivos

Objetivo General.

Conocer las dificultades que presentan los estudiantes en el área de matemática los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

Objetivos Específicos.

Enumerar las dificultades que presentan los estudiantes en el área de matemática del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

Identificar el nivel de dificultad que presentan los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el área de matemática.

1.Componentes del Proyecto.

1.1. Nombre del proyecto.

Fortalecimiento de las competencias Docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten la comprensión en el área lógico-matemática en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

1.2. Naturaleza del proyecto.

El proyecto es de naturaleza Educativa dado que pretende identificar las necesidades educativas que presenta la comunidad educativa del complejo Joaquín Rodezno en el turno vespertino, la institución es de carácter pública financiada y gestionada por el gobierno siendo

un centro educativo oficial Código 11667, está ubicada en la Calle Poniente. N°. 529, San Salvador, El Salvador.

Las necesidades que se dan en la institución en los estudiantes de primer ciclo que son: primero, segundo y tercer grado del turno vespertino es el bajo rendimiento en el área de la matemática, presentando dificultades en la comprensión de conceptos matemáticos, al realizar cálculos, al momento de desarrollar y solucionar un problema.

Los padres de familia son parte importante del proceso formativo de los estudiantes en el Complejo educativo los cuales están dejando de lado los roles y responsabilidades que tienen hacia sus hijos por los compromisos laborales, no asisten constantemente para verificar el cumplimiento de actividades y rendimiento académico de sus hijos, demostrando poco interés por involucrarse en las diferentes actividades de aprendizaje que realizan los estudiantes, así como la falta de tiempo para apoyarlos en las actividades o tareas que se dejan.

1.3. Descripción.

El proyecto se desarrollará en el Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el turno vespertino con los estudiantes de primer ciclo que comprende primero, segundo y tercer grado, elaborando diferentes juegos didácticos para disminuir las deficiencias y dificultades que presentan en el área de matemática en comprensión de conceptos, al realizar cálculos, al momento de desarrollar y solucionar un problema, es decir que a través de diferentes actividades interactivas que se implementen con los estudiantes permita disminuir las dificultades que presentan en el área de matemática.

El objetivo de este proyecto es disminuir la dificultad que presentan los estudiantes de primer ciclo del turno vespertino del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el área de matemática.

Los beneficiarios directos del proyecto son los docentes de primer ciclo, los módulos que se impartirán son los días sábados en la mañana en el Complejo Educativo. El tiempo en que se desarrollará el proyecto en el Complejo Educativo es el primer trimestre del año 2025.

Los recursos para realizar el proyecto tenemos materiales como paginas de colores, cartulina iris, impresiones, recursos tecnológicos: computadora, bocinas, internet y el personal que brindara los módulo a los docentes de primer ciclo.

El presupuesto que se tiene estimado para desarrollar este proyecto es de aproximadamente \$1,161.00 ya estimando los gastos necesarios que son los recursos materiales, tecnológicos, personal capacitador.

1.4. Justificación.

El proyecto se ejecutará con la visión de brindar apoyo a los estudiantes en el área de matemática por medio del “Fortalecimiento de las competencias Docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten la comprensión en el área lógico-matemática en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno”. Elaboración de juegos didácticos para reducir las dificultades en el área de matemática en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno”.

Mediante el diagnóstico realizado en el Complejo Educativo hemos observado las necesidades que presentan los estudiantes y se ha evidenciado las dificultades en el área de

matemática, razonamiento lógico, problemas de comprensión y manejo de cantidades en operaciones básicas suma, resta, multiplicación, división y al desarrollar y solucionar problemas.

La principal prioridad de este proyecto es contribuir a que los estudiantes mejoren las dificultades que presentan en el área lógico matemático, implementando diferentes materiales de apoyo como la elaboración de juegos didácticos para que los estudiantes aprendan de una manera diferente y que sea divertida e interactiva es decir por medio del juego y así poder lograr un avance significativo en la comprensión de actividades en el área de matemática.

Al ejecutar este proyecto se volverá una respuesta favorable ya que permite disminuir las dificultades y deficiencias que presentan los estudiantes en esta área de matemática y a la vez permite fortalecer, potenciar sus conocimientos y habilidades.

1.5. Marco institucional.

El Complejo Educativo Joaquín Rodezno es una institución de carácter pública financiada y gestionada por el gobierno siendo un centro educativo oficial Código 11667, está ubicada en la Calle Poniente. N°. 529, San Salvador, El Salvador.

El director del Complejo Educativo es el Licenciado José Ramiro Aguirre Salinas y la subdirectora del turno vespertino es la Licenciada Myrna Elizabeth Rodríguez de Alvarado.

La infraestructura del Complejo Educativo Joaquín Rodezno cuenta con instalaciones muy amplias, posee 3 niveles un centro de cómputo, un laboratorio, baños, con sus respectivos lavamanos, una biblioteca y la dirección.

La razón de ser de la institución a través de su Misión es el formar niños y niñas, jóvenes y adultos para desarrollar sus capacidades y habilidades de manera integral con calidad, valores y convivencia pacífica y su Visión es ser un complejo educativo integral, formador de niños y niñas, jóvenes y adultos abiertos al cambio, utilizando tecnologías innovadoras y competitivas para lograr una calidad educativa e integrarse a la vida productiva del país.

Los valores del Complejo Educativo son seis: respeto, igualdad, responsabilidad, tolerancia, honestidad y cooperación.

La estructura organizacional del Complejo Educativo Joaquín Rodezno está formada por la estructura máxima que es el Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología, luego por la Dirección Departamental de San Salvador, y la Dirección del Complejo educativo que se divide en el Asesor Técnico Pedagógico y El Consejo Directivo escolar conocido como CDE.

Luego lo conforma la Administración escolar conformada por contabilidad, secretaría, personal de mantenimiento. Y la subdirección formada por el consejo de profesores dividido en equipo pedagógico, de gestión y de evaluación, el consejo de estudiantes.

La sub dirección lo conforma el personal docente y la población estudiantil que abarca educación parvularia, educación básica y educación media turno diurno y nocturno.

1.6. Finalidad.

La finalidad del proyecto de Fortalecimiento de las competencias docentes es reducir las dificultades comprensión en el área lógico-matemática en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno. Es reducir las dificultades en la comprensión y aplicación de conceptos matemáticos fundamentales. Mediante esta metodología, se espera que

los estudiantes desarrollen una actitud positiva hacia las matemáticas, superen bloqueos o temores asociados con la materia y fortalezcan su confianza al enfrentar desafíos matemáticos.

Los juegos didácticos están diseñados para hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea más atractivo y accesible. A través de actividades lúdicas, se busca que los estudiantes no solo aprendan a resolver operaciones básicas, sino que también desarrollen habilidades de razonamiento lógico y pensamiento crítico. Esta metodología permite que los alumnos participen activamente.

El proyecto también tiene como finalidad involucrar a los docentes y padres de familia en el proceso educativo. Se llevarán a cabo capacitaciones y talleres que les proporcionarán herramientas y estrategias para apoyar a los estudiantes en casa y en el aula. Esto no solo fortalecerá el vínculo entre la escuela y la familia, sino que también asegurará una continuidad en el aprendizaje y la aplicación de las habilidades adquiridas a través de los juegos. Finalmente, el proyecto contribuirá a mejorar el rendimiento académico en matemáticas y a tener una base sólida para el aprendizaje de conceptos más avanzados en los ciclos superiores.

1.7 Objetivos

Objetivos General.

Disminuir la dificultad en el área de matemáticas que presentan los estudiantes de primer ciclo del turno vespertino del Complejo Educativo Joaquín Rodezno por medio de talleres de formación del personal docente de la institución para mejorar la comprensión lógica-matemática.

Objetivos Específicos.

Analizar las dificultades que presentan los estudiantes en el área de matemáticas del Complejo Educativo Joaquín Rodezno a través de una guía de entrevista y una guía de observación para conocer los diferentes problemas.

Identificar el nivel de enseñanza que presentan los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el área de matemáticas por medio de una guía de observación y notas de campo para mejorar la comprensión lógica-matemática.

1.8 Metas.

Crear un módulo educativo práctico y teórico que sirva como guía para los docentes en la incorporación de juegos didácticos en sus estrategias de enseñanza.

Desarrollar todas las sesiones del módulo educativo que permita a los docentes actualizar sus competencias en el uso de juegos didácticos.

Incrementar las habilidades de razonamiento lógico y matemático mediante la implementación de juegos didácticos

Promover el uso de recursos didácticos innovadores que faciliten el aprendizaje activo y significativo en el aula.

Proporcionar herramientas de evaluación que permitan medir el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes.

1.9. Beneficiarios.

Este proyecto va dirigido a fortalecer las competencias docentes por medio del desarrollo de juegos didácticos que fomenten el área lógica-matemática en los 60 estudiantes de primer ciclo que serán beneficiarios indirectamente a través de la implementación del módulo.

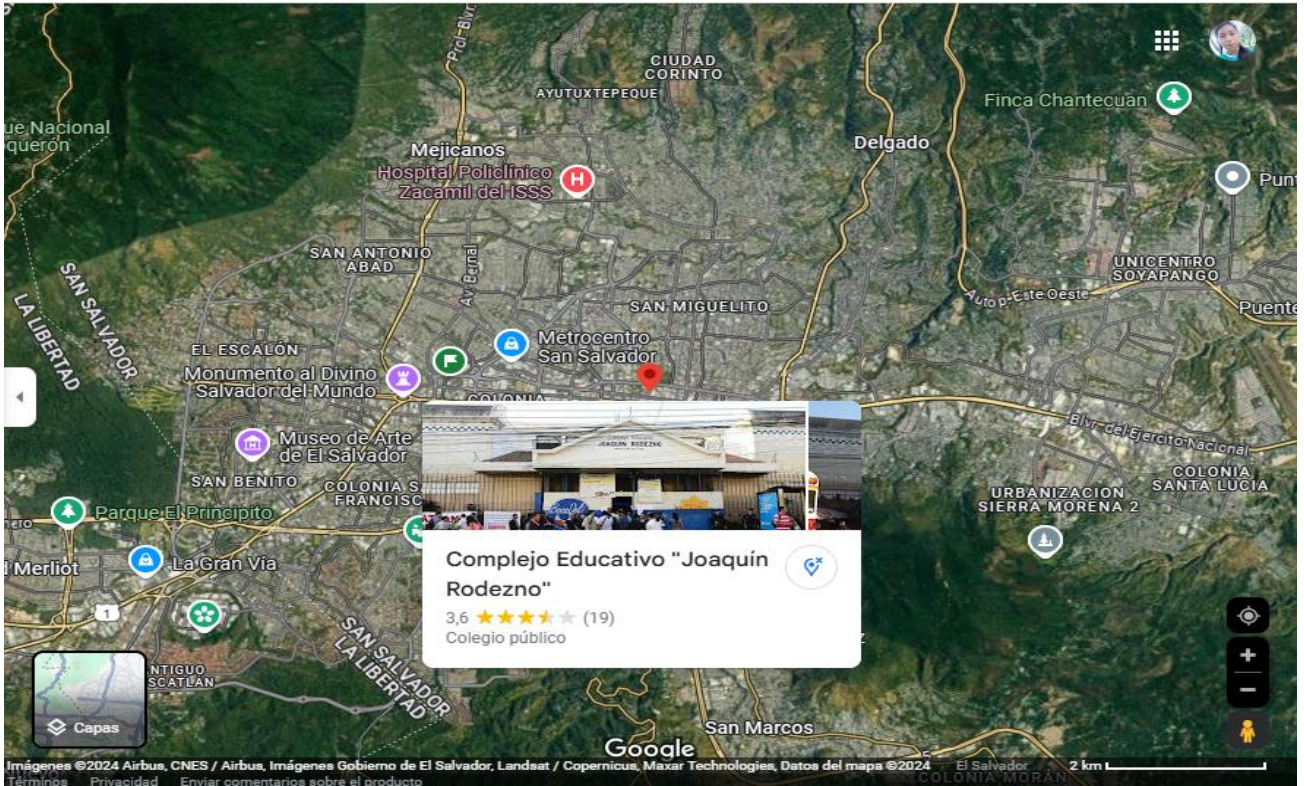
1.10. Productos.

Resultados materiales: juegos interactivos, guías de estudio, cuadernos de trabajo y recursos visuales que facilitan el entendimiento de conceptos matemáticos y el desarrollo de estrategias de resolución.

Servicios prestados: personal docente capacitado en el uso de juegos interactivos, incremento en la capacidad y adquisición de habilidades de los estudiantes para comprender enunciados matemáticos, mejora en las calificaciones y el rendimiento en evaluaciones matemáticas, aumento de la autoconfianza y la disposición hacia el aprendizaje de matemáticas mediante actividades lúdicas y estrategias de apoyo.

1.11. Localización física y cobertura espacial.

La localización donde se ejecutará el proyecto será en el Complejo Educativo Joaquín Rodezno, Código 11667, está ubicada en la Calle Poniente. N°. 529, San Salvador, El Salvador.



Cobertura espacial: El proyecto se realizará en el Complejo Educativo Joaquín Rodezno, específicamente con 20 estudiantes de educación básica en el área de matemáticas, ya que, esta área se ha visto afectada por diversos factores.

Los docentes a los que se les impartirá el módulo son 6 que representan el primer ciclo.

Los beneficiados indirectos del módulo son estudiantes de primer ciclo del turno vespertino.

2. Desarrollo Operativo del Proyecto.

2.1. Especificación operacional de actividades y tareas a realizar.

Meta	Producto	Actividades	Tarea	Técnicas
Diseñar en el periodo noviembre a diciembre de 2024 el Perfil del Proyecto para presentarlo al docente encargado.	Perfil del proyecto Fortaleciendo las competencias Docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten la comprensión el área logico-matemática en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.	Diseño del perfil del proyecto donde se ven evidenciados los objetivos, los beneficiarios, la justificación, productos e indicadores. Perfil del proyecto entregado para su estudio.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observación sobre el rendimiento académico de los estudiantes. 2. Observación directa en las áreas de matemática donde presenta mayor dificultad. 3. Encuesta a los docentes para identificar las dificultades de los estudiantes. 	<p>Guía de observación.</p> <p>Encuesta.</p>
Creación del módulo educativo.	Módulo virtual : juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico matemático que va dirigido a los docentes de primer ciclo del Complejo Educativo	Diseño del Módulo virtual : juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico matemático el cual está formado por 3 unidades, las cuales tiene 3 lecciones cada unidad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunión con el grupo de trabajo para establecer la modalidad del módulo. 2. Reunión virtual para coordinar el número de unidades que tendrá el módulo y las lecciones por unidad. 	Reuniones virtuales a través de la plataforma Google Meet.

	Joaquín Rodezno.		3. Diseño del módulo estableciendo el nombre de las unidades y las lecciones que se desarrollaran.	
Desarrollo del módulo educativo para los docentes.	Modulo virtual dirigido a los docentes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno se desarrollará los días sábados teniendo una duración de 2 meses.	El desarrollo del módulo virtual está formado por 3 unidades que tiene una duración de 9 horas cada unidad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al inicio de cada sesión se presentará la unidad y actividades de conocimientos previos para que participen los docentes. 2. Actividades a realizar sobre las lecciones explicadas. 3. Socialización de las actividades aprendidas durante la clase. 	Reuniones virtuales a través de la plataforma Google Mett.
Implementación de los diferentes juegos interactivos.	El módulo virtual se impartirá del mes de febrero a marzo de 2025.	Participación de los docentes de primer ciclo en las tareas a realizar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de las unidades a desarrollar. 2. Explicación de la lección a desarrollar. 3. Actividades a realizar sobre la lección aprendida. 	Guía de observación.

2.2. Métodos y técnicas a utilizar.

El método EntusiasMAT

EntusiasMAT es un método didáctico-pedagógico que toma como punto de partida la teoría de Howard Gardner y que permite trabajar las matemáticas a través de las inteligencias múltiples: los alumnas y alumnos trabajan las matemáticas de manera útil, práctica y de una forma más manipulativa y visual. Uno de sus objetivos es que, poco a poco, los alumnos avancen desde el pensamiento concreto al pensamiento abstracto.

En este sentido, comparte algunas características con el método Singapur (aprendizaje secuencial a través de la resolución de problemas) y también con el Montessori (uso de materiales).

“Este método, perfectamente secuenciado, aborda la numeración, la percepción visual, la orientación espacial, el razonamiento lógico, la geometría y la medida desde edades muy tempranas promoviendo el desarrollo de las Inteligencias Múltiples” (Miró Sánchez, 2012).

Además, aborda todos los conceptos desde edades muy tempranas, de manera cíclica y en 4 etapas (experiencia concreta, reflexión, conceptualización, aplicación), potenciando de manera explícita el cálculo mental.

Para la elaboración de diferentes materiales lúdicos que permitan fortalecer dificultades que presentan los estudiantes en el área de matemática se utilizará la guía de observación para poder ver los avances que tienen los estudiantes en el área de matemáticas y así llevar un registro de las actividades en el diario de campo. Para evaluar los resultados obtenidos por los estudiantes al utilizar los diferentes materiales lúdicos, en el área de matemática se utilizará la

encuesta que será dirigida a los docentes de primer ciclo, con el fin de evidenciar el avance en el rendimiento académico en el área de matemática.

2.3. Cuadro de Proyección del Módulo Educativo.

Nombre del Módulo.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico-matemático
Objetivo.	Desarrollar un módulo educativo para fortalecer las competencias docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de primer ciclo del complejo educativo Joaquín Rodezno
Población.	Docentes de Educación Básica.
Cantidad de docentes.	6 docentes.
Sector.	Público.
Zona.	Departamento de San Salvador.
Necesidades.	Docentes de educación básica que necesiten fortalecer sus competencias en el ámbito de desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de primer ciclo.
Técnicas de diagnóstico.	Encuesta física y en línea por medio de Google Forms.
Responsables.	<ul style="list-style-type: none"> • Cruz Ramírez , Karen Lisseth

	<ul style="list-style-type: none"> ● Rivera Portillo, Katherine Tatiana. ● Olivo Colindres, Roxana Yanira
Fecha de ejecución.	Del 01/02/2025 al 29/03/2025.
Horario.	Sábados de 8:00 a.m. - 11:00 a.m.
Modalidad.	Presencial.
Herramientas para el desarrollo del módulo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Diapositivas. ● Quizizz.
Metodología	<p>La metodología que se utilizará será por medio del Aprendizaje Basado en Competencias de igual forma se implementará para centrarse en la persona como responsable de su propio proceso de aprendizaje por medio de métodos y técnicas innovadoras. Así como también el aprendizaje autónomo y cooperativo-participativo se aplicará para promover el aprendizaje y la socialización entre los participantes.</p>
Recursos materiales.	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadoras. ● Micrófono. ● Internet y cámara.

Objetivo General

Fortalecer las competencias docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de primer ciclo del complejo educativo Joaquín Rodezno.

Objetivos Específicos

Desarrollar en los docentes conocimientos y habilidades para comprender los principios pedagógicos y psicológicos que fundamentan la enseñanza lógico-matemática, destacando el valor del juego como herramienta didáctica para potenciar el aprendizaje significativo y crítico en los estudiantes del primer ciclo

Diseñar diferentes juegos didácticos que favorezcan el desarrollo del aprendizaje lógico matemático.

Conocer y aplicar las diferentes herramientas tecnológicas para la elaboración de juegos digitales que favorezcan la enseñanza y aprendizaje de la lógica matemática.

2.4. Contenido del módulo.

Unidad 1: Fundamentos de la enseñanza lógico-matemática a través del juego	Unidad 2: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos	Unidad 3: Tecnologías digitales para el aprendizaje lógico matemático
Lección 1: Importancia del pensamiento lógico matemático en la educación primaria.	Lección 1: Características del juego didáctico	Lección 1: Introducción a plataformas y aplicaciones educativas
Lección 2: Teorías del aprendizaje y su aplicación en la enseñanza de la lógica y matemática.	Lección 2: Tipos de juegos didácticos	Lección 2: Beneficios y desafíos de la gamificación en el aprendizaje lógico matemático.
Lección 3: Fases en la aplicación del juego	Lección 3: Elementos creativos en la elaboración de juegos	Lección 3: Diseño de juegos digitales educativos.

			valor del juego como herramienta didáctica para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer ciclo	actividad introductoria a través de un muro interactivo los docentes mencionan las teorías de aprendizaje que conocen				9 Horas
3				Clase Desarrollo de la lección 3: Fases en la aplicación del juego. Exposición Teórica Interactiva: Presentación de las fases de la aplicación de juegos: Planificación: Definición de objetivos, selección del juego, diseño de materiales				
PERIODO II.								

5		Unidad 2: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos	Diseñar diferentes juegos didácticos que favorezcan el desarrollo del aprendizaje lógico matemático.	Presentación de la Unidad 2: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos Desarrollo de la lección 1 Características del juego didáctico.	35 %		Computadora. Presentaciones. Videos en Youtube. bocinas. Internet.	REDES/HERRAMIENTAS A UTILIZAR: 1- Google Meet. 2- Presentaciones. 3- Youtube. 4- Computadora. 5- Internet.
6				Lluvia de ideas donde los docentes expresen las características principales que tiene el juego didáctico. Desarrollo de la lección 2: Tipos de juegos didácticos. Explicación de los tipos de juegos didácticos a utilizar en el área de matemática. Diseño de juegos didácticos.				

				Tarea: Elaboración de un ejemplo de juego didáctico en el desarrollo lógico matemático.			
7				<p>Presentación y socialización de los participantes sobre el juego didáctico elaborado.</p> <p>Desarrollo lección 3: Elementos creativos en la elaboración de juegos.</p> <p>Explicación de los diferentes elementos creativos que se utilizan para elaborar juegos.</p> <p>Diseño y presentación de los elementos creativos. Actividad: elaboración de</p>			<p>Horas de interacción a la semana, con docentes:</p> <p><u> 9 </u> Hora</p>

				juego didáctico donde se represente los elementos creativos.				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

PERIODO III.								
No. Semana	SEMANAS	UNIDAD	OBJETIVO	TAREAS-FORMATIVAS Y ACTIVIDADES EVALUADAS POR UNIDAD O PERÍODO	35 %	Horas aproximadas de trabajo del estudiante en cada actividad	RECURSOS DE APOYO	REDES/HERRAMIENTAS A UTILIZAR:
8	fechas	Unidad 3: Tecnologías digitales para el aprendizaje lógico matemático	Conocer y aplicar las diferentes herramientas tecnológicas para la elaboración de juegos digitales.	Desarrollo de la lección 1: Introducción a plataformas y aplicaciones educativas. Tarea de investigación.		Sábado 1 hora.	Guión de clases. Ruta de aprendizaje. Presentación de diapositivas.	1- Google Meet 2- Youtube 3- Presentaciones 4. Computadora. 5. Cámara. 6. Internet.
9				Socialización de la tarea. Desarrollo de la lección 2:		Sábado 2 horas.		

				Beneficios y desafíos de la gamificación en el aprendizaje lógico matemático. Guía de trabajo.				
10				Socialización de la guía de trabajo. Desarrollo de la lección 3: Diseño de juegos digitales educativos. Guía de trabajo.		Sábado 2 horas		

2.5 Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje

Unidad 1 del módulo: Fundamentos de la enseñanza lógico-matemática a través del juego.

Lección 1: Importancia del pensamiento lógico matemático en la educación primaria.



DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	<p>Se dará inicio al desarrollo del módulo, se presentarán las unidades a desarrollar con los contenidos, la metodología de trabajo, presentación del equipo capacitador y de los docentes participantes.</p> <p>Se utilizará el método de la estrella para introducirnos en la primera lección (se dibuja una estrella en el centro se escribe el desafío que se enfrenta percepción de la enseñanza de la lógica y las matemáticas en la educación primaria y en sus puntas se escribe ¿quien? ¿cuando?¿por qué? ¿para que?</p>	<p>60 minutos</p> <p>Sábado 1 febrero del 2025.</p>	Equipo capacitador.	<p>Computadora internet</p> <p>Jamboard</p>
Desarrollo	<p>Visualización de video sobre la importancia del juego en el aprendizaje.</p> <p>Exposición interactiva sobre la importancia del juego en el aprendizaje de la matemática.</p>	<p>45 minutos</p> <p>Sábado 1 febrero del 2025</p>	Equipo capacitador.	<p>video:https://www.youtube.com/watch?v=YXw10kZm0CA</p> <p>Diapositivas</p> <p>libro la matemática y juegos didácticos.</p>

Evaluación	Acceso a lucidchart y breve explicación. Los docentes realizarán un mapa conceptual utilizando la herramienta lucidchart relacionando los conceptos aprendidos y todo lo esencial de la exposición.	45 minutos Sábado 1 febrero del 2025	Equipo capacitador.	Internet Computadora Herramienta Lucidchart
Finalización	Se llevará a cabo un círculo de reflexión sobre lo más significativo del mapa que realizaron.	30 minutos Sábado 1 febrero del 2025	Equipo capacitador.	

Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.

Unidad 1 del módulo: Fundamentos de la enseñanza lógico-matemática a través del juego

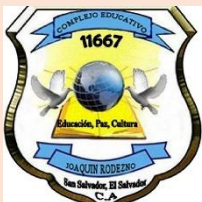
Lección 2: Teorías del aprendizaje y su aplicación en la enseñanza de la lógica y matemática.

DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	Bienvenida y desarrollo de actividad introductoria a través de un muro interactivo los docentes mencionan las teorías de aprendizaje que conocen (conductismo, constructivismo, aprendizaje sociocultural etc) y como creen que estas influyen en la enseñanza de la lógica y la matemática.	45 minutos Sábado 8 febrero del 2025	Equipo capacitador.	Computadora Internet Padlet
Desarrollo	Exposición sobre las principales	60 minutos	Equipo	Computadora

	<p>teorías del aprendizaje y su relevancia en la enseñanza lógico-matemática, haciendo énfasis en las aportaciones de Piaget, Vygotsky, Brunner y otros autores.</p> <p>Aplicación práctica: Los docentes trabajan en parejas para diseñar una breve actividad de enseñanza de lógica o matemáticas basada en una teoría específica</p>	Sábado 8 febrero del 2025	capacitador.	Internet diapositivas
Evaluación	Cada grupo evalúa la actividad de otro equipo, enfocándose en la coherencia entre la teoría seleccionada y su aplicación en la actividad didáctica.	45 minutos Sábado 8 febrero del 2025	Equipo capacitador.	Computadora internet presentación
Finalización	Reflexionar sobre la siguiente pregunta: ¿Cuál de las teorías del aprendizaje exploradas hoy se relaciona más con su enfoque de enseñanza y por qué?	30 minutos Sábado 8 febrero del 2025	Equipo capacitador.	Computadora internet

Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.

<p>Unidad 1 del módulo: Fundamentos de la enseñanza lógico-matemática a través del juego</p> <p>Lección 3: Fases en la aplicación del juego</p>	
---	---

DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	Los docentes participan en una lluvia de ideas aportando ideas para identificar posibles pasos que creen necesarios para aplicar un	30 minutos Sábado 15 febrero del	Equipo capacitador.	

	juego didáctico.	2025		
Desarrollo	<p>Exposición Teórica Interactiva: Presentación de las fases de la aplicación de juegos:</p> <p>Planificación: Definición de objetivos, selección del juego, diseño de materiales.</p> <p>Introducción: Explicación de reglas, conexión con los objetivos de aprendizaje.</p> <p>Desarrollo: Ejecución del juego, observación activa.</p> <p>Evaluación: Reflexión sobre el impacto del juego en el aprendizaje.</p> <p>Cierre: Consolidación de aprendizajes y retroalimentación.</p> <p>Actividad: Los docentes eligen un tema y diseñan un esquema para implementar un juego didáctico considerando cada fase se debe describir el objetivo del juego, los materiales a utilizar, aplicando las actividades para cada fase: planificación, introducción, desarrollo y evaluación.</p>	<p>60 minutos</p> <p>Sábado 15 febrero del 2025</p>	Equipo capacitador.	
Evaluación	<p>Presentación de Diseños: Cada equipo presenta su esquema de juego diseñado en la actividad anterior. El resto de los grupos proporciona retroalimentación utilizando una rúbrica con los siguientes criterios:</p> <p>Claridad y coherencia del</p>	<p>45 minutos</p> <p>Sábado 15 febrero del 2025</p>	Equipo capacitador.	

	<p>objetivo.</p> <p>Integración de las fases en el diseño.</p> <p>Relevancia del juego para los objetivos de aprendizaje.</p>			
Finalización	<p>En una hoja de papel, cada docente dibuja una línea representando las fases vistas en la sesión. Sobre cada fase, escribe una palabra clave o un concepto que considere fundamental, deberá encender su cámara y la presentación será al azar a través de una ruleta.</p>	<p>45 minutos</p> <p>Sábado 15 febrero del 2025</p>	Equipo capacitador.	<p>computadora</p> <p>internet</p> <p>cámara</p> <p>lapiceros</p> <p>paginas de papel bond</p>

2.6. Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.

Unidad 2 del módulo: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos

Lección 1: Características del juego didáctico.



DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	<p>Presentación a los docentes de la Unidad 2 Diseño y desarrollo de Juegos didácticos.</p> <p>Lluvia de ideas sobre nombres de juegos didácticos que conocen.</p>	<p>30 minutos</p> <p>Sábado 22 febrero del 2025</p>	Equipo capacitador.	<p>Computadora.</p> <p>Presentaciones</p>
Desarrollo	<p>Se explicará la lección 1 Características del juego didáctico. mediante presentaciones de</p>	<p>60 minutos</p> <p>Sábado 8</p>	Equipo capacitador.	<p>Computadora.</p> <p>Presentaciones</p>

	<p>diapositivas</p> <p>Deben ser juegos sencillos y con un objetivo educativo.</p> <p>Crean en los estudiantes habilidades de trabajo y colaboración en el cumplimiento de tareas.</p> <p>Actividad motivadora para que los estudiantes lo realicen de manera voluntaria.</p> <p>Desarrollo de socialización, convivencia y trabajo en equipo.</p> <p>Las instrucciones tienen que ser comprensibles.</p>	febrero del 2025		<p>video sobre la importancia de los juegos didácticos.</p> <p>https://youtu.be/UATxQmKSJZE?si=zzFSMR9p1iVZbHAD</p>
Evaluación	<p>Actividad:</p> <p>Los docentes deben de elaborar que otra característica de los juegos lúdicos se puede tomar en cuenta en el área de matemática.</p>	<p>45 minutos</p> <p>Sábado 8 febrero del 2025</p>	Equipo capacitador.	<p>Página de papel bond.</p> <p>Plumones.</p>
Finalización	<p>Socialización con los docentes sobre otras características que deben tener los juegos lúdicos.</p>	45 minutos	Equipo capacitador.	

Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.

Unidad 2 del módulo: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos

Lección 2: Tipos de juegos didácticos.



DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	Lluvia de ideas donde los participantes expresen las características principales que tiene el juego didáctico.	30 minutos Sábado 1 marzo del 2025	Equipo capacitador.	Computadora. Presentaciones
Desarrollo	Explicación de la lección 2: Tipos de juegos didácticos en el área de matemática. Los diferentes juegos que se pueden emplear con los estudiantes de primer ciclo en el área de matemática son: Ruleta de los números. Domino de la suma y resta. Juego de memoria de las tablas de multiplicar. Juego matemático de las divisiones.	60 minutos Sábado 1 marzo del 2025	Equipo capacitador.	Computadora. Presentaciones. Youtube videos sobre juegos didácticos. https://youtu.be/HQBT-LfnQEg?si=dCeJuHw3NQT-NQy2 https://youtu.be/9zkOwKBimFk?si=wGckUSZfkZqus6rA Bocinas.
Evaluación	Se presentará la elaboración de un diseño de juegos didácticos que es la ruleta de los números. Materiales a utilizar: Cartón. Páginas de colores. Plumones. Pega. Tijera. Regla.	45 minutos Sábado 1 marzo del 2025	Equipo capacitador.	Cartón. Páginas de colores. Plumones. Pega. Tijera. Regla.
Finalización	Elaboración de un ejemplo de juego didáctico en el desarrollo lógico matemático.	45 minutos Sábado 1 marzo del 2025	Equipo capacitador.	Cartulina. Páginas de colores. Plumones.

				Colores Pega. Tijera. Regla.
--	--	--	--	---------------------------------------

Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.

Unidad 2 del módulo: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos.

Lección 3: Elementos creativos en la elaboración de juegos



DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	Presentación y socialización de los participantes sobre el juego didáctico elaborado.	45 minutos Sábado 8 marzo del 2025	Equipo capacitador.	Computadora. Presentaciones
Desarrollo	<p>Explicación de la lección 3: Elementos creativos en la elaboración de juegos</p> <p>Los elementos son: Elaboración de materiales concretos que le permita al estudiante construir, crear, buscar.</p> <p>Los juegos didácticos tengan colores que llamen la atención de los estudiantes.</p> <p>Representación de imágenes relacionados con el tema a desarrollar.</p>	90 minutos Sábado 8 marzo del 2025	Equipo capacitador.	Computadora. Presentaciones video sobre materiales a utilizar para elaborar material didáctico. https://youtu.be/mfcPQfjB02A?si=t-kSyS77QqCojF9Z
Evaluación	Actividad: De acuerdo al juego elaborado en el módulo 2	45 minutos Sábado 8 marzo del 2025	Equipo capacitador.	Páginas de papel bond.

	identifique cuales son los elementos creativos que tiene.			Plumones.
Finalización	Exposición de los materiales creativos utilizados en la elaboración del juegodidactico.	30 minutos Sábado 8 marzo del 2025	Equipo capacitador.	

2.7 Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.

Unidad 3 del módulo: Tecnologías digitales para el aprendizaje lógico matemático

Lección 1: Introducción a plataformas y aplicaciones educativas.



DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	<p>Bienvenida. Presentación de agenda a desarrollar.</p> <p>Presentación de la unidad 3: Tecnologías digitales para el aprendizaje lógico matemático</p> <p>Dinámica para introducirnos al tema: Introducción a plataformas y aplicaciones educativas.</p>	<p>Sábado 15 de marzo del 2025.</p> <p>30 minutos</p>	Equipo capacitador.	<p>Computadora Internet. Presentación de Geneally</p>
Desarrollo	<p>Presentación sobre qué son las plataformas y aplicaciones educativas.</p> <p>Exposición de las diferentes plataformas y aplicaciones educativas que se pueden utilizar para crear juegos interactivos relacionados con la matemática.</p> <p>La importancia que tienen las</p>	<p>Sábado 15 de marzo del 2025</p> <p>60 minutos</p>	Equipo capacitador.	<p>Computadora Internet. Presentación</p>

	plataformas educativas para la enseñanza de la lógica matemática. Tiempo de preguntas y respuestas.			
Evaluación	Resolver un quizz, el cual contiene preguntas sobre el tema que se acaba de impartir y así conocer qué tanto han aprendido los docentes del tema impartido.	Sábado 15 de marzo del 2025 30 minutos	Equipo capacitador.	Computadora Internet Plataforma Quizzz
Finalización	Presentación de la guía de trabajo. Despedida.	Sábado 15 de marzo del 2025 20 minutos	Equipo capacitador.	Guia de trabajo.

Planificación Didáctica de las Unidades de Aprendizaje.

Unidad 3 del módulo: Tecnologías digitales para el aprendizaje lógico matemático.



Lección 2: Beneficios y desafíos de la gamificación en el aprendizaje lógico matemático.

DESARROLLO

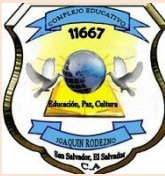
Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	Bienvenida. Presentación de la agenda. Dinámica. Revisión de la guía de trabajo.	Sábado 22 de marzo del 2025 30 minutos.	Equipo capacitador.	Computadora. Internet. Diapositivas.
Desarrollo	Lluvia de ideas sobre qué es lo que entienden por gamificación. Exposición sobre qué es la	Sábado 22 de marzo del 2025	Equipo capacitador.	Diapositivas. Video de you tube:

	<p>gamificación</p> <p>Ventajas y desventajas de la gamificación.</p> <p>La importancia de la gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.</p> <p>Presentación de un video sobre los beneficios de la Gamificación.</p> <p>Ejemplos de gamificación.</p> <p>Elaboración de un quizizz</p> <p>Preguntas y respuestas.</p>	1 hora 20 minutos.		https://www.youtube.com/watch?v=1kb4KoF8_Sc
Evaluación	Los docentes deberán elaborar un Quizizz de 5 preguntas donde se evidencie lo que se ha visto en clases.	Sábado 22 de marzo del 2025 30 minutos	Equipo capacitador.	Guía de trabajo.
Finalización	Presentación de sus Quiziz al azar, se tendrá una ruleta para ver qué docente mostrará se Quiziz.	Sábado 22 de marzo del 2025 30 minutos	Equipo capacitador.	

\

Unidad 3 del módulo: Tecnologías digitales para el aprendizaje lógico matemático

Lección 3: Diseño de juegos digitales educativos.



DESARROLLO

Etapas del módulo	Actividades y tareas	Tiempo fecha	Responsable	Recursos materiales
Inicio	Bienvenida.	Sábado 29 de	Equipo	Computadora.

	Presentación de agenda.	marzo del 2025. 10 minutos	capacitador.	Internet. Presentación.
Desarrollo	Exposición sobre cómo elaborar un juego educativo sobre la matemática. Preguntas y respuestas.	Sábado 29 de marzo del 2025 60 minutos.	Equipo capacitador.	Computadora. Internet Diapositivas.
Evaluación	Elaboración de un juego educativo sencillo que contenga un tema relacionado a la matemática.	Sábado 29 de marzo del 2025 60 minutos.	Equipo capacitador	Guía de trabajo.
Finalización	Socialización de los juegos creados en la clase. Explicación de la actividad evaluada: Crear un juego digital en el cual contenga el tema de las sumas, restas, multiplicaciones y divisiones en cualquier plataforma.	Sábado 29 de marzo del 2025 30 minutos.	Equipo capacitador.	Guía de trabajo.

2.8 Determinación de los plazos o calendario de actividades.

CRONOGRAMA.										
Actividades.	MESES									
	Noviembre	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Elaboración del perfil del proyecto.										
Presentación del perfil del proyecto.										
Elaboración de módulo educativo.										
Desarrollo del módulo educativo.										
Implementación de los juegos interactivos.										
Finalización.										

2.9 Recursos necesarios.

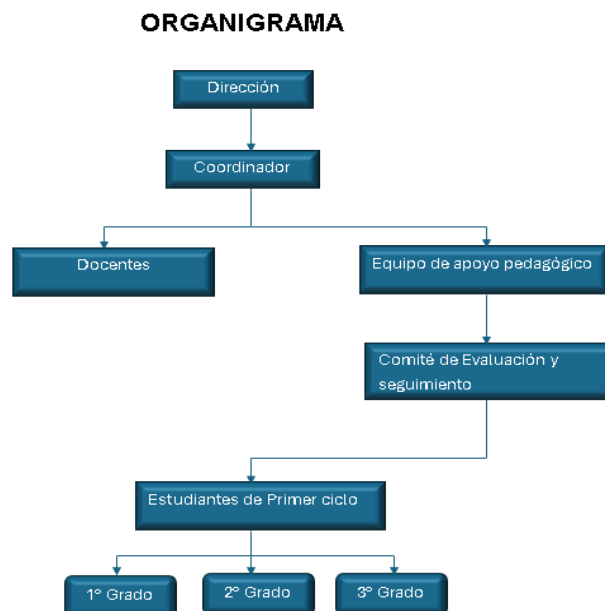
Recursos humanos.
Equipo de planificación del proyecto.
Docentes
Estudiantes de primer ciclo de educación básica.

Recursos materiales.
Cartulina iris de colores.
Páginas de colores.
Resma de papel bond.
Tijeras.
Pegamento.
Impresiones

2.10 Cálculos de los costos de ejecución y elaboración de presupuestos.

RECURSO	CANTIDAD	TOTAL
Impresión de hoja acerca de las actividades a realizar .	60	\$ 6.00
Resma de papel bond	1	\$ 5. 00
Cartulinas iris de colores	8	\$12.00
Resma de papel de color	1	\$ 8.00
Computadoras.	3	
Internet.		\$30. 00
Refrigerio		\$100.00
Honorarios de los capacitadores.		\$1,000.00
Total		\$1,161.00

2.11 Administración del proyecto.



2.12 Funciones (Responsabilidades)

FUNCIONES (RESPONSABILIDADES)	
<p>Responsable: Director del Complejo Educativo.</p> <p>Dependencia Jerárquica: Dirección Departamental</p>	<p>Función: Supervisar la ejecución del proyecto, asegurando el cumplimiento de objetivos, gestionando los recursos necesarios y establecer vínculos con demás miembros de la institución.</p>
<p>Responsable: Coordinador de primer ciclo</p> <p>Dependencia Jerárquica: Dirección</p>	<p>Función: distribuir los recursos y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes.</p>
<p>Responsable: Docentes</p> <p>Dependencia Jerárquica: Coordinador</p>	<p>Función: planificar y adaptar juegos lúdicos y estrategias en el aula, evaluar el impacto en los estudiantes, asistir a talleres de capacitación sobre el uso de los juegos, y brindar retroalimentación periódica al coordinador del proyecto.</p>
<p>Responsable: Equipo de apoyo</p> <p>Dependencia Jerárquica: Coordinador</p>	<p>Función: asesorar a los docentes en la adaptación de los juegos según el nivel de cada grupo, diseñar actividades que promuevan el pensamiento lógico-matemático, y ayudar a monitorear el avance en la comprensión matemática de los estudiantes.</p>
<p>Responsable: Comité de evaluación y seguimiento.</p> <p>Dependencia Jerárquica: Coordinador</p>	<p>Función: revisar periódicamente el avance del proyecto, evaluar los resultados de aprendizaje, y proponer mejoras o ajustes en la implementación de los juegos para maximizar su efectividad.</p>
<p>Beneficiarios: Estudiantes</p>	<p>Función: participar activamente en las actividades lúdicas diseñadas, desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento lógico, y aplicar los conceptos matemáticos en los juegos.</p>

2.13. Indicadores de evaluación del proyecto.

Disminución en un 50% de los problemas de cálculos numéricos y operaciones que presentan los estudiantes en el área de matemática del Complejo Educativo Joaquín Rodezno durante el primer trimestre del año 2025.

Incremento en la comprensión de ejercicios matemáticos, y resolución de problemas de los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en un 30% durante el mes de enero y febrero del año 2025.

Se estima que un 80% de los docentes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno utilizan métodos de enseñanza innovadores durante el primer trimestre del año 2025.

2.14. Factores externos condicionantes.

Los factores externos del proyecto son los padres de familia pues los estudiantes se benefician obteniendo una mejora en su aprendizaje y superando las deficiencias que presentan en el área de matemática, como comprensión, resolución de problemas.

3.Resultados Finales del Proyecto

3.1 Resultados obtenidos.

Registro de comentarios u observaciones de los actores involucrados en la ejecución del proyecto.

El instrumento de evaluación fue presentado a las docentes de primer ciclo después de haber socializado el proyecto que va enfocado al fortalecimiento de las competencias docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

Los resultados obtenidos fueron muy satisfactorios ya que el diseño de instrumento estaba formado por diez aspectos de evaluación donde ocho resultados fueron favorables y dos aspectos en desacuerdo.

Los resultados en que están en desacuerdo los docentes es elaborar por completo los diferentes juegos lúdicos sino buscar otras opciones como utilizar materiales ya hechos como juegos de dados, domino, juego de números y otros juegos para implementarlo en el área de matemática.

También están en desacuerdo al momento de crear diferentes juegos lúdicos utilizando las diferentes herramientas tecnológicas ya que presentan dificultad al utilizarlas.

Otro aspecto que están en desacuerdo es la modalidad del módulo que es virtual ya que expresaron que se les dificulta el uso de la tecnología de igual manera la creación de diferentes juegos lúdicos utilizando diferentes herramientas digitales.

Los comentarios de los aspectos favorables fueron los siguientes:

El título del proyecto va de acuerdo a las necesidades que presentan los estudiantes de primer ciclo.

El comentario es favorable porque va de acuerdo a las necesidades que presentan los estudiantes actualmente.

El objetivo se expresa con claridad, respondiendo a las necesidades que tienen los estudiantes de primer ciclo

La respuesta es sí pero se cumplirá a largo plazo debido a la población estudiantil.

Los beneficiarios del proyecto son los docentes para fortalecer sus competencias y estudiantes de primer ciclo que presentan dificultad en el área de matemática.

Los beneficiarios son estudiantes , pero también servirán de apoyo y ayuda a los docentes.

En el proyecto se describe el desarrollo de módulo educativo virtual que va dirigido a los docentes de primer ciclo.El comentario: es que se da a entender claramente.

El módulo denominado juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico matemático expresa con claridad las unidades y contenidos a desarrollar.

Se expresa con claridad y puede funcionar perfectamente en el aula con los estudiantes.

Se establece la fecha y el tiempo en que se desarrollará el módulo a los docentes de primer ciclo.

Se expresa con claridad los resultados que se espera obtener al desarrollar el módulo.

Se explicó de manera clara cuáles son los resultados esperados.

Los indicadores del proyecto expresan el fortalecimiento de las habilidades lógico-matemático en los estudiantes ya que los indicadores demuestran lo que se quiere lograr en el proyecto.

3.2 Valoraciones sobre la programación del módulo.

Al obtener los resultados del diagnóstico, se identificaron los indicadores que se iban a desarrollar en el proyecto en donde el equipo de trabajo se reunió diariamente para poder organizar la metodología y actividades a desarrollar en el módulo.

Se establecieron el nombre de las unidades y lecciones que conforman cada unidad, así como las actividades que se desarrollan durante el módulo estableciendo los responsables.

Se organizó el tiempo de duración del módulo, los días en que se desarrollaría, los recursos, materiales, estableciendo en un cronograma las fechas a impartir el módulo a los docentes de primer ciclo del turno vespertino del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

La elaboración del módulo educativo con las unidades y clases a desarrollar, así como tareas y actividades fue presentado a los docentes del Complejo Educativo, dando a conocer los beneficiarios, los logros que se esperan obtener al finalizar el módulo.

Las observaciones hechas por los docentes fueron muy satisfactorias ya que les pareció muy adecuado el desarrollo del módulo ya que se tomaron en cuenta las necesidades que presentan los estudiantes en el área de matemática, uno de los aspectos que hacían referencia era la modalidad en que se desarrolla el taller y les pareció que es mejor tomarlo en cuenta de manera presencial y no virtual debido al poco conocimiento que tienen de los recursos tecnológicos por eso tomaron a bien que se desarrolle presencial donde se les pueda explicar de manera personalizada a los participantes.

4. Conclusiones.

En base al diagnóstico realizado en el Complejo Educativo Joaquín Rodezno en primer ciclo del turno vespertino se identificaron las necesidades que presentaban los estudiantes en el área de matemáticas resolución de operaciones básicas, lectura y escritura de cantidades, dificultad para realizar la suma y resta tomando a bien la elaboración de un módulo diseñado para los docentes donde se explicará y se crearán diferentes juegos didácticos, e interactivos que pueden utilizar en el aula con los estudiantes, para así disminuir las dificultades en el área lógico matemático.

La modalidad virtual del módulo permite mayor accesibilidad y flexibilidad para los docentes participantes, mostrando que las plataformas digitales son una herramienta viable para la formación continua, especialmente en contextos educativos con limitaciones de recursos, donde también los materiales reciclados ayudan a la disminución de costos para una óptima ejecución y viabilidad del proyecto.

Los juegos didácticos son instrumentos y técnicas utilizadas por los docentes para facilitar el desarrollo cognitivo, las habilidades y destrezas en las niñas y los niños de forma amena, creativa y agradable. lo que contribuye al logro del proceso enseñanza-aprendizaje. Es por ello que una vez analizando los indicadores de logros y tomando en cuenta los objetivos propuestos se puede establecer que los juegos didácticos son una herramienta para enseñar la lógica-matemática.

5. Recomendaciones.

Es necesario que se tome en cuenta que al desarrollar el módulo a los docentes de primer ciclo del turno vespertino del Complejo Educativo Joaquín Rodezno sea de manera presencial para poder explicar de manera personalizada a los docentes la elaboración y diseño de diferentes juegos didácticos que puedan implementar en el aula con los estudiantes para mejorar las dificultades que presentan en el área de matemática.

En cuanto al seguimiento del proyecto es importante actualizar el contenido del módulo para incorporar nuevas tendencias pedagógicas, avances tecnológicos y retroalimentación de los participantes, garantizando así su relevancia y efectividad, implementando un sistema de seguimiento y evaluación a largo plazo que permita medir el impacto del módulo en el desempeño de los docentes y en el aprendizaje de los estudiantes, ajustando las estrategias según los resultados obtenidos.

El educador debe procurar una base teórica actualizada para innovar y crear juegos didácticos diferentes, es por ello que, debe existir en el docente conocimientos acerca de cada juego didáctico, es decir, debe conocer su función, objetivos y finalidades para así aplicarlos con eficiencia a sus estudiantes y ver mejores resultados y desenvolvimiento de cada estudiantes en la materia de matemática

Bibliografía.

ABARCA,S “Psicología del niño en la edad escolar”San José Costa Rica: EUNED 1992

Cantón, D. W. (2024). Herramientas tecnológicas y las matemáticas. Desafíos actuales LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades.

DE BORJA, M “ Juego infantil”Barcelona, España 1980

De Guzmán, M. (s.f.). *Juegos matemáticos en la enseñanza*. Madrid.

De Guzmán, M. (s.f.). *Juegos y matemáticas*. Obtenido de Revista suma:
<https://revistasuma.fespm.es/sites/revistasuma.fespm.es/IMG/pdf/4/061-064.pdf>

Dialnet. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado.

Diaz, F. “Didáctica y currículo:Un enfoque constructivista” Universidad de Castilla- La Mancha 2002.

EDUCEA, T “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica”Tesis de Maestría Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras 2007.

GAVILANEZ Y ZAVALA, S “ Los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento” Universidad de Ecuador 2010.

Unidad de Gestión Educativa Local. (s.f.). *La matemática y los juegos didácticos* .

Sánchez, C. (2020). Herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas durante la pandemia COVID-19.

Anexos

Diagnóstico Institucional.



Diagnóstico Institucional.

Universidad de El Salvador

Facultad de Ciencias y Humanidades

Departamento de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Ciencias de la Educación



Módulo II: Planeación y Gestión de Proyectos

Licdo. Reinaldo Antonio López Carrillo

TEMA: ELABORACIÓN DE DIAGNÓSTICO

Integrantes del equipo:

Karen Lisseth Cruz Ramírez	CR11072
Katherine Tatiana Rivera Portillo	RP17066
Roxana Yanira Olivo Colindres,	OC17001

Ciudad Universitaria, 12 septiembre de 2024

Antecedentes históricos

Fue fundada el día 02 de mayo de 1932, mediante el acuerdo número 766, con el nombre de escuela superior de varones “Pestalozzi”. Las autoridades que en su momento crearon la institución tomaron a bien considerar el nombre del ilustre maestro. En la escuela Joaquín Rodezno #1, en el turno de la mañana, sólo había primaria, pero en la tarde, la Joaquín Rodezno #2, había Plan Básico además de primaria.

El edificio, constaba de dos patios y era de dos plantas, pero por causa del terremoto del 10 de octubre de 1986, el edificio quedó dañado, razón por la cual fue construido con la ayuda de la AID y la embajada de Japón, inaugurando este edificio el 13 de noviembre de 1991, adquiriendo el nombre de Joaquín Rodezno en honor a un profesor originario de Santa Ana del cual no se tiene mayor información. Presta sus servicios de enseñanza mixta, adolescentes y adultos desde educación Inicial, parvularia a bachillerato diurno y nocturno. Ha sido generadora de aspectos importantes tales como éxito en el proyecto y promulgación de la Educación del Cerebro práctica (Corea del Sur) que facilita el manejo del estrés, la convivencia armónica entre individuos. Éxito en la promulgación de los derechos de las niñas, aspectos musicales (batucada) prácticas de danza moderna y folklórica. A lo largo de los años se han acumulado innumerables éxitos que llenan de orgullo el trabajo de los docentes que laboran en el Complejo Educativo.

Naturaleza del proyecto

El diagnóstico tiene como finalidad identificar las necesidades educativas que presenta la comunidad educativa del complejo Joaquín Rodezno en el turno vespertino, la institución

es de carácter pública financiada y gestionada por el gobierno siendo un centro educativo oficial Código 11667, está ubicada en la Calle Poniente. N°. 529, San Salvador, El Salvador.

Los medios para comunicarse al Complejo Educativo es por teléfono: 22196353 y el correo electrónico 11667.rodezno@gmail.com

El director del Complejo Educativo es el Licenciado José Ramiro Aguirre Salinas y la subdirectora del turno vespertino es la Licenciada Myrna Elizabeth Rodríguez de Alvarado. El Complejo Educativo posee una población estudiantil de 850 en los turnos de la mañana y de la tarde y consta con un total de 32 docentes en los dos turnos, el Personal Administrativo lo conforman 9 personas.

La infraestructura del Complejo Educativo Joaquín Rodezno cuenta con instalaciones muy amplias, posee 3 niveles un centro de cómputo, un laboratorio, baños, con sus respectivos lavamanos, una biblioteca y la dirección.

La razón de ser de la institución a través de su Misión es el formar niños y niñas, jóvenes y adultos para desarrollar sus capacidades y habilidades de manera integral con calidad, valores y convivencia pacífica y su Visión es ser un complejo educativo integral, formador de niños y niñas, jóvenes y adultos abiertos al cambio, utilizando tecnologías innovadoras y competitivas para lograr una calidad educativa e integrarse a la vida productiva del país.

Los valores del Complejo Educativo son seis: respeto, igualdad, responsabilidad, tolerancia, honestidad y cooperación cada uno de ellos se ponen en práctica con los compañeros, docentes, familiares, iniciando con el respeto que es una cualidad positiva que se refiere al hecho de respetar; de demostrar aprecio y reconocimiento por los demás, la

igualdad es el trato idéntico que se les da a cada uno de los estudiantes sin importar, género, edad, religión.

El valor de la responsabilidad consiste en cumplir las actividades, obligaciones asignadas y asumir los compromisos cuando se realiza, la tolerancia es la capacidad de convivir pacíficamente con personas que poseen opiniones, comportamientos o características distintas a las nuestras, honestidad decir siempre con la verdad actuar con sinceridad y mostrar respeto hacia los demás y hacia uno mismo y el valor de la cooperación que es la ayuda mutua que consiste en lograr, concluir alguna actividad.

Estructura organizacional.

La estructura organizacional del Complejo Educativo Joaquín Rodezno está formada por la estructura máxima que es el Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología, luego por la Dirección Departamental de San Salvador, y la Dirección del Complejo educativo que se divide en el Asesor Técnico Pedagógico y El Consejo Directivo escolar conocido como CDE.

Luego lo conforma la Administración escolar conformada por contabilidad, secretaría, personal de mantenimiento. Y la subdirección formada por el consejo de profesores dividido en equipo pedagógico, de gestión y de evaluación, el consejo de estudiantes.

La sub dirección lo conforma el personal docente y la población estudiantil que abarca educación parvularia, educación básica y educación media turno diurno y nocturno.

Dimensiones e indicadores diagnosticados.

La primera dimensión es el rendimiento académico que es las capacidades que tienen los estudiantes , expresan lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo y se ve afectada

en el área de la lectura y las matemáticas, mostrando dificultad en la lectura de sílabas y palabras así como deficiencia al leer textos de manera fluida y al escribir palabras y pequeñas oraciones cuando se realizan dictado.

También afecta en el área de matemática, presentan dificultad al realizar operaciones de suma, resta y multiplicación, así como cálculos numéricos.

La técnica que se utilizó para identificar las dimensiones e indicadores fue la observación en el Complejo educativo y el instrumento fue las notas de campo donde se fueron apuntando lo que se observaba en el momento.

El ambiente educativo es otra dimensión que influye en el proceso académico de los estudiantes del complejo educativo, el ambiente o contexto es el conjunto de estructuras físicas y las relaciones humanas que se desenvuelven en la comunidad educativa, a través de las entrevistas se logró identificar los efectos del ambiente, uno de ellos es la inseguridad en lo cual por su ubicación al ser un área comercial donde se encuentra mucha afluencia de personas los estudiantes están expuestos a delitos, sustancias tóxicas, influencias externas negativas por medio del contacto con personas que no son parte de la comunidad educativa, además de la presencia de sustancias nocivas en el aire debido a la contaminación ambiental.

Los padres de familia forma parte de otra dimensión son los encargados de los estudiantes en el Complejo educativo los cuales están dejando de lado los roles y responsabilidades que tienen hacia sus hijos por los compromisos laborales, no asisten con frecuencia para verificar el cumplimiento de actividades y avance en el aprendizaje de sus hijos, demostrando poco interés por involucrarse en las diferentes actividades de aprendizaje que realizan los estudiantes, así como la falta de tiempo para apoyarlos en las actividades o tareas que se dejan.

La técnica que se utilizó fue la entrevista a la subdirectora y a los docentes para identificar los problemas que se presentan en el Complejo educativo.

El instrumento fue la guía de entrevista, que se desarrolló con la colaboración de docentes.

Otro problema detectado es al respecto de la aplicabilidad de la inclusión educativa la cual se define como el derecho de las niñas y niños a una educación de calidad que considere y respete las diferentes capacidades y necesidades educativas, por lo cual en el complejo es evidente la falta de adaptación de la infraestructura, desde la entrada hay una rampa demasiado inclinada, no hay acceso a la segunda ni tercera planta para los estudiantes o docentes que presentan dificultad al moverse y en lo pedagógico a pesar que se cuenta con psicólogo como apoyo a en la institución a las necesidades educativas especiales que se presentan cuando los estudiantes presentan un ritmo de aprendizaje distinto generalmente no son tratados ni diagnosticados por un especialista debido a que los padres de familia no le dan continuidad al estado de sus hijos razón por la cual los métodos de enseñanza no logran adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje.

Finalmente se pudo detectar otro problema que es la infraestructura del Complejo Educativo Joaquín Rodezno, en cuanto a esto se puede decir que la infraestructura es insatisfactoria, debido a que algunos elementos que forman parte del edificio escolar como: el cielo falso, las paredes, baños, mobiliario y ventanas se encuentran en mal estado, esto es por que no se le da un mantenimiento continuo.

METODOLOGÍA DE DIAGNÓSTICO

Población y muestra involucrada en el diagnóstico

Su administración está bajo la dirección del licenciado José Ramiro Aguirre Salinas quién administra las secciones matutina, vespertina y nocturna, tiene una planta docente de 47 docentes, 2 subdirectoradas, 7 personas en el área administrativa y 3 personas correspondiente al área de mantenimiento y vigilancia. Por otro lado, la cantidad de estudiantes que forman parte de la comunidad educativa de los turnos matutino, vespertino y nocturno es un total de 994.

La muestra involucrada en el diagnóstico son estudiantes de primer, segundo y tercer grado que es primer ciclo en total son 115 estudiantes.

La población de tercer ciclo son 80 estudiantes y 3 docentes.

Técnicas e instrumentos para recolección de información

La técnica que se utilizó para identificar la dimensión de rendimiento académico y los indicadores : Dificultad para leer, problemas de escritura, deficiencia en las operaciones matemáticas, fue mediante la observación en el Complejo educativo y el instrumento fue las notas de campo donde se fueron apuntando lo que se observaba en el momento, se realizaron visitas en los salones de primer ciclo para poder ir identificando el desempeño académico que tienen los estudiantes, participaciones en clase, la fluidez al leer, el escribir correctamente las palabras mediante dictados que hacen los docentes hasta lograr identificar las deficiencias en el área de la lectura, escritura y matemática.

Para la dimensión de padres de familia y los indicadores: compromisos laborales, poco interés, falta de tiempo la técnica que se utilizó fue la entrevista a la subdirectora y a los docentes para identificar los problemas que se presentan en el Complejo educativo.

El instrumento fue la guía de entrevista, formulada por 10 preguntas que se realizó con la colaboración de los docentes.

Seguidamente dentro de la dimensión ambiente educativo se encontraron algunos efectos debido a su ubicación: Inseguridad, Contaminación, Influencias externas negativas, la técnica utilizada para la recolección de la información fue la entrevista a profundidad, la entrevista fue dirigida con apoyo de la guía de entrevista y con el instrumento de grabador de voz para los entrevistados.

Ahora bien para la recolección de información acerca de la inclusión educativa y sus indicadores: adecuación de Infraestructura, falta de diagnóstico y seguimiento, Inadecuación de métodos de enseñanza, se utilizó como instrumento la guía de entrevista con su respectiva técnica y se trabajaron notas de campo a través de la técnica de observación que nos permite captar aspectos de la infraestructura del complejo educativo.

Posteriormente para la recolección de información de la dimensión de la infraestructura del Complejo Educativo Joaquín Rodezno y sus indicadores: Cielo falso, paredes, mobiliarios y baños, se utilizó la técnica de la observación y su instrumento fue la nota de campo.

Procesamiento y análisis de la información

Se recolectó la información del diagnóstico mediante diferentes técnicas de investigación como: entrevistas, observación.

Proceso de priorización y jerarquización de problemáticas y necesidades educativas

Dentro de las problemáticas se encuentran:

- **Bajo rendimiento académico:**

Según Valdés (2010) el bajo rendimiento escolar es la dificultad que el alumno presenta en las distintas áreas de estudio, manifestando desinterés al aprender y trae como consecuencia la deserción escolar.

- **Dificultad para leer:**

La dislexia es un trastorno del aprendizaje que consiste en la dificultad en la lectura debido a inconvenientes para identificar los sonidos del habla y aprender a relacionarlos con las letras y las palabras (decodificación).

- **Problemas de escritura**

La expresión escrita es una discapacidad del aprendizaje que dificulta poner las ideas por escrito. También crea dificultades con la gramática y la puntuación.

- **Deficiencia en la resolución de operaciones matemáticas**

El término que con mayor frecuencia se suele emplear para mencionar a este tipo de problemas es el de “discalculia”, pero también se usan a veces otros como: “disaritmética” o “acalculia”. Todos ellos se refieren a alteraciones que tiene su origen en aquellas partes del cerebro que son el directo sustrato anatómico-psicológico de los procesos neuropsicológicos que se ocupan de nociones matemáticas.

- **Compromisos laborales de los padres de familia .**

El padre de familia debe estar involucrado en todos los momentos del desarrollo de tu hijo o hija tomando en cuenta el tiempo y espacio adecuado.

- **Poco interés**

Falta de interés por aprender algo que se le está enseñando.

- **Falta de tiempo:**

- **Inseguridad**

Se entiende la inseguridad como la presencia real de riesgos o amenazas para la salud de los habitantes de una ciudad, país o región. Puede surgir de diversos factores, como pueden ser la violencia urbana (asociada, generalmente, a la criminalidad), la acción de las fuerzas naturales (desastres naturales), u otros factores propios de la vida en sociedad.

- **Contaminación Ambiental**

La contaminación ambiental es la presencia de componentes nocivos, bien sean de naturaleza biológica, química o de otra clase, en el medio ambiente, de modo que supongan un perjuicio para los seres vivos que habitan un espacio, incluyendo, por supuesto, a los seres humanos.

- **Influencias externas negativas**

Influencia negativa se entiende como aquellas acciones, estilos de vida, atenciones o consejos de directivos, docentes, familiares y amigos que guían la toma de decisiones de los alumnos.

- **Inadecuación de Infraestructura a personas con discapacidad física**

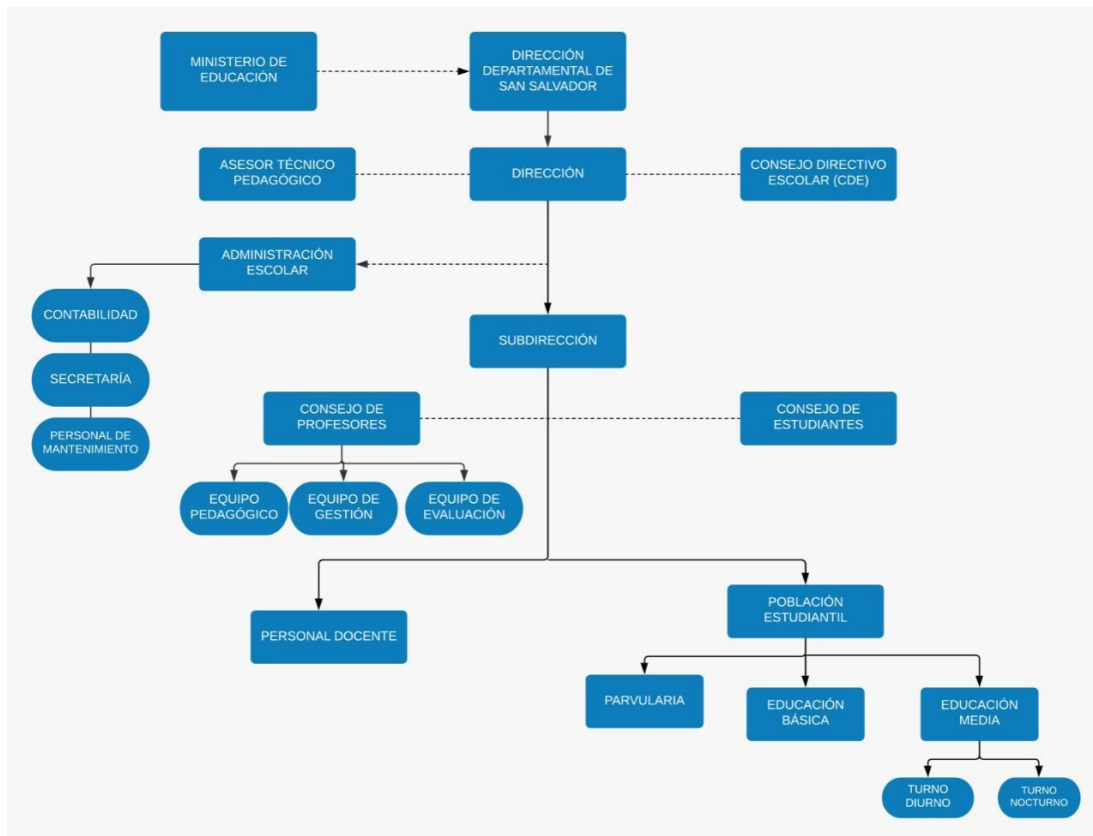
- **Falta de diagnóstico y seguimiento de trastornos de aprendizaje**

- **Inadecuación de métodos de enseñanza**

- **Infraestructura en mal estado**

La mala infraestructura genera un entorno desfavorable para el aprendizaje y limita recursos educativos. Además, contribuye a la reproducción de desigualdades socioeconómicas, afectando no solo el desempeño académico sino también la salud y seguridad de estudiantes y educadores.

Estructura organizacional.





GUIA DE ENTREVISTA



Entrevista dirigida a la subdirectora del Complejo Educativo Joaquín Rodezno

Introducción: Reciban un cordial saludo de parte de las estudiantes que cursan el módulo gestión y administración de proyectos educativos de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador, deseándoles éxitos en sus actividades académicas. Les solicitamos de su colaboración para darle respuesta a la siguiente entrevista

Objetivo: Recopilar información sobre la naturaleza de la institución y los procesos educativos.

Nombre:

Tiempo a cargo en la institución:

1. ¿Cuántos estudiantes hay en la institución?
2. ¿Cuántos docentes hay en la institución?
3. ¿Cuáles son las funciones del director?
4. ¿Cómo es la organización de las actividades diarias en la institución?
5. ¿Qué tipo de capacitaciones reciben por parte del MINEDUCYT?
6. ¿Cada cuánto tiempo recibe capacitaciones por parte del MINEDUCYT?
7. ¿Con qué recursos materiales, tecnológicos y financieros cuenta el Complejo Educativo?
8. ¿Qué tan accesibles son los recursos educativos para los estudiantes y docentes?
9. ¿Se les ofrece algún tipo de apoyo emocional o psicológico a los estudiantes?
10. ¿Qué proyectos se están implementando en beneficio de los actores educativos (docentes, estudiantes, padres de familia) en el presente año?



GUIA DE ENTREVISTA.

Entrevista dirigida a los docentes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno



Introducción: Reciban un cordial saludo de parte de las estudiantes que cursan el módulo gestión y administración de proyectos educativos de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador, deseándoles éxitos en sus actividades académicas. Les solicitamos su colaboración para darle respuesta a la siguiente entrevista.

Objetivo: Recopilar información sobre los procesos educativos y el desempeño académico de los estudiantes.

Nombre:

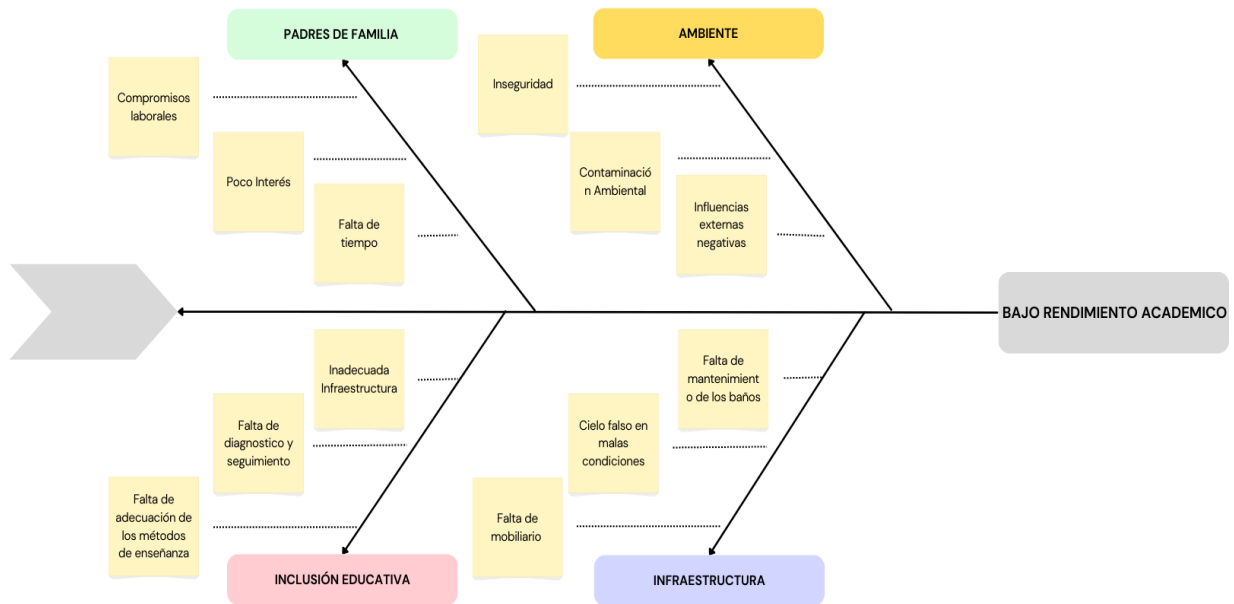
Grado a cargo :

Turno:

1. ¿Cuánto tiempo lleva ejerciendo como docente?
2. ¿Cuántos estudiantes tiene a cargo?
3. ¿Qué estrategias utilizas para desarrollar las clases?
4. ¿Cómo fomentas la participación y la colaboración entre los estudiantes?
5. ¿Qué estrategias utilizas para mantener un ambiente de aprendizaje positivo en el aula?
6. ¿Presentan dificultad en alguna materia en particular?
7. ¿Ha trabajado con estudiantes con necesidades educativas especiales?
8. ¿Cómo involucra a los padres y tutores en el proceso educativo de sus hijos?
9. ¿Cuáles son los principales desafíos o necesidades que enfrentan los estudiantes?
10. ¿Cómo describiría el rendimiento académico de los alumnos



Diagrama de Ishikawa



Dimensiones e Indicadores Diagnosticados.

Dimensiones	Indicadores	Técnica	Instrumento
Rendimiento académico	Dificultad para leer. Problemas de escritura. Deficiencia en las operaciones matemáticas.	Observación	Notas de campo
Padres de familia	Compromisos laborales. Poco interés Falta de tiempo	Entrevista	Guía de Entrevista
Ambiente Educativo	Inseguridad Contaminación Influencias externas negativas	Entrevista en profundidad	Grabador de voz

Inclusión Educativa	Inadecuación de Infraestructura Falta de diagnóstico y seguimiento Inadecuación de métodos de enseñanza	Entrevista en profundidad	Guía de Entrevista
Infraestructura	Cielo falso Baños Paredes Mobiliario	Observación	Notas de campo

Definición de Proyecto.

1.1. Definición del Método del Marco lógico.

Dificultad de los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el área de matemática.

En el Complejo Educativo Joaquín Rodezno los estudiantes presentan un bajo rendimiento académico es decir demuestran dificultad en lo aprendido a lo largo del proceso formativo donde se ve afectada el área de matemáticas, mostrando dificultad al realizar operaciones de suma, resta y multiplicación, división, comprensión de sus conceptos, el conocimiento de los símbolos matemáticos, el proceso de cálculos numéricos y en la resolución de problemas que está relacionado con la comprensión y resolución de problemas.

Los padres de familia forma parte importante del proceso formativo ya que son los encargados de los estudiantes en el Complejo educativo los cuales están dejando de lado los roles y responsabilidades que tienen hacia sus hijos por los compromisos laborales, no asisten con frecuencia para verificar el cumplimiento de actividades y avance en el aprendizaje de sus hijos, demostrando poco interés por involucrarse en las diferentes actividades de aprendizaje

que realizan los estudiantes, así como la falta de tiempo para apoyarlos en las actividades o tareas que se dejan.

Esto afecta al bajo rendimiento de los estudiantes es decir bajas calificaciones, pues no hay interés y motivación de los padres de familia por ayudar en las áreas de deficiencia que presentan los estudiantes en este caso lógico matemático.

Se espera que este equipo pueda diseñar alguna iniciativa concreta para mejorar las dificultades que presentan los estudiantes de primer ciclo en el área de matemática, reduciendo de esta manera el bajo rendimiento académico. Por eso se han diseñado diferentes actividades, juegos que puedan desarrollar y participar los estudiantes.

1.2 Análisis de Participación.

Identificación de Actores, sus Roles y Competencias Relacionados con el Problema.

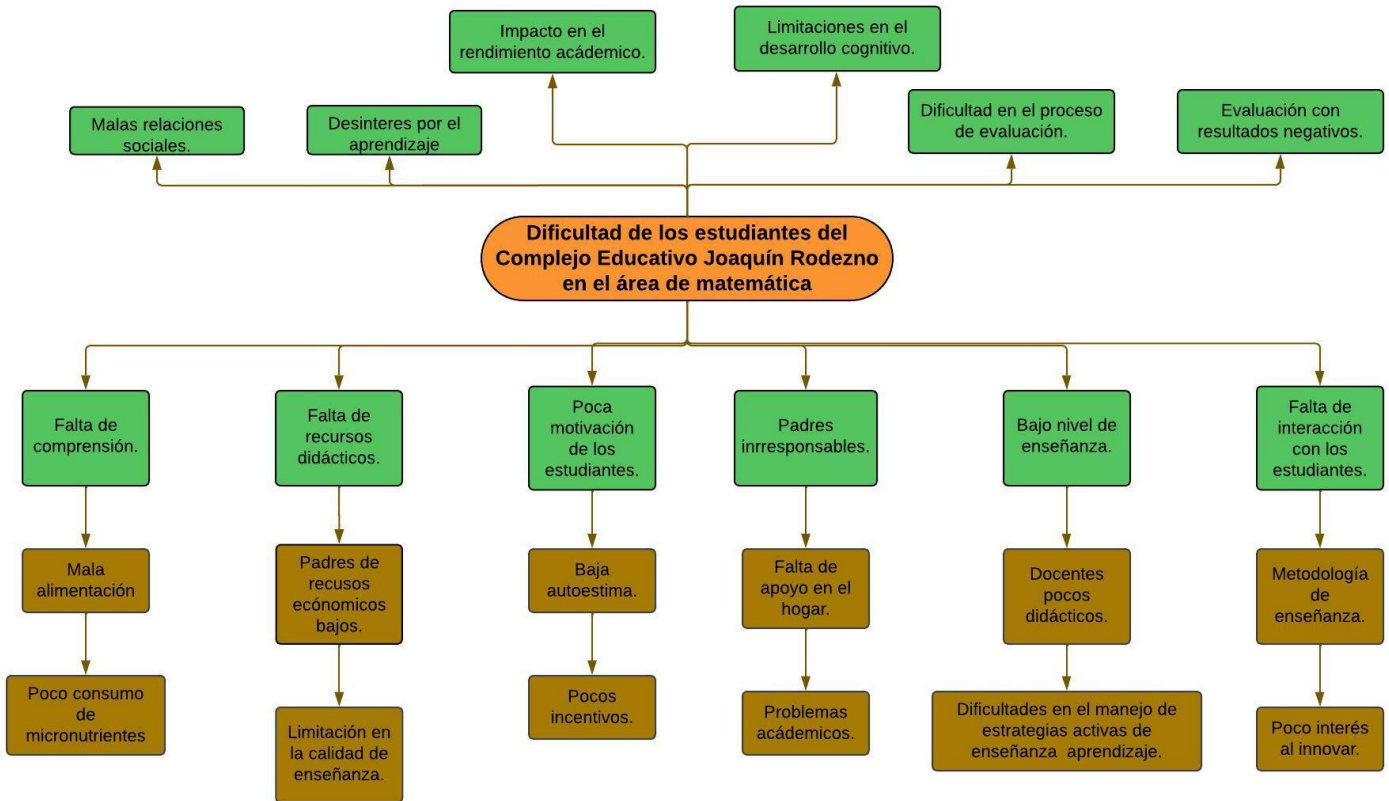
Beneficiarios Directos.	Beneficiarios Indirectos.	Excluidos/Neutrales.	Perjudicados/Oponentes potenciales.
<ul style="list-style-type: none"> ● Complejo Educativo Joaquín Rodezno. ● Estudiantes de primer ciclo de educación básica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Docentes. ● Padres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Colegios privados. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Docentes de colegios privados.

1.3 Selección del Problema Central.

Lista de posibles problemas percibidos en la actualidad. (lluvia de ideas)	Problema Central.
Comprensión de conceptos matemáticos.	Dificultad de los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el área de matemática, provocando el bajo rendimiento académico.
Reconocimiento de los símbolos matemáticos.	
Cálculos numéricos	
Realización de operaciones matemáticas	
Resolución de problemas matemáticos.	

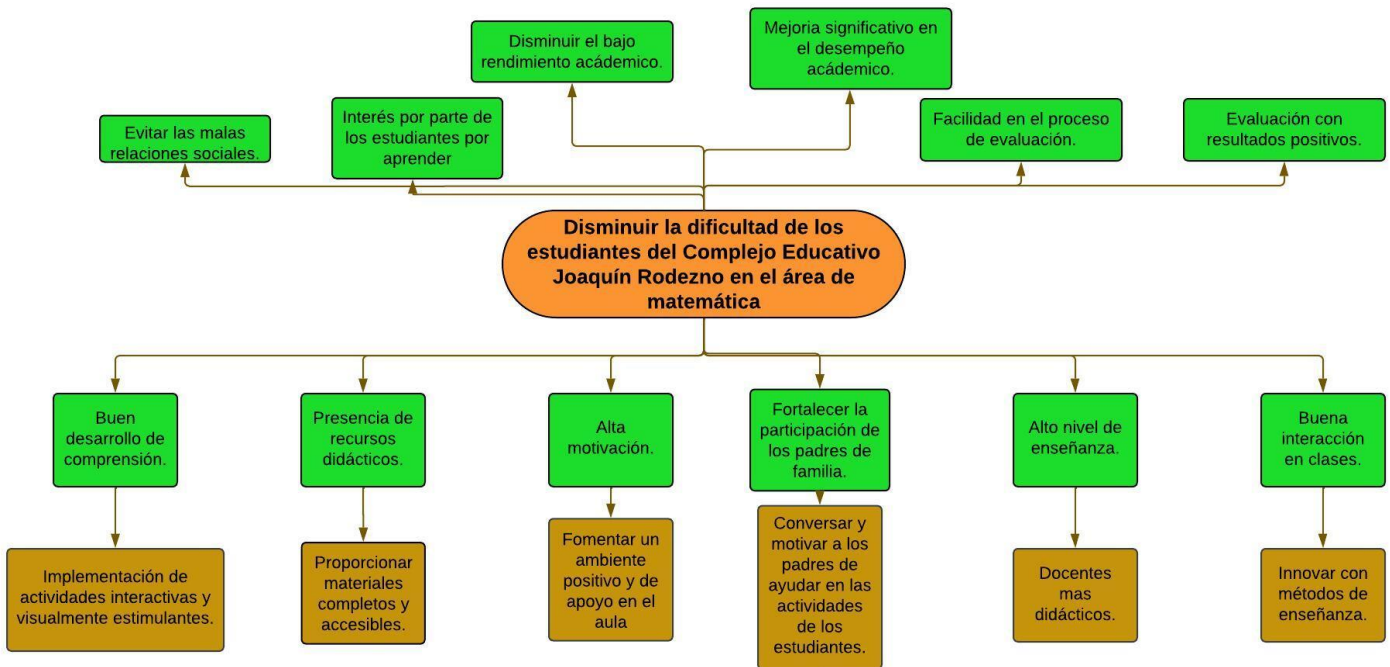
1.4 Árbol del problema.

ÁRBOL DE PROBLEMA.



1.5 Árbol de objetivos.

ÁRBOL DE OBJETIVOS.



1.6 Análisis de alternativas

Criterios	Coficiente asignado	Alternativa 1 Desarrollo de la comprensión	Alternativa 2 Presencia de recursos didácticos	Alternativa 3 alta motivación	Alternativa 4 Apoyo de los padres de familia	Alternativa 5 Mejora de la enseñanza	Alternativa 6 Buena Interacción en clases
Costo	4	2 8	2 8	4 16	4 16	4 16	4 16
Tiempo	2	4 8	2 4	2 4	2 4	3 6	4 8
Sostenibilidad	3	2 6	3 9	2 6	2 6	4 12	4 12
Riesgos	3	3 9	4 12	4 12	2 6	4 12	4 12
Implicación de beneficios	4	4 16	4 16	3 12	2 8	4 16	4 16
Prioridades de desarrollo	3	5 15	4 12	5 15	3 9	5 15	4 12
Impacto	5	5 25	3 15	3 15	3 15	4 20	4 20
Total		87	76	80	64	97	96

Escala de evaluación de los criterios de importancia para analizar las alternativas: 1= ninguna importancia, 2= baja importancia, 3= medio/baja importancia, 4= Medio/alta importancia, 5= Alta importancia

Matriz del Marco Lógico.

	Lógica de intervención	Indicadores	Fuentes de verificación	Supuestos
Objetivo General	Disminuir la dificultad de los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en el área de matemática.	<p>Disminución en un 50% de los problemas de cálculos numéricos y operaciones que presentan los estudiantes en el área de matemática del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.</p> <p>Incremento en la comprensión de ejercicios matemáticos, y resolución de problemas de los estudiantes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno en un 30%</p>	<p>Asistencia de los estudiantes.</p> <p>Informe de los maestros sobre el rendimiento académico de los estudiantes.</p>	Priorización en el área de matemática.
Objetivo Específico	Alto nivel de enseñanza en el área de matemática de los docentes del Complejo Educativo Joaquín Rodezno	<p>Se capacita un 50% a los docentes para el uso de recursos didácticos para aplicarlo en la clase de matemática</p> <p>Un 80% de los docentes del Complejo</p>	<p>Se capacita un 50% a los docentes para el uso de recursos didácticos para aplicarlo en la clase de matemática.</p> <p>Guía de observación.</p>	El proyecto busca fortalecer el área de matemática.

		Educativo Joaquín Rodezno utilizan métodos de enseñanza innovadores.		
Resultado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacitar a los docentes sobre el uso de recursos didácticos en el área de matemática. 2. Uso de materiales y recursos didácticos adecuados para los docentes. 3. Fortalecer un ambiente positivo y de apoyo al desarrollar el módulo con los docentes. 4. Aumentar la motivación por parte de los docentes al participar en las actividades a desarrollar durante el módulo. 	<p>Diseño de juegos didácticos utilizando diferentes materiales.</p> <p>Uso de diferentes plataformas educativas para crear juegos digitales.</p>	<p>Informe de los responsables del proyecto.</p> <p>Informe de los docentes del avance que tienen los estudiantes.</p>	<p>Las diferentes actividades a desarrollar en el área de matemática son asignadas por los facilitadores del proyecto.</p> <p>Participación de los docentes en el desarrollo de las diferentes actividades del módulo.</p>

Actividades		Recursos	Costos.	
	1.1 Realización de conocimientos previos a los docentes sobre diferentes juegos lúdicos a utilizar en el área de matemática con los estudiantes.	Recursos materiales Impresiones Fotocopias de actividades. Cartón.	\$ 50.00	Los docentes de los estudiantes permitirán el desarrollo de actividades en el área de matemática.
	1.2 Realización de guías de actividades a desarrollar en el módulo con los estudiantes.	Páginas de colores. Cartulina.		Participación de los estudiantes en los diferentes juegos didácticos.
	2.1 Determinación del uso adecuado de los recursos didácticos.	Fomy Silicon líquido. Tijera.		Interés por parte de los docentes y estudiantes por mejorar las dificultades en el área de matemática.
	2.2 Elaboración de recursos didácticos por parte de los docentes para desarrollar las operaciones matemáticas.	Pega. Plumones. Cubos de madera. Tableros de madera.		
	2.3 Facilidad de los docentes al diseñar los recursos didácticos.	Colores. Lápices. Borradores.		
	3.1 Desarrollo de actividades de socialización con los docentes sobre los recursos didácticos elaborados.	Dados de plástico, Recursos humanos Docentes		

	<p>3.2 Brindar atención a los docentes para desarrollar las actividades.</p> <p>3.3 Elaboración de actividades en grupo.</p> <p>4.1 Diseño de juegos interactivos en el área de matemática.</p> <p>4.2 Ejecución de dinámicas de conocimientos previos.</p>	<p>Personal encargado del proyecto.</p> <p>Estudiantes</p>		
--	---	--	--	--

Informe de evaluación del proyecto.

Universidad de El Salvador

Facultad de Ciencias y Humanidades

Departamento de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Ciencias de la Educación



Diplomado en Administración y Gestión Educativa.

Licdo. Romeo Alfredo Merino

Tema: Perfil del Proyecto Educativo:

Informe de los resultados de la evaluación del diseño del proyecto “ Fortalecimiento de las competencias Docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno”

Integrantes del equipo:

Karen Lisseth Cruz Ramirez	CR11072
Katherine Tatiana Rivera Portillo	RP17066
Roxana Yanira Olivo Colindres	OC17001

Ciudad Universitaria 29 noviembre de 2024

Tema: Informe de los resultados de la evaluación del diseño del proyecto “Fortalecimiento de las competencias Docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno”

Introducción

En el presente informe daremos a conocer la evaluación del diseño del proyecto denominado fortalecimiento de las competencias docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno la cual es esencial para garantizar la efectividad y pertinencia de las acciones propuestas.

Este proyecto busca empoderar a los docentes a través de herramientas y estrategias innovadoras que integren el uso de juegos didácticos como medio para promover habilidades de pensamiento lógico-matemático en sus estudiantes , mediante el desarrollo del módulo denominado Juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico-matemático que está formado por tres unidades y cada unidad comprende de tres lecciones.

La iniciativa fue presentada a los docentes participantes mediante un proceso de socialización, con el fin de compartir los fundamentos, objetivos y actividades planificadas, promoviendo su comprensión y participación activa. Esta etapa de socialización permitió recoger retroalimentación inicial y resolver inquietudes, lo que asegura una implementación más efectiva y adaptada a las necesidades del contexto educativo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

Al finalizar la socialización y presentación de proyecto, a los docentes se les entregó el instrumento de evaluación para poder conocer de manera concreta sus observaciones y comentarios sobre el diseño e implementación del proyecto, en este sentido, la evaluación del diseño del proyecto no solo permite validar su estructura y enfoque pedagógico, sino también identificar áreas de mejora y reforzar el compromiso de los actores involucrados en la construcción de una propuesta educativa que contribuya al desarrollo integral de los estudiantes del primer ciclo.

Objetivos.

Objetivo General.

Analizar la factibilidad técnica y operativa de la implementación del proyecto denominado fortalecimiento de las competencias docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

Objetivos Específicos.

Identificar la población beneficiada al ejecutar el módulo basado en la creación de juegos didácticos.

Explicar las unidades y lecciones que conforman el módulo denominado Juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico-matemático a las y los docentes del Complejo Educativo.

Describir los diferentes juegos didácticos que se crearán para favorecer el desarrollo del aprendizaje lógico matemático de los estudiantes.

Registro de comentarios u observaciones de los actores involucrados en la ejecución del proyecto.

El instrumento de evaluación fue presentado a las docentes de primer ciclo después de haber presentado y socializado el proyecto que va enfocado al fortalecimiento de las competencias docentes en el desarrollo de juegos didácticos que fomenten el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno.

Los resultados obtenidos fueron muy satisfactorios ya que el diseño de instrumento estaba formado por diez aspectos de evaluación donde ocho resultados favorables y dos aspectos en desacuerdo en donde los docentes no están de acuerdo en elaborar por completo los diferentes juegos lúdicos sino que se pueden utilizar materiales ya hechos como juegos de dados, domino, juego de números para implementarlo en el área de matemática.

También están en desacuerdo al momento de crear diferentes juegos lúdicos utilizando las diferentes herramientas tecnológicas ya que presentan dificultad al utilizarlas.

Otro aspecto que están en desacuerdo es la modalidad del módulo que es virtual ya que expresaron que se les dificulta el uso de la tecnología de igual manera la creación de diferentes juegos lúdicos utilizando diferentes herramientas digitales.

A continuación se muestra el instrumento con los comentarios realizados por los docentes

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

N°	Aspectos	De acuerdo	En desacuerdo	Comentario
1	El título del proyecto va de acuerdo a las necesidades que presentan los estudiantes de primer ciclo.	✓		• Si esta (anexo) acorde a las necesidades que actualmente puede surgir en primer ciclo.
2	El objetivo se expresa con claridad, respondiendo a las necesidades que tienen los estudiantes de primer ciclo.	✓		• Si, pero en un largo plazo se puede lograr debido a la Población estudiantil
3	Los beneficiarios del proyecto son los estudiantes de primer ciclo que presentan dificultad en el área de matemática.	✓		• Si aunque también pueden servir de apoyo al docente
4	En el proyecto se describe el desarrollo de modulo educativo virtual que va dirigido a los docentes de primer ciclo.	✓		• Se da a entender y describe el proyecto.
5	El módulo denominado juegos didácticos en el aula para el desarrollo lógico matemático se expresa con claridad las unidades y contenidos a desarrollar.	✓		• Se expresa con claridad y así funciona para poder ejecutarlas en el aula
6	Se establece la fecha y el tiempo en que se desarrollara el modulo a los docentes de primer ciclo.	✓		• Se establece el desarrollo en el que se pretende poder ejecutar el proyecto.
7	En el módulo se presentan diferentes juegos didácticos dirigidos al área de matemática.		✓	• Se pueden tomar en cuenta otros elementos para crear la parte ludica.
8	Se expresa con claridad los resultados que se espera obtener al desarrollar el módulo.	✓		• Se explica bien cuales son los resultados esperados.

9	El proyecto permite mejorar las áreas de dificultad que presentan los estudiantes en el desarrollo de operaciones y resolución de problemas matemáticos.		✓	• No puede permitir el desarrollo en la modalidad debido a que pueden generar inconvenientes diferentes
10	Los indicadores del proyecto expresan el fortalecimiento de las habilidades lógico-matemático en los estudiantes.	✓		• los indicadores si demuestran lo que se quiere lograr en el proyecto.

Fecha de la evaluación: 25-Nov-2024

Nombre: Milena Jandres y Miriam Valenzuela

Cargo: Docentes

Firma: [Firmas manuscritas]



Conclusiones.

- Gracias a la presentación del proyecto que se llevó a cabo en el Complejo Educativo Joaquín Rodezno se pudieron conocer las observaciones y comentarios que tenían los docentes para mejorar el proyecto y se puede concluir que en todos los aspectos están de acuerdo a las necesidades que presentan los estudiantes en el área de matemática siendo satisfactorio el proyecto y se puede evidenciar que tanto el nombre del proyecto como los demás aspectos les ha parecido interesante.

- En síntesis en el módulo se presentan diferentes juegos didácticos que se pueden implementar en el área de matemáticas, utilizando diferentes herramientas tecnológicas donde están en desacuerdo, ya que presentan dificultad al utilizar los recursos tecnológicos y la plataformas a ejecutarse donde se toma a bien desarrollar el módulo de manera presencial donde se les pueda explicar de manera personalizadas a cada uno de los docentes participantes

- Se puede concluir que los docentes no están totalmente de acuerdo al implementar la tecnología, ya que en algunos aspectos como los juegos digitales y la modalidad del módulo no están de acuerdo debido a que se puede generar algunos inconvenientes o dificultades al momento de realizar las actividades prácticas.

Anexos.

Carta de permiso



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



San Salvador, viernes 22 de noviembre 2024.

Sra. Directora.

Licda. Ana de Guevara.

Presente.

Respetable directora un gusto saludarla.

Por este medio le solicitamos permiso para que las siguientes estudiantes egresadas de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador:

Karen Lisseth Cruz Ramírez	CR11072
Katherine Tatiana Rivera Portillo	RP17066
Roxana Yanira Olivo Colindres	OC17001

Puedan presentar el diseño del proyecto que han elaborado en estos meses el cual va dirigido a los Docentes de primer ciclo del Complejo Educativo Joaquín Rodezno, con el objetivo de poder beneficiar a los estudiantes que presentan dificultades en el área de matemática.

Agradeciéndole, por su tiempo brindado.

F.

Licda. Ana de Guevara.



Directora del Complejo Educativo Joaquín Rodezno

Guía de trabajo y rúbricas de evaluación.

Unidad 1: Fundamentos de la enseñanza de la lógica matemática

Lección 1: Importancia del pensamiento lógico matemático en la educación primaria.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Crterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Organización y estructura	El mapa conceptual está organizado jerárquicamente, con una estructura lógica y clara que facilita la comprensión.	El mapa conceptual tiene una estructura lógica, aunque podría estar mejor organizada.	La estructura es confusa o desordenada, dificultando la comprensión.	Carece de estructura lógica, lo que hace difícil entender las relaciones.
Relación entre conceptos	Todas las relaciones entre conceptos están correctamente establecidas y claramente explicadas.	La mayoría de las relaciones entre conceptos están correctas, pero algunas no son claras.	Algunas relaciones son correctas, pero muchas están ausentes o mal definidas.	Las relaciones entre conceptos son incorrectas o inexistentes.
Selección de conceptos	Incluye todos los conceptos clave sobre el pensamiento lógico-matemático y la exposición.	Incluye la mayoría de los conceptos clave, con omisiones menores.	Incluye algunos conceptos clave, pero faltan varios elementos importantes.	Incluye pocos o ninguno de los conceptos clave sobre el tema.
Uso de la Herramienta (Lucidchart)	Utiliza de manera efectiva las funciones de Lucidchart, como colores, formas y conectores, para mejorar la presentación.	Utiliza algunas funciones de Lucidchart, aunque podrían optimizarse.	Utiliza pocas funciones de Lucidchart, lo que afecta la claridad del mapa.	No utiliza las funciones de Lucidchart adecuadamente, afectando la presentación.
Creatividad y Presentación Visual	El diseño es visualmente atractivo, con un uso adecuado de colores, formas y espaciado.	El diseño es claro y funcional, pero podría ser más atractivo visualmente.	El diseño es básico y poco atractivo, pero funcional.	El diseño es desorganizado o poco atractivo, dificultando la comprensión.
Integración de la Información	Integra de manera precisa y coherente los conceptos aprendidos.	Integra la mayoría de los conceptos aprendidos.	Integra algunos conceptos, pero hay incoherencias.	No integra adecuadamente los conceptos.

Lección 2: Teorías del aprendizaje y su aplicación en la enseñanza de la lógica y matemática.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Crterios	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
Relevancia de la Teoría	La teoría de aprendizaje seleccionada está claramente identificada y justificada, con una conexión directa a la actividad diseñada.	La teoría de aprendizaje está identificada y conectada con la actividad, aunque con justificación limitada.	La teoría de aprendizaje está identificada, pero su conexión con la actividad es poco clara o débil.	No se identifica claramente una teoría de aprendizaje o no está relacionada con la actividad.
Diseño de la Actividad	La actividad está bien estructurada, es innovadora y fomenta el aprendizaje lógico o matemático de manera efectiva.	La actividad está estructurada y es efectiva, aunque podría ser más innovadora o detallada.	La actividad tiene una estructura básica, pero es poco innovadora o carece de detalles importantes.	La actividad carece de estructura, innovación o relevancia para el aprendizaje lógico o matemático.
Claridad de las Instrucciones	Las instrucciones de la actividad son claras, completas y fáciles de seguir para los estudiantes.	Las instrucciones son claras, pero podrían incluir más detalles o ejemplos.	Las instrucciones son poco claras o incompletas, lo que puede generar confusión.	Las instrucciones son confusas o insuficientes, dificultando la comprensión
Uso de Recursos	Se seleccionaron y utilizaron recursos adecuados y creativos que enriquecen la actividad.	Los recursos seleccionados son adecuados, pero podrían ser más variados o creativos.	Los recursos utilizados son limitados o no se aprovechan plenamente.	No se utilizan recursos adecuados o estos no aportan al desarrollo de la actividad.
Colaboración en Pareja	La pareja trabajó de manera colaborativa, aprovechando las fortalezas de ambos y mostrando una comunicación efectiva.	La pareja trabajó de manera colaborativa, aunque hubo pequeñas dificultades en la comunicación.	La colaboración fue limitada, con desequilibrios en la participación o problemas de comunicación.	Hubo poca o ninguna colaboración entre los integrantes de la pareja.
Impacto Potencial	La actividad diseñada tiene un alto potencial para motivar y facilitar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes.	La actividad tiene un buen potencial para motivar y facilitar el aprendizaje, aunque con margen de mejora.	La actividad tiene un impacto potencial limitado en el aprendizaje de los estudiantes.	La actividad carece de impacto potencial en el aprendizaje activo y significativo.

Lección 3: Fases en la aplicación del juego

RÚBRICA DE EVALUACIÓN



Criterios	Nivel excelente (4)	Nivel bueno (3)	Nivel regular (2)	Deficiente (1)
Claridad del esquema	El esquema es claro, bien estructurado y fácil de entender. Incluye todos los elementos esenciales del juego.	El esquema es claro y estructurado, pero falta un elemento menor del juego.	El esquema es poco claro o incompleto, faltan varios elementos importantes.	El esquema es confuso, desorganizado o no incluye los elementos esenciales.
Definición de las fases	Las fases del juego están claramente definidas, ordenadas y explicadas con detalle.	Las fases del juego están definidas y ordenadas, pero faltan detalles en las explicaciones.	Las fases del juego están definidas, pero desordenadas o con explicaciones vagas.	Las fases del juego no están definidas o son confusas y desordenadas.
Creatividad e innovación	El esquema muestra ideas innovadoras y creativas que hacen el juego atractivo y único.	El esquema incluye ideas creativas, aunque no son completamente originales.	El esquema tiene ideas básicas, con poca innovación o atractivo.	El esquema carece de creatividad y no presenta elementos atractivos.
Adecuación al objetivo	El juego diseñado está completamente alineado con el objetivo lógico-matemático.	El juego está alineado con el objetivo lógico-matemático, pero podría mejorarse.	El juego tiene cierta relación con el objetivo, pero es poco claro o indirecto.	El juego no está alineado con el objetivo
Detalles técnicos	Incluye todos los detalles técnicos necesarios: materiales, roles, reglas y tiempo estimado.	Incluye la mayoría de los detalles técnicos necesarios, con pequeñas omisiones.	Incluye algunos detalles técnicos, pero faltan elementos importantes.	No incluye los detalles técnicos necesarios para implementar el juego.
Presentación visual	El esquema está presentado de forma ordenada, atractiva y profesional.	El esquema es ordenado y legible, aunque podría ser más atractivo.	El esquema es funcional, pero carece de orden o atractivo visual.	El esquema está desorganizado y poco atractivo visualmente.

Puntaje Total y Niveles de Desempeño

- **Excelente:** 22-24 puntos = 10
- **Bueno:** 18-21 puntos= 8
- **Regular:** 13-17 puntos= 6
- **Insuficiente:** 6-12 puntos= 4

Unidad 2 del módulo: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos

Lección 1: Características del juego didáctico.

COMPLEJO EDUCATIVO JOAQUÍN RODEZNO



Guía para exponer las principales características del juego

Objetivo: Explicar las principales características que se deben tomar en cuenta para elaborar diferentes juegos lúdicos.

Indicaciones: Cada uno de los docentes elegirá una de las características que considere importante al momento de elaborar un juego lúdico, explicando su utilidad, y facilidad al ponerla en práctica.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios a evaluar.	Porcentaje	Nota.
1. Seguridad al exponer.	30%	
2. Claridad en las ideas.	30%	
3. Dominio del contenido explicado.	40%	
TOTAL	100%	

Unidad 2 del módulo: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos

Lección 2: Tipos de juegos didácticos.



COMPLEJO EDUCATIVO JOAQUÍN RODEZNO

Guía de observación para elaborar un juego didáctico.

Objetivo: Diseñar creativamente un ejemplo de juego didáctico para implementarlo en el área de matemática.

Indicaciones: Cada uno de los docentes diseñará un ejemplo de juego didáctico en el área de matemática utilizando material reciclado.

Guía de observación para elaborar un juego didáctico.

Nombre:	
Docente capacitador:	
Fecha:	

Objetivo: Observar y evaluar el desempeño de los docentes al elaborar su propio juego didáctico en el área de matemática.

N°	ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Uso de materiales adecuados para elaborar el juego didáctico.			
2	Creatividad al diseñar su propio juego didáctico.			
3	Iniciativa por realizar la actividad.			
4	Toma en cuenta las sugerencias de los demás.			
5	Es responsable y ordenado con las actividades.			



Unidad 2 del módulo: Diseño y desarrollo de Juegos didácticos

Lección 3: Elementos creativos en la elaboración de juegos

Guía para exponer los elementos creativos del juego

Objetivo: Explicar los principales elementos creativos que se deben tomar en cuenta para elaborar diferentes juegos lúdicos.

Indicaciones: Cada uno de los docentes explicaran los elementos creativos que utilizo al realizar su juego en el área de matemática.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios a evaluar.	Porcentaje	Nota.
1. Dominio de los elementos creativos.	40%	
2. Claridad al exponer las ideas.	30%	
3. Sugerencias retomadas para la elaboración de juegos didácticos.	30%	

Unidad 3: Tecnologías digitales para el aprendizaje lógico matemático.
Lección 1: Introducción a plataformas y aplicaciones educativas.



COMPLEJO EDUCATIVO JOAQUÍN RODEZNO

Guía de trabajo formativa para practicar el diseño de cuestionarios en Kahoot!.

Creación de un cuestionario en Kahoot!.

Fecha final de entrega: sábado 15 de marzo del 2025.

Ponderación: 30%.

Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos para elaborar un cuestionario utilizando los diferentes tipos de preguntas que proporciona Kahoot!.

Indicaciones:

- Está actividad práctica será de manera individual.
- Elaborar un cuestionario con la herramienta kahoot!
- Para elaborar el cuestionario debe de escoger un contenido..
- El cuestionario debe de tener como mínimo 6 preguntas.
- Deberá compartir el enlace por medio del grupo de WhatsApp.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios a evaluar.	Porcentaje	Nota.
1. Responsabilidad y creatividad.	40%	
2. Utilizo todas las herramientas que le proporciona Kahoot!	35%	
5. Contiene 6 preguntas como mínimo.	25%	
TOTAL	100%	

Lección 2: Beneficios y desafíos de la gamificación en el aprendizaje lógico matemático.



COMPLEJO EDUCATIVO JOAQUÍN RODEZNO

Guía de trabajo formativa para practicar el diseño de cuestionarios en Quizizz.

Creación de un cuestionario en Quizizz.

Fecha final de entrega: sábado 22 de marzo del 2025.

Ponderación: 30%.

Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos para elaborar un cuestionario utilizando los diferentes tipos de preguntas que proporciona Quizizz.

Indicaciones:

- Está actividad práctica será de manera individual.
- Elaborar un cuestionario con Quizizz. <https://quizizz.com/>
- Para elaborar el cuestionario debe de escoger un tema libre.
- El cuestionario debe de tener como mínimo 6 preguntas, utilizando los tipos de pregunta que proporciona la herramienta.
- Agregar en algunas preguntas los elementos que proporciona la herramienta, sean estos: fórmula o imagen.
- Asignar puntaje y tiempo a las preguntas, según la dificultad de la pregunta.
- Deberá compartir el enlace por medio del grupo de WhatsApp para que podamos interactuar por medio del juego.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios a evaluar.	Porcentaje	Nota.
1. Responsabilidad y creatividad.	10%	
2. Utilizo todos los tipos de pregunta que proporciona Quizizz.	25%	
3. Las preguntas contienen otros elementos como: fórmula o imagen.	25%	
4. Las preguntas tienen puntaje y tiempo asignado según el grado de dificultad.	25%	
5. Contiene 6 preguntas como mínimo.	15%	
TOTAL	100%	

Lección 3: Diseño de juegos digitales educativos.

COMPLEJO EDUCATIVO JOAQUÍN RODEZNO



Guía de trabajo formativa para practicar el diseño de un juego educativo.

Creación de un juego educativo.

Fecha final de entrega: sábado 6 de abril del 2025.

Ponderación: 40%.

Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos para elaborar un juego educativo utilizando la herramienta que más se le facilite.

- Está actividad práctica será de manera individual.

- Elaborar un juego educativo con la herramienta o plataforma que más se le facilite.
- Para elaborar el cuestionario del juego debe de contener los siguientes temas: sumas, restas, multiplicación y división..
- El cuestionario debe de tener como mínimo 15 preguntas, utilizando los tipos de pregunta que proporciona la herramienta.
- Agregar en algunas preguntas los elementos que proporciona la herramienta, sean estos: fórmula o imagen.
- Asignar puntaje y tiempo a las preguntas, según la dificultad de la pregunta.
- Deberá compartir el enlace por medio del grupo de WhatsApp para que podamos interactuar por medio del juego.

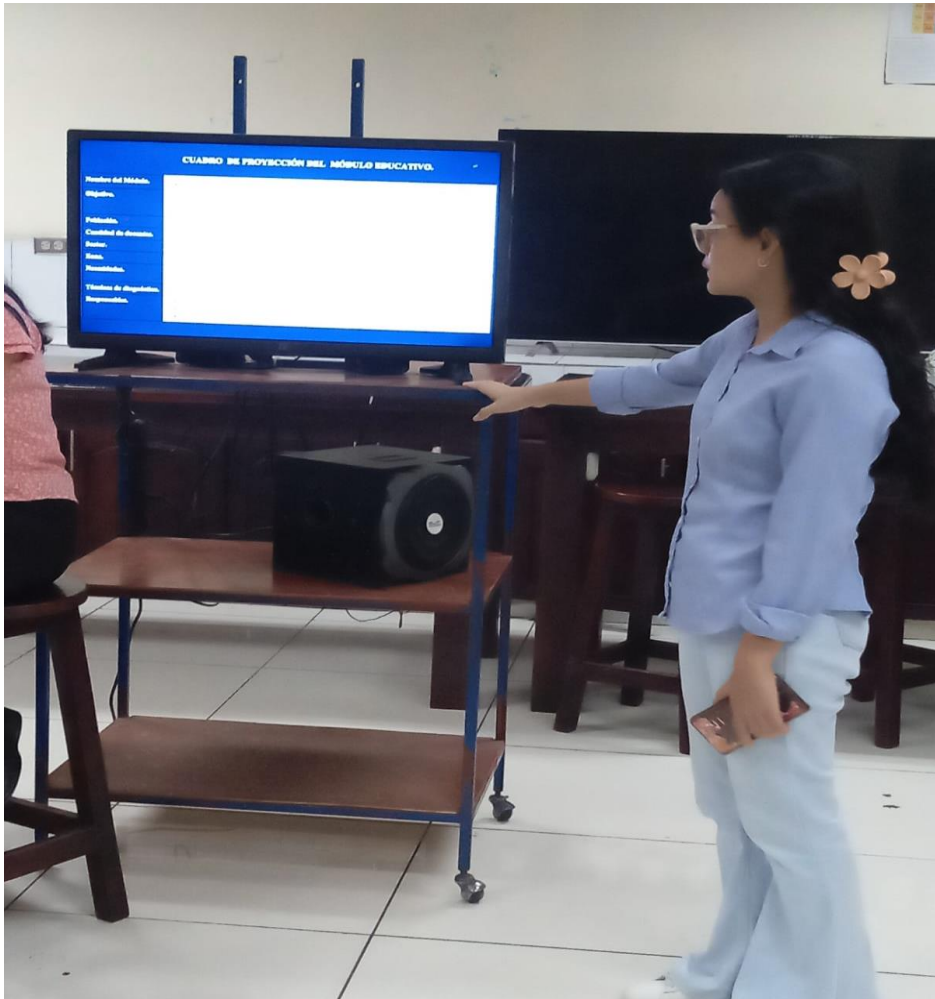
RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Criterios a evaluar.	Porcentaje	Nota.
1. Responsabilidad y creatividad.	10%	
2. Se ven evidenciados los temas que se asignó para la elaboración del juego.	25%	
3. Las preguntas contienen otros elementos como: fórmula o imagen.	25%	
4. Las preguntas tienen puntaje y tiempo asignado según el grado de dificultad.	25%	
5. Contiene 15 preguntas como mínimo.	15%	
TOTAL	100%	

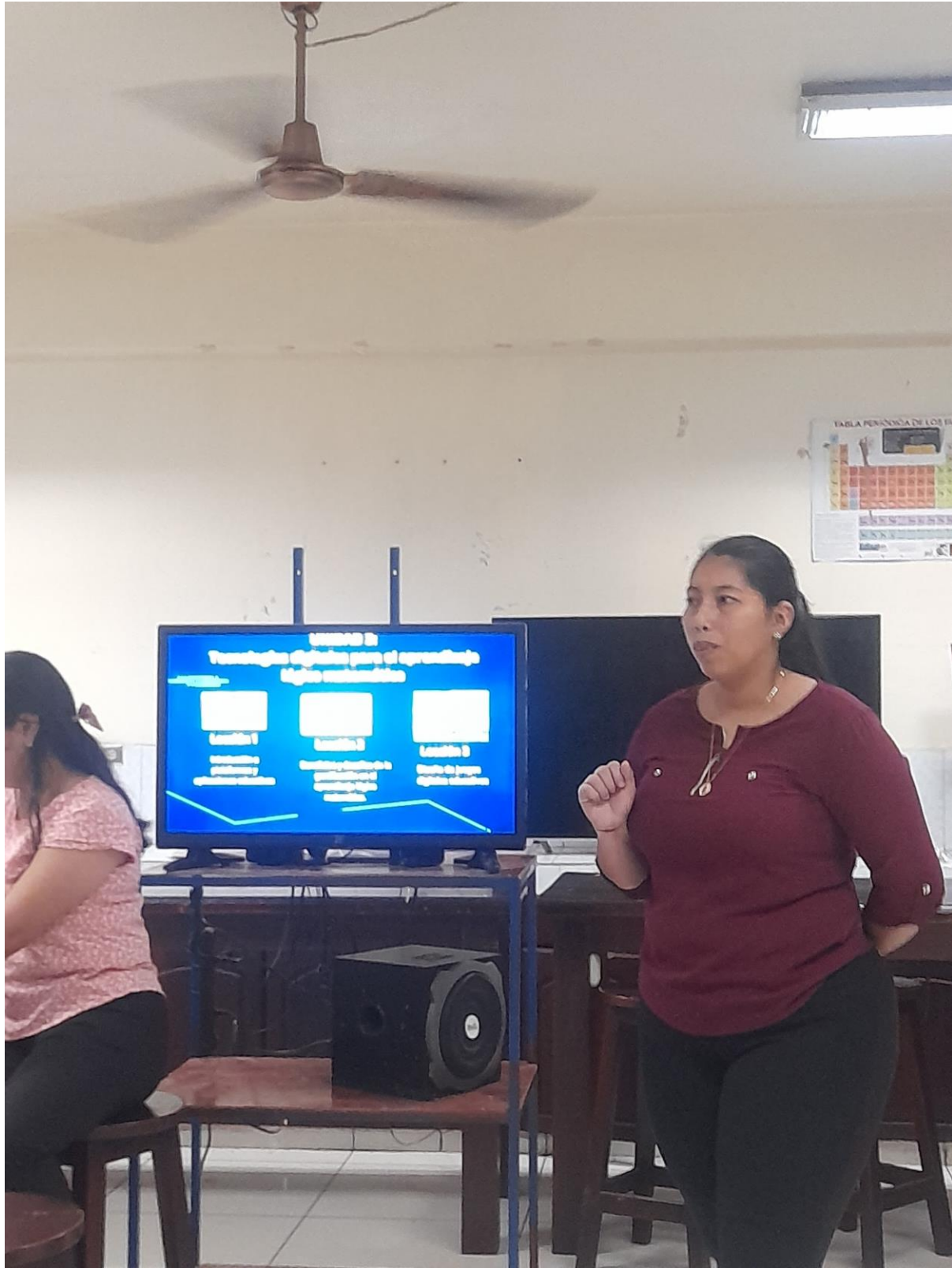
Fotografías.















Listado de asistencia.



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



Fecha: Lunes 25 de noviembre 2024.

Registro de Asistencia.

No	Nombre.	Cargo.	Firma.
1.	Milina Carolina Jandros Melara	Docente 2 ^a y 3 ^a B	
2.	Miriam Adela Valenzuela Bolaños	Docente 1 ^a B	
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			