

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



**TÍTULO:**

“FORMACIÓN DOCENTE ORIENTADA AL DOMINIO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN EL COLEGIO RINCÓN MÁGICO”

**PRESENTADO POR:**

GRISELDA RAQUEL JOVEL PÉREZ  
GLENDA CECILIA LETONA RIVERA  
KENDRA MICHELLE VALENCIA RODRÍGUEZ

**CARNET**

(JP17002)  
(LR19048)  
(VR19050)

INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS” PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

**DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:**

MAESTRO ROMEO ALFREDO MERINO VELÁSQUEZ

**COORDINADOR GENERAL DEL PROCESO DE GRADO:**

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR  
CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, 05 DE DICIEMBRE DEL 2024**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA

RECTOR

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN

VICERRECTOR ACADÉMICO

MAESTRO ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

SECRETARIO GENERAL

LICENCIADA ANA RUTH AVELAR

DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA

FISCAL GENERAL

**AUTORIDADES 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

MAESTRA SANDRA LORENA BENAVIDES DE SERRANO

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE POSGRADO

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

MAESTRO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR

JEFE DEL DEPARTAMENTO

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO

MAESTRO ROMEO ALFREDO MERINO VELÁSQUEZ

DIRECTOR DEL PROCESO DE GRADO

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradezco a Dios por guiar mi camino y darme fuerzas para avanzar durante esta etapa de estudios superiores. Él me ha ayudado a enfrentar desafíos y a superar obstáculos, y con seguridad puedo decir que su mano poderosa me ha sostenido.

A mis padres, Manuel Jovel y Gricelda de Jovel, quienes me han apoyado incondicionalmente y han hecho provisión de todo lo que he necesitado. Me motivaron y me animaron haciéndome saber que era muy capaz de alcanzar mis objetivos. Agradezco que siempre me inculcaron el temor a Dios y a depender de Él, ya que fue la base en mi día a día durante el período de estudios.

A Gerson Ortiz, quien estuvo atento a mi proceso de formación y siempre ofreció su ayuda cuando era necesario. Me acompañó, compartió su tiempo y me dio apoyo moral para lograr mis objetivos en diferentes etapas.

A Juana Ortiz Sagastizado, quien no dudó en brindar su ayuda para poder realizar actividades académicas dentro de su institución. Además, me dio su apoyo y comprensión cuando lo necesité, así como el ánimo en sus palabras para seguir adelante y triunfar.

Finalmente, a la Universidad de El Salvador, donde tuve la oportunidad de realizar mis estudios superiores para finalmente poder convertirme en una profesional en el área educativa. Así también porque tuve la oportunidad de conocer a docentes que guiaron con paciencia y esmero en el camino del aprendizaje; además, brindaron sus conocimientos para el desarrollo de nuevas competencias.

***Griselda Raquel Jovel Pérez***

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios quien ha sido mi guía, mi fortaleza y mi mayor apoyo durante este proceso, ya que, sin la ayuda de Él no habría sido posible.

A mis padres, Rafael Letona y Ana Gloria Rivera, por ser un pilar fundamental en este proceso, agradezco infinitamente por cada uno de sus consejos, por sus sacrificios, por su paciencia y por su apoyo en cada uno de los momentos. Agradezco por guiarme en el camino de Dios, por enseñarme que cualquier meta que desea alcanzar será posible solo con la ayuda de Él.

A mis hermanas, Wendy Letona, Karen Letona y mi hermano, Josué Letona, por el apoyo incondicional que me brindaron en los momentos difíciles, por sus palabras de ánimo y motivación, por su paciencia. Asimismo, agradezco a mi cuñado Ronald Martínez, por apoyarme y motivarme a cumplir mis metas, ya que sin el apoyo de ellos no lo habría logrado.

A mis amigas Kenny Callejas, Tatiana Pacas y Paula Rodas, por apoyarme, ya que no sólo se limitaron al área educativa, sino que trascendieron al ámbito personal formando parte de mi vida, agradezco por estar en los momentos más complicados, así como en los momentos de alegría.

Finalmente agradezco a la Universidad de El Salvador, donde tuve la oportunidad de forjarme académicamente en mis estudios superiores para convertirme en una profesional. También agradezco a cada uno de los docentes del Departamento de Ciencias de la Educación, que con su dedicación, pasión y entrega ha dejado una huella imborrable en mi formación académica.

***Glenda Cecilia Letona Rivera***

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente, quiero agradecer a Dios, porque sin Él no estaría aquí, en cada reto y aprendizaje sentí su apoyo en cada paso su guía y fortaleza me ayudaron a superar cada obstáculo en este camino, a Él le debo todo lo que soy y lo que he logrado.

A mis padres, Jorge Valencia y Elsa de Valencia, gracias por su amor incondicional, su ejemplo de esfuerzo y su fe en mí, incluso en los días en que yo misma dudaba. Sus sacrificios y apoyo me dieron las herramientas para avanzar y llegar hasta aquí, gracias por estar ahí siempre, ya sea para darme una palabra de ánimo o para hacerme reír en los momentos de mayor estrés, gracias por ser mi refugio y mi mayor motivación.

A mi novio, Manuel Henríquez, gracias por su paciencia y comprensión durante este proceso, su apoyo constante, su disposición para escucharme y sus palabras de ánimo en los días más complicados fueron una gran motivación para mí, gracias por ser mi compañero y por siempre alentarme a dar lo mejor de mí.

A mi universidad, que no solo me brindó una formación académica, sino también un espacio para crecer como persona y descubrir mis capacidades, así mismo, agradezco profundamente a los docentes que compartieron su conocimiento y me desafiaron a ser mejor cada día, cada lección, cada conversación y cada consejo quedaron grabados en mi formación y son parte de lo que hoy celebro.

Finalmente, a todas aquellas personas que, de una u otra manera, formaron parte de este camino: amigos, compañeros y personas que me tendieron la mano en los momentos clave, este logro también es de ustedes, a todos, gracias de corazón.

***Kendra Michelle Valencia Rodríguez***

## ÍNDICE

Resumen.....	1
Introducción .....	2
Objetivos del Informe.....	5
Justificación del Informe.....	6
1. Nombre del Proyecto.....	8
2. Naturaleza del Proyecto.....	8
3. Descripción del Proyecto .....	10
4. Justificación.....	11
5. Marco Institucional.....	12
5.1 Estructura organizacional.....	12
5.2 Recursos Humanos.....	12
5.3 Recursos Materiales.....	13
5.4 Recursos Financieros .....	13
5.5 Recursos Tecnológicos .....	13
5.6 Infraestructura física.....	13
5.7 Cobertura educativa.....	13
6. Finalidad .....	15
7. Objetivos.....	16
7.1 Objetivo General:.....	16
7.2 Objetivos Específicos:.....	16
8. Metas .....	17
9. Beneficiarios .....	18
10. Productos .....	18
11. Localización Física y Cobertura Espacial.....	19
12. Especificación Operacional de Actividades y Tareas a Realizar.....	20
13. Métodos y Técnicas a Utilizar .....	24
13.1 Métodos.....	24
13.2 Técnicas.....	25
14. Metodología del Proyecto.....	26
14.1 Taller de Formación Docente orientada al Dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico.....	26
14.2 Objetivos.....	26

14.3 Dirigido a .....	26
14.4 Acciones a realizar .....	27
14.6 Lugar de desarrollo.....	27
14.7 Cupo.....	27
14.8 Perfil del Instructor .....	28
14.9 Responsable de Implementación.....	28
14.10 Unidades Didácticas y Lecciones .....	29
<b>15. Desarrollo del Taller: Planificación y Evaluación .....</b>	<b>31</b>
Unidad N°1: Creando mi Aula Virtual en Google Classroom.....	31
Unidad N°2: Creando Material Educativo en Canva .....	47
Unidad N°3: Implementación de la Herramienta Tecnológica de Interacty en el Proceso Educativo .....	62
Unidad N°4: Aprendiendo de la Plataforma Cerebriti como Herramienta Tecnológica para realizar Estrategias Lúdicas de Evaluativas .....	75
Unidad N°5: Aprendiendo a utilizar Quizizz como herramienta Tecnológica para crear y evaluar contenidos de manera Lúdica .....	96
Unidad N°6: Diseñando Instrumentos Interactivos con la Herramienta Wordwall .....	114
<b>16. INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO .....</b>	<b>132</b>
<b>17. CALENDARIO DE ACTIVIDADES DEL AÑO 2025 .....</b>	<b>133</b>
<b>18. RECURSOS NECESARIOS .....</b>	<b>134</b>
<b>19. CÁLCULOS DE LOS COSTOS DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO .....</b>	<b>135</b>
<b>20. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO .....</b>	<b>137</b>
<b>21. CONCLUSIONES.....</b>	<b>134</b>
<b>22. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>135</b>
<b>23. ANEXOS .....</b>	<b>136</b>
<b>ANEXO A: DIAGNÓSTICO .....</b>	<b>136</b>
<b>ANEXO B. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL. ....</b>	<b>148</b>
<b>ANEXO C. INFRAESTRUCTURA FÍSICA.....</b>	<b>149</b>
<b>ANEXO D. GUÍA DE ENTREVISTA.....</b>	<b>150</b>
<b>ANEXO E. DESARROLLO DE ENTREVISTA .....</b>	<b>152</b>
<b>ANEXO F. TÉCNICA DE ISHIKAWA .....</b>	<b>153</b>
<b>ANEXO G: HERRAMIENTAS DE IDENTIFICACIÓN Y DISEÑO BAJO EL ENFOQUE DEL MARCO LÓGICO.....</b>	<b>154</b>
<b>ANEXO H: MATRIZ DE MARCO LÓGICO .....</b>	<b>157</b>

**ANEXO I: INFORME DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL DISEÑO DEL PROYECTO..... 162**

## Resumen

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son herramientas digitales que brindan diversos aportes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo beneficiados tanto docentes, alumnos y padres de familia. Por ello, se realizó el diseño de un proyecto basado en el uso adecuado de las herramientas digitales denominado “Formación docente orientada al dominio de la tecnología de la información y la comunicación” siendo dirigida al personal docente del Colegio Rincón Mágico, institución donde se realizó previamente un diagnóstico para poder evaluar y determinar las problemáticas y así, abordar la de mayor prioridad. Dentro de las necesidades se identificó la escasa formación docente en nuevas tecnologías, y, por lo tanto, para el diseño del proyecto se creó una propuesta de taller que describe el objetivo de la formación, hacia quién está dirigido, las acciones a realizar, su duración, el lugar de desarrollo, número de personas que pueden participar, el perfil de la persona encargada de instruir al personal, así como también especificar los responsables de implementar el taller. Cabe mencionar que dentro de las acciones a realizar se describen las actividades y metodología a desarrollar en cada sesión, donde se hace una división de seis unidades con sus lecciones sobre diferentes plataformas virtuales y las herramientas que estas ofrecen. La propuesta de proyecto diseñada se presentó a las autoridades del Colegio Rincón Mágico a través de una presentación donde se les explicó la finalidad, objetivos, y beneficios, y donde se obtuvo la aprobación de partes del personal encargado.

***Palabras clave:*** tecnología, información, comunicación, formación docente, proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Introducción**

Durante el desarrollo del diplomado denominado “Administración y Gestión Educativa” se destaca como primer punto la importancia de la administración estratégica como un enfoque de alta relevancia para el ámbito educativo, ya que éste ayuda a maximizar el uso de sus recursos limitados, identificar oportunidades, minimizar el riesgo y lograr una ventaja competitiva para poder adaptarse a los diferentes cambios que se puedan llevar a cabo, ya que, si bien la implementación de la administración estratégica puede llevar tiempo y esfuerzo, los beneficios a largo plazo pueden ser muy significativos.

Como segundo punto, cabe mencionar el conocimiento adquirido en cuanto a la planificación y gestión de proyectos puesto que es la base para poder elaborar el correcto diseño de un proyecto para una institución específica. Para lograr el éxito en un proyecto, es necesaria una buena organización determinando cada uno de los componentes que serán abordados y de esa manera seguir una secuencia lógica para obtener los resultados esperados. Por ello, el presente informe final cuenta con cada uno de los apartados requeridos como resumen, nombre, naturaleza y descripción del proyecto, como también justificación y marco institucional. Además, se establecen los objetivos tanto general como específicos que dirigen el qué, cómo y para qué del informe final. Así mismo, las metas, beneficiarios y productos como también los métodos y técnicas ejecutados.

Dentro de la metodología del proyecto se determinan las acciones a realizar para el taller de formación docente donde se desglosan las actividades y tareas a realizar, como también las generalidades que comprenden el taller. Se presentan los recursos a utilizar como también la propuesta de presupuesto ya que la institución debe conocer los gastos que se realizarán para la ejecución del taller. Para el diseño del proyecto se elabora una matriz del marco lógico como

herramienta de análisis para la correcta planificación, ejecución y evaluación del proyecto. Y como punto final, la evaluación del diseño del proyecto por parte de la institución educativa.

El presente informe de desarrollo del proyecto “Formación Docente orientada al Dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)”, surge como una respuesta directa a las necesidades observadas en el colegio Rincón Mágico, donde los docentes han manifestado interés por explorar nuevas formas de enseñanza que se ajusten a las características de los estudiantes actuales, actualmente, es evidente que la tecnología, bien utilizada no solo optimiza el tiempo y los recursos en el aula, sino que también mejora las experiencias educativas al hacerlas más dinámicas, interactivas y atractivas para los estudiantes.

Así mismo, este proyecto nace con el propósito de brindar a las docentes una formación que les permita dominar las (TIC), el cual no solo se trata de aprender a usar computadoras o aplicaciones, sino de entender cómo estas herramientas pueden mejorar el proceso educativo, ya que la idea es que los docentes no solo adquieran habilidades técnicas, sino que también conozcan formas creativas e innovadoras para conectarse con sus estudiantes. En la actualidad, los estudiantes están creciendo en un mundo donde la tecnología es parte de su vida cotidiana y es por ello, que surge la necesidad de que los docentes cuenten con herramientas y habilidades que les permitan adaptarse a los nuevos tiempos.

Este informe contiene la planificación, ejecución y evaluación de un conjunto de actividades formativas orientadas a proporcionar a los docentes las herramientas necesarias para integrar las TIC en su práctica diaria, ya que dicha propuesta incluye un taller práctico con sesiones interactivas y evaluaciones periódicas que buscan no solo transmitir conocimientos técnicos, sino también promover la creatividad, teniendo como objetivo que las docentes se sientan cómodas al conocer nuevas herramientas digitales y que aprendan a utilizarlas en

diferentes actividades, como la creación de clases dinámicas, el diseño de evaluaciones más atractivas o el uso de plataformas para el seguimiento del progreso de los estudiantes.

Sabemos que este tipo de formación no solo beneficia a los docentes, sino que también tiene un efecto positivo en los estudiantes, ya que, cuando los docentes manejan mejor las diferentes herramientas tecnológicas, pueden enseñar de una manera mucho más visual, participativa y acorde a los intereses de los niños, en lo cual, esto no solo hace que las clases sean más interesantes, sino que también fomenta el aprendizaje significativo, donde los estudiantes realmente comprenden y aplican lo que aprenden, de esta manera, se observa como el proyecto se alinea con los objetivos educativos del Colegio Rincón Mágico, los cuales están orientados al desarrollo integral de sus alumnos.

## **Objetivos del Informe**

### **Objetivo General:**

Presentar el diseño y evaluación del proyecto educativo “Formación docente orientada al dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico”.

### **Objetivos Específicos:**

- Identificar y analizar los componentes pedagógicos, metodológicos y operativos del proyecto educativo, con el propósito de garantizar una estructura clara y efectiva que facilite la implementación.
- Diseñar y proponer herramientas pedagógicas y tecnológicas mediante materiales, metodologías y capacitaciones específicas, con el fin de mejorar la calidad del desempeño docente en el Colegio Rincón Mágico.
- Evaluar la factibilidad del proyecto educativo mediante un análisis de recursos, objetivos y condiciones institucionales, con el objetivo de garantizar su implementación exitosa en el Colegio Rincón Mágico.

## **Justificación del Informe**

En la actualidad, la tecnología ha transformado significativamente el ámbito educativo, convirtiéndose en una herramienta esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual es crucial que los docentes estén preparados para integrar las TIC en sus prácticas pedagógicas. Esto no solo optimiza el tiempo y los recursos en el aula, sino que también hace que las clases sean más dinámicas, interactivas y atractivas para los estudiantes. Por ello, se diseñó un proyecto basado en el uso adecuado de estas herramientas digitales, denominado “Formación docente orientada al dominio de la tecnología de la información y la comunicación”, dirigido al personal docente del Colegio Rincón Mágico.

A través de un diagnóstico realizado en el Colegio Rincón Mágico se identificó una necesidad importante de abordar, ya que se encontró una escasa formación docente en nuevas tecnologías, para lo cual, se creó el proyecto con la propuesta de taller con el propósito de proporcionar a los docentes las herramientas necesarias para integrar las TIC en su práctica diaria, dentro del cual se describen las actividades y metodología a desarrollar en cada sesión, dividiendo el contenido en 6 unidades con sus respectivas lecciones sobre diferentes plataformas virtuales y las herramientas que estas ofrecen, enriqueciendo la experiencia educativa de los estudiantes.

Así mismo, los docentes adquirirán habilidades técnicas y metodológicas que les permitirán utilizar las TIC de manera creativa e innovadora, esto no solo beneficiará su desarrollo profesional, sino que también les permitirá guiar a los estudiantes en el uso responsable y productivo de la tecnología, por lo que al capacitar a los docentes del Colegio Rincón Mágico se asegura de ofrecer una educación de calidad contribuyendo a un mejor rendimiento académico y a una mayor motivación de los estudiantes

La implementación de este proyecto tendrá un impacto positivo en toda la comunidad educativa del Colegio Rincón Mágico, los docentes se sentirán más seguros y preparados para enfrentar los retos tecnológicos, lo que mejorará el clima en el aula y la relación entre docentes y estudiantes, además, los estudiantes se beneficiarán de una educación más moderna y acorde a sus intereses y necesidades, lo que fomentará su participación activa y su interés por el aprendizaje.

## **1. Nombre del Proyecto**

“Formación docente orientada al dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico”.

## **2. Naturaleza del Proyecto**

El presente proyecto ha sido elaborado para el desarrollo y ejecución del proyecto de “Formación docente orientada al dominio de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC)”, el cual tiene como propósito ayudar a las maestras del Colegio Rincón Mágico a fortalecer sus habilidades en tecnología para aplicarlas en el aula de clase, como tal responde a una necesidad que es cada vez más evidente de adaptar las prácticas de enseñanza a un contexto en el que la tecnología se convierte en un recurso esencial para facilitar el aprendizaje, al contar con maestras capacitadas en TIC, la institución busca que el uso de herramientas digitales sea una parte integral en la enseñanza.

La formación en TIC se crea con el objetivo de tener una oportunidad para enriquecer la práctica educativa de los docentes en un contexto que ha visto cómo la tecnología abre nuevas puertas al aprendizaje, esta iniciativa busca que cada docente no solo adquiera conocimientos técnicos, sino que también conozca diferentes metodologías para integrarlos en su día a día, ya que al adquirir estas habilidades, se espera que las maestras del Colegio Rincón Mágico puedan crear experiencias de aprendizaje más significativas y participativas para sus estudiantes, usando la tecnología no solo como un fin, sino como una herramienta para potenciar el aprendizaje y el pensamiento crítico de sus estudiantes en cada actividad.

Además, al fortalecer las competencias tecnológicas de las maestras en los diferentes niveles, se espera que cada aula del colegio se transforme en un espacio interactivo y motivador,

donde las niñas y niños encuentren nuevas formas de aprender y comunicarse, de esta manera, la tecnología se convierte en una herramienta esencial que acerca el conocimiento y brinda oportunidades de aprendizaje que, de otro modo, no estarían tan accesibles para ellos, logrando que el Colegio Rincón Mágico ofrezca una educación moderna y acorde a las demandas actuales.

### **3. Descripción del Proyecto**

Este proyecto tiene como objetivo principal capacitar y fortalecer las competencias digitales de los docentes del Colegio Rincón Mágico en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que en la actualidad con el avance de las nuevas tecnologías se necesita la adaptación a las necesidades que la sociedad demanda.

La capacitación abordará temas relacionados al uso de las nuevas herramientas digitales para la creación e implementación de clases, evaluaciones, etc. Asimismo, se desarrollarán talleres, evaluaciones e interacciones, lo que permitirá a cada uno de los docentes capacitados poner en práctica lo aprendido.

#### **4. Justificación**

El proyecto se justifica en la importancia de que las maestras del Colegio Rincón Mágico cuenten con herramientas para adaptarse a los tiempos actuales, donde la tecnología ha tomado un rol fundamental en la vida diaria y en el aprendizaje, por lo que, la falta de formación en TIC puede limitar las posibilidades educativas y dificultar que las docentes ofrezcan experiencias de aprendizaje variadas, por ello, este proyecto se crea como una respuesta a la necesidad de modernizar las prácticas pedagógicas y brindar a las maestras el conocimiento que les permita sacar el máximo provecho de la tecnología, no solo para hacer más atractivas sus clases, sino también para apoyar el desarrollo de competencias en los estudiantes.

En un entorno donde los estudiantes crecen rodeados de tecnología, resulta vital que sus educadores puedan guiar su uso de manera productiva y positiva, este proyecto tiene como meta convertir las TIC en un recurso constante, que las maestras sepan manejar estas herramientas y que les permita responder a las expectativas de los estudiantes y sus familias. La formación en TIC permitirá que las docentes se sientan más preparadas y seguras en su rol, contribuyendo a mejorar el clima en el aula y la relación entre docentes y estudiantes, además, una docente capacitada en tecnología puede inspirar a sus estudiantes y motivarlos a usar la tecnología para aprender, explorar y comunicar de forma creativa.

Finalmente, el proyecto responde al compromiso del Colegio Rincón Mágico con la mejora continua y la innovación, ya que la institución considera que el desarrollo profesional del personal docente es clave para ofrecer una educación de calidad, este proyecto, por tanto, no solo beneficiará a las maestras en su práctica diaria, sino que también reforzará la misión y visión del colegio, proporcionando a sus estudiantes una educación que esté alineada con las necesidades de los estudiantes.

## **5. Marco Institucional**

El Colegio Rincón Mágico cuenta con una estructura organizada y comprometida con el crecimiento profesional de su personal docente y con el crecimiento de los estudiantes, la institución se plantea como un espacio donde la formación continua es esencial, bajo la siguiente visión “Ofrecer un proceso educativo organizado, planificado y coordinado en un ambiente de amor y comprensión, un aprendizaje con altos estándares de calidad y en función de los derechos de los niños y niñas.” el colegio impulsa el proyecto de capacitación en TIC con el objetivo de promover una cultura de mejora y adaptación, la institución, al implementar esta iniciativa, reafirma su visión de ofrecer una educación de calidad que responda a las necesidades y demandas actuales, integrando los avances tecnológicos.

### **5.1 Estructura organizacional**

La estructura organizacional de la institución está conformada por: directora, quien dirige y coordina todas las actividades dentro de la institución, tanto académicas como administrativas; luego continúa el personal docente que se divide según los niveles. En este caso se encuentran las maestras encargadas de las secciones de parvularia y las maestras encargadas de primer ciclo. En vista de que el colegio es una institución pequeña, el organigrama termina con el personal de servicio siendo la persona responsable de la limpieza y mantenimiento de las aulas y demás entorno del colegio.

### **5.2 Recursos Humanos**

La institución cuenta con una planta docente de 5 maestras. 1 docente para Inicial 3 y Kínder 4, 1 docente para kínder 5, 1 docente para Preparatoria, 1 docente para Primer grado y 1 docente para Segundo y Tercer grado.

### **5.3 Recursos Materiales**

La institución posee: 30 mesas pequeñas de madera, 35 sillas pequeñas de madera, 21 pupitres, 5 pizarrones, 6 escritorios, 2 mesas de comedor, 3 muebles, 3 archiveros.

### **5.4 Recursos Financieros**

La institución funciona a través de fondos propios obtenidos por las colegiaturas.

### **5.5 Recursos Tecnológicos**

La institución cuenta con acceso a internet residencial y línea fija con un teléfono. Posee una laptop para uso administrativo y un proyector.

### **5.6 Infraestructura física**

El colegio se ubica en una vivienda extensa en la que se han adecuado espacios para las necesidades de la comunidad educativa. Cuenta con 16 áreas de las cuales: 5 son salones de clase, 1 oficina de dirección, 1 área de cocina, 1 área de comedor, 2 áreas de recreo (patio delantero y trasero), 3 baños, 1 bodega, 1 salón para áreas de aprendizaje de parvularia, y 1 cuarto de usos múltiples.

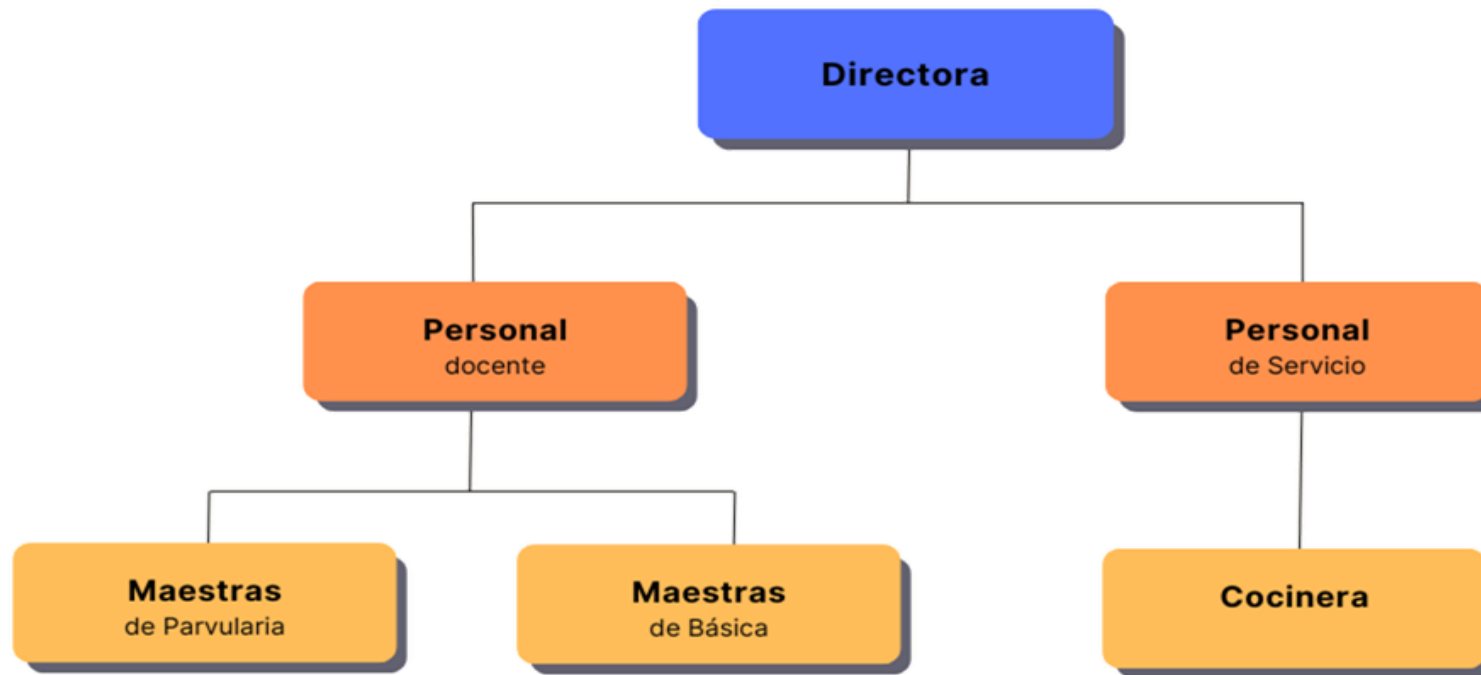
### **5.7 Cobertura educativa**

La población estudiantil es de 52 estudiantes: 27 niños y 32 niñas. La institución cuenta con 2 niveles, parvularia y primer ciclo divididos en 7 secciones: Inicial 3 conformada por 2 niños; Kínder 4 conformado por 5 niñas y 3 niños; Kínder 5 conformado por 5 niñas y 6 niños; Kínder 6 conformado por 5 niñas y 5 niños; Primer grado conformado por 3 niñas y 5 niños; Segundo grado conformado por 2 niñas y 1 niño; y por último tercer grado conformado por 6 niñas y 4 niños.

## 5.8 Organigrama



# ORGANIGRAMA COLEGIO RINCÓN MÁGICO



## **6. Finalidad**

La finalidad de esta capacitación es que las maestras del Colegio Rincón Mágico logren un manejo seguro y efectivo de las TIC, permitiéndoles así desarrollar clases más dinámicas e interactivas, a través del dominio de herramientas digitales, se espera que las docentes puedan diseñar actividades que despierten el interés y la curiosidad de los estudiantes, promoviendo el aprendizaje activo y la exploración de nuevas formas de conocimiento, la idea es que la tecnología se convierta en una ayuda dentro del proceso educativo y no en una dificultad, facilitando la creación de un ambiente de aprendizaje que integre los intereses y necesidades de los niños y niñas.

Este proyecto también tiene como objetivo motivar a las docentes en su rol de facilitadoras del aprendizaje, promoviendo una relación de confianza con la tecnología, ya que al adquirir estas nuevas habilidades, las maestras podrán ver la tecnología como un recurso que enriquece su práctica pedagógica y que les permite responder mejor a los retos que se pueden presentar con la tecnología, así mismo, se busca que las maestras desarrollen una mentalidad abierta al cambio y a la experimentación con nuevas metodologías, lo cual beneficiará directamente a sus estudiantes y al clima educativo del colegio.

Finalmente, el proyecto se orienta a mejorar la calidad de la enseñanza en el Colegio Rincón Mágico, asegurando que los estudiantes reciban una educación adaptada a los tiempos actuales, ya que, al promover el uso de TIC en el aula, el colegio responde a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada y de esta manera ofrecer a los estudiantes las herramientas necesarias para desenvolverse en este contexto.

## 7. Objetivos

### 7.1 Objetivo General:

Capacitar al personal docente en el uso de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) para que implementen prácticas innovadoras y significativas en el aula, mejorando así la calidad del aprendizaje de los estudiantes del Colegio Rincón Mágico.

### 7.2 Objetivos Específicos:

- ✓ Promover la integración de herramientas digitales en la planificación, desarrollo y evaluación de las clases, fortaleciendo las estrategias pedagógicas del docente.
- ✓ Desarrollar la confianza y motivación de los docentes en el uso de la tecnología mediante capacitaciones prácticas que resalten su utilidad y aplicabilidad en el aula.
- ✓ Fomentar una cultura institucional de formación continua en tecnologías, asegurando el aprendizaje y actualización permanente en competencias digitales.
- ✓ Implementar el uso de las TIC de manera adaptada a las necesidades pedagógicas y curriculares de los niveles de parvularia y primer ciclo, fortaleciendo el aprendizaje integral de los estudiantes.

## 8. Metas

- Lograr que al menos el 80% de los docentes completen exitosamente la capacitación en herramientas TIC.
- Lograr que al menos el 85% de las maestras integren prácticas tecnológicas en cada sección de parvularia y primer ciclo.
- Conseguir que el 95% de las maestras utilicen aplicaciones educativas en sus clases regulares.
- Fomentar que al menos el 80% de maestras elaboren materiales digitales para el aprendizaje.
- Lograr que el 85% de las maestras se sientan más seguras en el uso de TIC al finalizar la capacitación.
- Conseguir que al menos el 80% de los estudiantes participen en actividades digitales guiadas por sus docentes.
- Incrementar en un 75% el uso de TIC en la evaluación de los estudiantes, promoviendo métodos digitales de seguimiento y retroalimentación.
- Aumentar en un 60% el número de actividades interactivas diseñadas con TIC en cada aula.

## **9. Beneficiarios**

El grupo principal beneficiado por este proyecto son las cinco maestras del Colegio Rincón Mágico, quienes podrán mejorar sus prácticas pedagógicas y sentirse más seguras en el uso de TIC, sin embargo, el impacto también alcanza a los 52 estudiantes de la institución, quienes recibirán una educación más acorde a las exigencias de la sociedad actual, además, este proyecto beneficia indirectamente a las familias, al observar un progreso en la calidad de la educación.

## **10. Productos**

Al finalizar la capacitación, el objetivo es que las maestras se sientan cómodas y seguras usando la tecnología en sus clases, así mismo que puedan incorporar nuevas formas de enseñar, utilizando herramientas tecnológicas para realizar clases más dinámicas e interesantes para los estudiantes, además, las maestras tendrán la oportunidad de crear materiales educativos atractivos, como actividades interactivas y recursos visuales que llamen la atención de los niños y niñas, ayudándoles a aprender de una manera que les resulte divertida y motivadora.

Esto busca crear un ambiente positivo en el colegio, donde la tecnología sea vista como un apoyo valioso y no como algo complicado y que tanto maestras como estudiantes se sientan emocionados y con confianza al usar estos recursos y que el colegio en su conjunto dé pasos hacia una educación más cercana a las realidades y necesidades actuales, siempre con la intención de que aprender sea una experiencia enriquecedora y significativa para todos.

## **11. Localización Física y Cobertura Espacial**

Este proyecto se desarrollará en el Colegio Rincón Mágico, el cual se encuentra en una comunidad educativa pequeña, siendo una institución de educación formal privada, ubicada en Final 29 Avenida Norte, No. 49, Colonia Scandia, Ayutuxtepeque. La cobertura incluye tanto el nivel de parvularia como el primer ciclo, alcanzando a todos los estudiantes y docentes de la institución.

## 12. Especificación Operacional de Actividades y Tareas a Realizar

METAS	PRODUCTO	ACTIVIDADES	TAREAS	TÉCNICAS
Lograr que al menos el 80% de los docentes completen exitosamente la capacitación en herramientas TIC.	Certificados de finalización.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización de sesiones de capacitación en TIC.</li> <li>2. Evaluación final de aprendizaje.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar sesiones semanales, preparar guías prácticas de uso de herramientas TIC.</li> <li>✓ Registrar la asistencia, llevar un control de avance de cada docente, proporcionar retroalimentación.</li> <li>✓ Diseñar una actividad final en la que las maestras aplican las TIC, evaluar su desempeño.</li> </ul>	Taller presencial

<p>Lograr que al menos el 85% de las maestras integren prácticas tecnológicas en cada sección de parvularia y primer ciclo.</p>	<p>Informe de implementación de TIC</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Talleres de integración de TIC en la enseñanza.</li> <li>2. Planificación de actividades TIC.</li> <li>3. Retroalimentación grupal.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar talleres sobre integración de TIC en cada nivel.</li> <li>✓ Asesorar a cada maestra para incorporar TIC en sus clases.</li> <li>✓ Realizar retroalimentación con las maestras sobre la aplicación de las TIC en el aula.</li> </ul>	<p>Taller presencial</p>
<p>Conseguir que el 95% de las maestras utilicen aplicaciones educativas en sus clases regulares.</p>	<p>Lista de aplicaciones recomendadas</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacitación en el uso de aplicaciones educativas.</li> <li>2. Creación de una cuenta y perfil en aplicaciones</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observar el uso de aplicaciones en clase, recoger opiniones de maestras y estudiantes sobre su utilidad.</li> </ul>	<p>Observación</p>

<p>Fomentar que al menos el 80% de maestras elabore materiales digitales para el aprendizaje.</p>	<p>Material tecnológico en línea compartido</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creación y revisión de materiales.</li> <li>2. Almacenar materiales en una plataforma compartida.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guiar a las maestras en el uso de herramientas para diseñar presentaciones y recursos.</li> <li>✓ Asesorar a las maestras en la creación de sus materiales.</li> </ul>	<p>Taller presencial</p>
<p>Lograr que el 85% de las maestras se sientan más seguras en el uso de TIC al finalizar la capacitación.</p>	<p>Encuesta de satisfacción y seguridad en TIC</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacitación sobre herramientas y prácticas TIC.</li> <li>2. Espacio de apoyo y resolución de dudas.</li> <li>3. Aplicación de encuestas de percepción.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizar actividades de refuerzo de herramientas TIC, ejercicios de práctica en grupo, proporcionar apoyo constante en dudas.</li> <li>✓ Aplicar una encuesta al finalizar la capacitación para</li> </ul>	<p>Encuesta</p>

			conocer el nivel de seguridad en el uso de TIC.	
Conseguir que al menos el 80% de los estudiantes participen en actividades digitales guiadas por sus docentes.	Informe de participación estudiantil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creación de actividades digitales para estudiantes.</li> <li>2. Implementación en clase de las actividades.</li> </ol>	<p>✓ Ayudar a las maestras a diseñar actividades digitales para sus estudiantes.</p> <p>✓ Evaluar el impacto de las actividades en el aprendizaje, revisar el nivel de participación y la respuesta de los estudiantes.</p>	Observación y Encuesta

### 13. Métodos y Técnicas a Utilizar

Para llevar a cabo este proyecto de formación en tecnología, se acompañará a las maestras de forma cercana, en un ambiente seguro donde puedan aprender y experimentar a su propio ritmo, primeramente, se comenzará con talleres presenciales en los que podrán conocer herramientas tecnológicas y resolver sus dudas sin temor a equivocarse, explorando cómo estas aplicaciones pueden hacer sus clases más atractivas, durante el proceso, se fomentará que apliquen lo aprendido en el aula, lo cual permitirá ver sus logros y detectar áreas de apoyo.

Al final, se realizará una encuesta para que compartan su experiencia y percepción del aprendizaje, esto permitirá saber qué fue útil, qué mejorar y medir su avance en confianza y habilidad tecnológica, estos métodos no solo ayudarán a que cada maestra domine las herramientas, sino que promoverán una cultura donde la tecnología sea una aliada natural en la enseñanza.

#### 13.1 Métodos

**Formación práctica:** Se basa en el aprendizaje a través de la experiencia directa, dando a cada maestra la oportunidad de interactuar con las herramientas tecnológicas en un entorno de capacitación, la formación práctica permite que las maestras experimenten con aplicaciones y herramientas, observen cómo funcionan y entiendan cómo pueden adaptarlas a su estilo de enseñanza.

**Acompañamiento directo:** Este método se enfoca en brindar apoyo personalizado, entendiendo que cada docente tiene un ritmo propio de aprendizaje y diferentes necesidades creando un ambiente de confianza donde las maestras se sientan seguras para innovar con tecnología en sus clases.

## 13.2 Técnicas

**Taller presencial:** Este es el espacio principal donde las maestras recibirán formación sobre el uso de herramientas tecnológicas, en el cual ellas podrán aprender de manera práctica cómo funcionan diversas aplicaciones y plataformas útiles para la enseñanza.

**Observación en el aula:** Esta técnica permite ver cómo las maestras están aplicando lo aprendido en sus clases, con los estudiantes en la enseñanza, la observación es fundamental porque muestra el contexto real en el que se desenvuelven y cómo integran las herramientas tecnológicas en la práctica diaria, más allá de evaluar, el objetivo es comprender sus necesidades y detectar las áreas en las que quizás requieran apoyo adicional.

**Encuesta de percepción:** Es una técnica que recopila de manera directa la opinión de cada maestra sobre su experiencia y confianza en el uso de la tecnología, a través de preguntas sencillas, las maestras pueden expresar cómo se sienten respecto a lo aprendido, si perciben un cambio en sus habilidades y en qué aspectos creen que la tecnología les ha ayudado o les representa un desafío.

## **14. Metodología del Proyecto**

### **14.1 Taller de Formación Docente orientada al Dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico**

A continuación, se detallan cada uno de los elementos que posee el Taller de Formación Docente orientada al Dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico.

#### **14.2 Objetivos**

##### **Objetivo General:**

Fortalecer la formación docente mediante el desarrollo de competencias tecnológicas orientadas al dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), promoviendo su integración efectiva en los procesos de enseñanza aprendizaje para mejorar la calidad educativa y responder a las demandas de la sociedad actual.

##### **Objetivo Específicos:**

- Identificar las necesidades de formación docente en el uso de las TIC, considerando los retos, oportunidades según el contexto de la Institución.
- Promover estrategias pedagógicas innovadoras que integren el uso de las TIC en las prácticas educativas, favoreciendo el aprendizaje significativo y colaborativo.
- Fomentar una actitud crítica y reflexiva hacia el uso de las TIC, enfatizando su papel en la inclusión, equidad y sostenibilidad educativa.

#### **14.3 Dirigido a**

Docentes del Colegio Rincón Mágico

#### 14.4 Acciones a realizar

Dentro del Taller de Formación Docente orientada al Dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico, se desarrollarán un total de seis unidades, dentro de las cuales cada unidad tendrá dos lecciones, haciendo un total de doce lecciones a completar, asimismo cada unidad tendrá su respectiva rúbrica de evaluación.

#### 14.5 Duración

Taller el cual tendrá una duración de tres meses, y se desarrollará los días sábados en horario de 8:00 a.m hasta la 12:00 m.d. En el cual se desarrollarán contenidos teóricos y prácticos, por lo que pretende desarrollar una metodología flexible para cada uno de los participantes.

#### 14.6 Lugar de desarrollo

Final 29 Avenida Norte, No.49, Colonia Scandia, Ayutuxtepeque.



#### 14.7Cupo

6 Docentes del Colegio Rincón Mágico.

## 14.8 Perfil del Instructor

### Experiencia:

- Habilidades en el uso y manejo de las TIC.
- Experiencia comprobable como capacitador o formador en las TIC.

### Responsabilidades:

- Llevar a cabo una capacitación específica para cada función sobre las herramientas de las plataformas virtuales.
- Aplicación de métodos educativos para involucrar a los aprendices en el uso y manejo de las plataformas virtuales.
- Evaluar la efectividad de cada sesión educativa.
- Mantener registros de cada sesión de trabajo.
- Poseer los materiales necesarios para llevar a cabo la capacitación.

## 14.9 Responsable de Implementación

Autoridades del Colegio Rincón Mágico:

- **Directora:** Juana Ortiz Sagastizado
- **Subdirectora:** María Rosario López de Tobías

## **14.10 Unidades Didácticas y Lecciones**

### **Unidades y Contenidos a desarrollar**

A continuación, se detalla cada una de las unidades didácticas con sus respectivas lecciones que desarrollaran dentro del Taller.

#### **Unidades Didácticas**

##### **Nombre de la Unidad N°1: Creando mi Aula Virtual en Google Classroom.**

###### **Lecciones:**

1.1 Creando mi cuenta Google Classroom.

1.2 Creando material didáctico para mi salón de Google.

##### **Nombre de la Unidad N°2: Creando Material Educativo en Canva.**

###### **Lecciones:**

2.1 Cómo utilizar Canva y los materiales que puedo crear.

2.2 Haciendo infografías y mapas mentales.

##### **Nombre de la Unidad N°3: Implementación de la Herramienta Tecnológica Interacty en el proceso educativo.**

###### **Lecciones:**

3.1 Introducción y registro en la plataforma Interacty.

3.2 Elaboración de juegos interactivos para el aprendizaje.

**Nombre de la Unidad N°4: Aprendiendo de la Plataforma Cerebriti como Herramienta Tecnológica para realizar Estrategias Lúdicas Evaluativas.**

**Lecciones:**

4.1 Introducción y pasos para acceder a Cerebriti.

4.2 Diseño de estrategias de evaluación en Cerebriti.

**Nombre de la Unidad N°5: Aprendiendo a utilizar Quizizz como Herramienta Tecnológica para Crear y Evaluar contenidos de manera Lúdica.**

**Lecciones:**

5.1 Conocimiento de la Herramienta Tecnológica de Quizizz.

5.2 Elementos de Herramienta Quizizz para generar Recursos Didácticos de Evaluación.

**Nombre de la Unidad N°6: Diseñando Instrumentos interactivos con la Herramienta Wordwall.**

**Lecciones:**

6.1 Elementos y registro en la Herramienta Wordwall.

6.2 Componentes de Wordwall aplicando el uso de la Herramienta Tecnológica.

## 15. Desarrollo del Taller: Planificación y Evaluación

### Unidad N°1: Creando mi Aula Virtual en Google Classroom



# UNIDAD 1

## CREANDO MI AULA VIRTUAL EN



Google Classroom

**Lección 1:**  
Creando mi cuenta google classroom

**Lección 2:**  
Creando material didáctico para mi salón de google.



## **Nombre de la unidad 1: Creando mi aula virtual en Google Classroom.**

**Lección 1.1:** Creando mi cuenta Google Classroom.

**Lección 1.2:** Creando material didáctico para mi salón de Google.

### **Presentación**

Google Classroom es una herramienta creada por Google, destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje. Todas las opciones de esta herramienta están asociadas a una cuenta de Google, de manera que tanto el profesor como los estudiantes deberán tener su Gmail, y su cuenta de Google actuará como su identificador. Esto quiere decir que no se tiene que crear una cuenta específica para esta herramienta, ya que se utilizarán sus identidades de Google. (Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa del INTEF, 2022).

### **Objetivos**

- Conocer las herramientas que brinda Google Classroom.
- Aprender el uso adecuado de la plataforma con el fin de dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Conocimientos previos**

1. ¿Conoces la plataforma Google Classroom?
2. ¿Sabes cómo utilizarla?

## **Contenido**

### **Lección 1: Creando mi cuenta Google Classroom.**

#### **¿Qué es Google Classroom?**

Google Classroom es una plataforma de educación de Google que incluye un conjunto de herramientas que facilita a los centros educativos gestionar las clases que imparten, además de fomentar la comunicación entre profesores, padres y alumnos.

#### **Funciones de Google Classroom según el rol:**

##### **Profesor:**

- Iniciar videollamadas. Una función ideal para comunicarte con el resto de los usuarios.
- Crear y gestionar clases. Dentro de cada una se pueden establecer tareas y proporcionar calificaciones online sin necesidad de usar papel.
- Añadir materiales. Se agregan dentro de las tareas. Es posible subir todo tipo de contenido, desde vídeos de YouTube hasta encuestas de Formularios de Google. También se permite adjuntar cualquier archivo de Google Drive.
- Enviar comentarios directos y en tiempo real. Esto es útil para clases online o para que los grupos de trabajo se organicen.
- Habilitar un tablón para publicar anuncios y plantear preguntas. Sin duda, una forma de mejorar la comunicación entre todos los alumnos.
- Agregar a los padres de cada alumno.

**Alumnos:**

- Mantenerse al tanto del trabajo de clase y entregar tareas.
- Consultar informes, comentarios de los profesores y calificaciones.
- Compartir recursos e interactuar en el tablón de anuncios o por correo electrónico.

**Padres:**

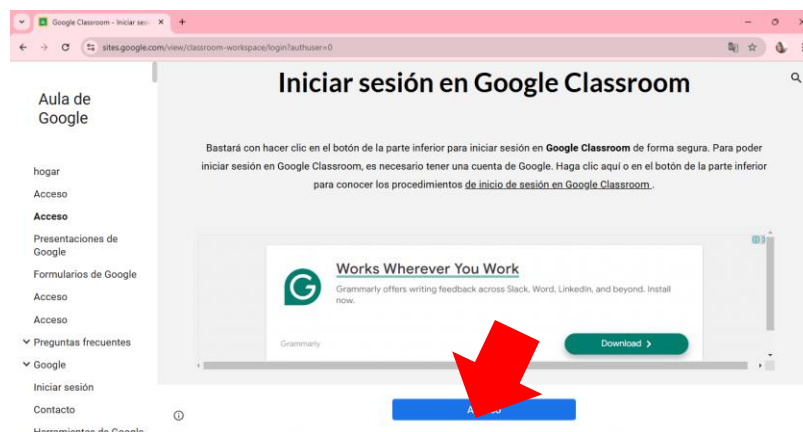
Por su parte, los padres que hayan sido invitados podrán obtener información sobre el desempeño de sus hijos dentro del centro educativo. Por ejemplo, reciben alertas sobre los progresos que hace el alumno en las tareas pendientes que tiene asignadas. Por otro lado, también puede revisar los anuncios y las actividades programadas.

## Pasos para crear tu cuenta de Google Classroom:

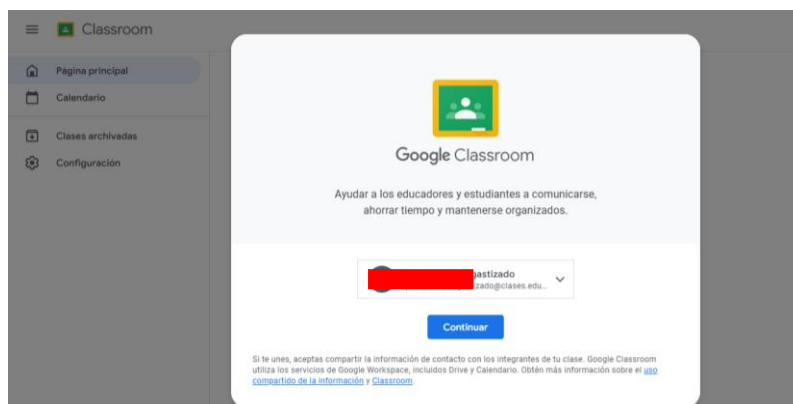
1. Escribe en el navegador “Google Classroom” y da click en el enlace donde dice “Google Sites”:



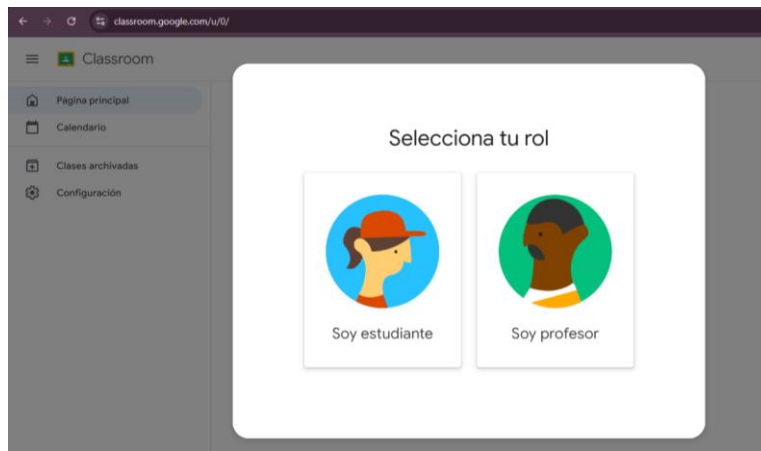
2. Al ingresar, debe movilizarse hacia abajo y dar click en la opción “acceso”:



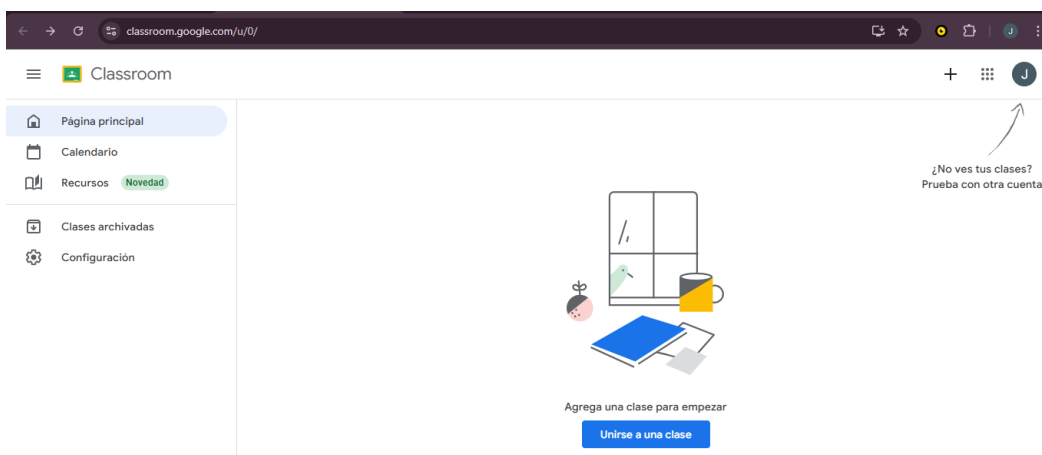
3. Al hacer click, se dirigirá a la página de Google Classroom donde aparecerá una ventana para confirmar el correo electrónico que desea utilizar para su aula virtual:



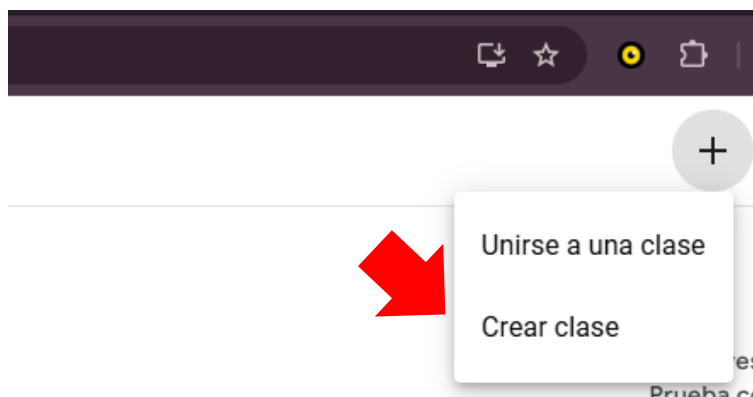
4. Luego, seleccione el rol ya que de esto dependerá las funciones que se habiliten:



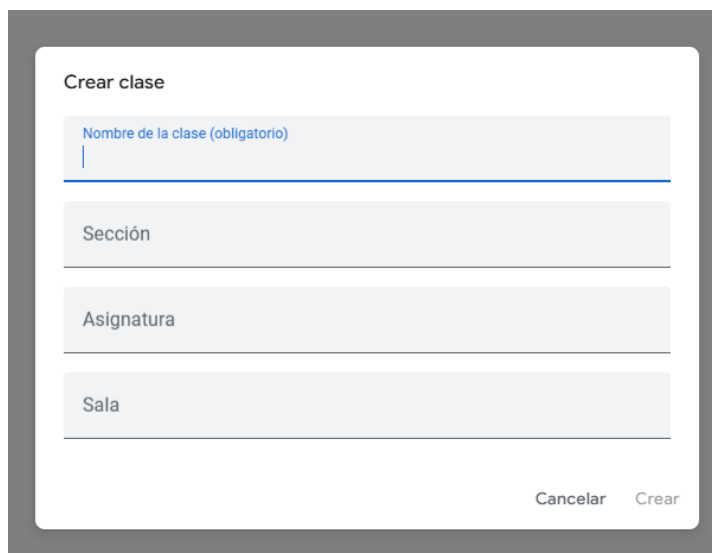
5. Al elegir el rol, se desplegará la página principal donde encontrará las diversas opciones según las funciones que realizará:



6. En la parte superior derecha encontrará un signo “+” donde al dar click se desplegarán dos opciones, pero para el presente caso, daremos click en “crear clase”:



7. Luego aparecerá un cuadro donde escribiremos las generalidades de la clase que nos interesa crear de acuerdo a la asignatura. Al llenar cada aspecto daremos click en “crear”:



Crear clase

Nombre de la clase (obligatorio)

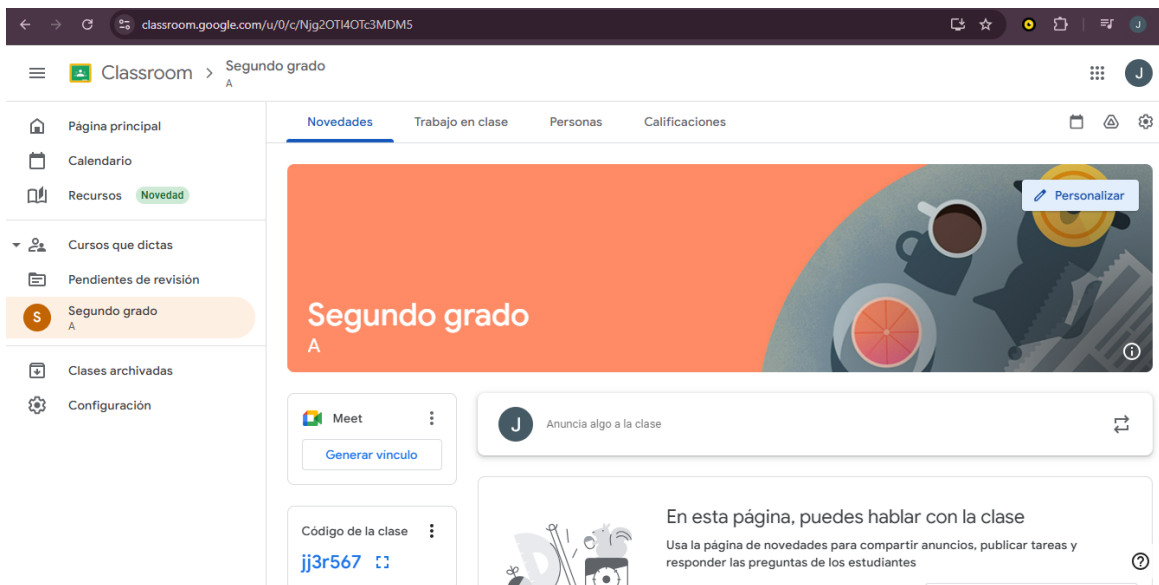
Sección

Asignatura

Sala

Cancelar Crear

8. Al tener nuestra clase creada, podemos personalizar la imagen de presentación. Además, hay herramientas a disposición como es generar un vínculo para videollamada con los participantes, dar avisos en el muro de la clase, asignar tareas, calificaciones, así como compartir un código para que los alumnos puedan unirse y tener a su disposición el material asignado por el docente.



classroom.google.com/u/0/c/Njg2OTI4OTc3MDM5

Classroom > Segundo grado A

Página principal

Calendario

Recursos **Novedad**

Cursos que dictas

Pendientes de revisión

**Segundo grado A**

Clases archivadas

Configuración

Noticias Trabajo en clase Personas Calificaciones

Personalizar

Segundo grado A

Meet

Generar vínculo

Código de la clase

jj3r567

J Anuncia algo a la clase

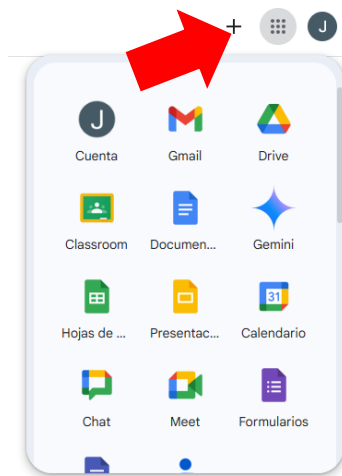
En esta página, puedes hablar con la clase  
Usa la página de novedades para compartir anuncios, publicar tareas y responder las preguntas de los estudiantes

## Contenido

### Lección 2: Creando material didáctico para mi salón de Google.

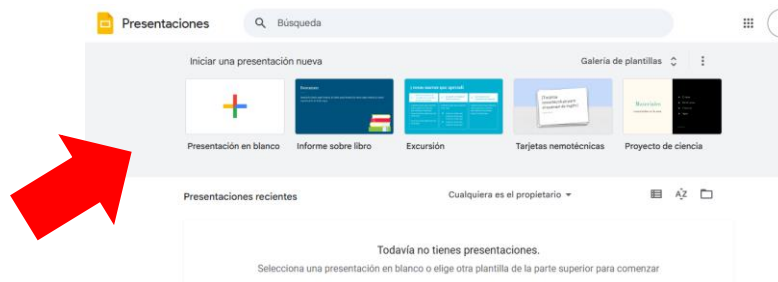
Google brinda diversidad de herramientas que podemos utilizar para crear material didáctico y poder agregarlo a nuestra sala de clase. A continuación, mostraremos como utilizar algunas herramientas y así dinamizar los contenidos y que los alumnos sientan mayor interés y motivación en su aprendizaje.

En la página principal aparecerá la clase que se creó anteriormente. En la esquina superior derecha observaremos una opción con 9 puntos donde al colar el puntero sobre ella, se despliegan las diversas herramientas a nuestra disposición:

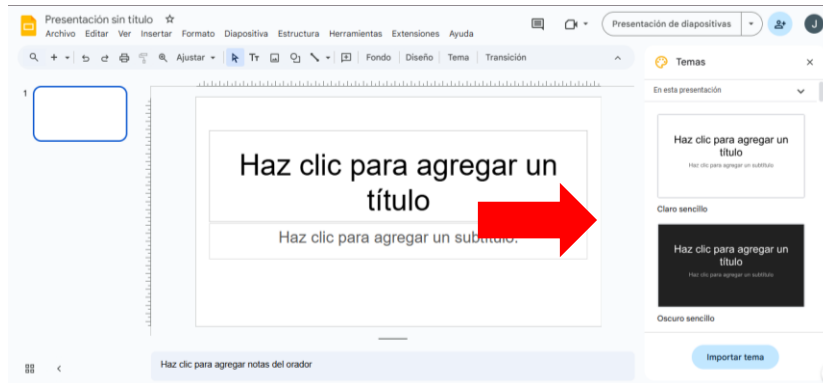


### Creación de presentaciones:

1. Para agregar una presentación de un contenido específico de nuestra clase, daremos click en el ícono amarillo donde dice “presentaciones”, luego nos dirigirá a la página principal donde daremos click en “presentación en blanco”.



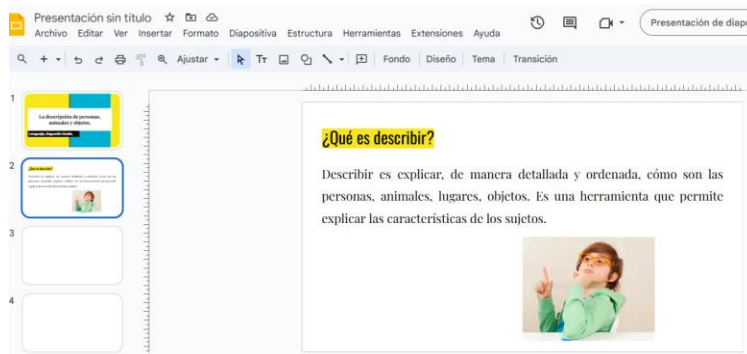
2. Se desplegará la página de edición de nuestra presentación. Observaremos al lado derecho un listado de opciones de temas donde podemos escoger el que mejor de adecue para comenzar a editar nuestra presentación:



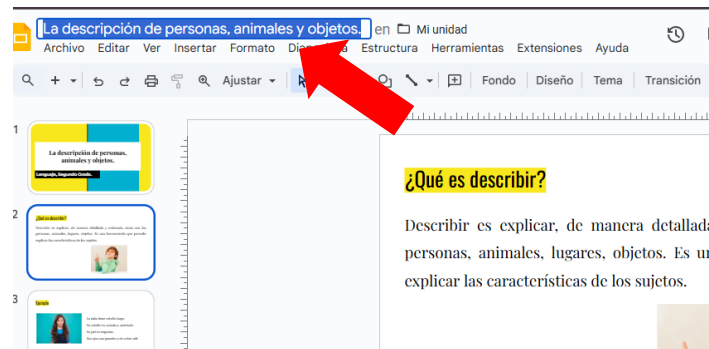
3. Para agregar páginas a la presentación, en la parte superior observará diferentes opciones. Dar click en “diapositivas” para desplegar la opción “nueva diapositiva”.



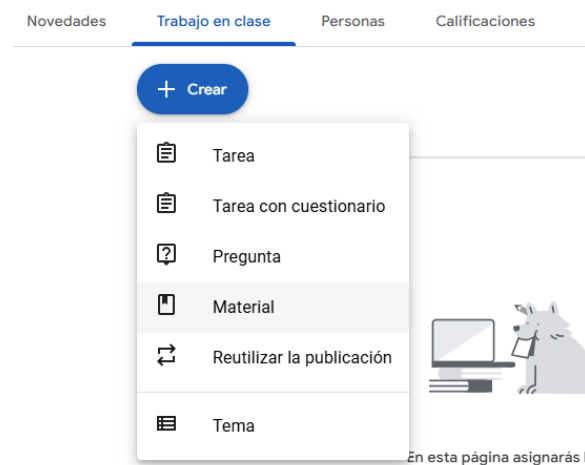
4. Agregamos el título de acuerdo al contenido y la asignatura para luego agregar texto e imágenes a nuestra presentación según la información preparada con antelación.



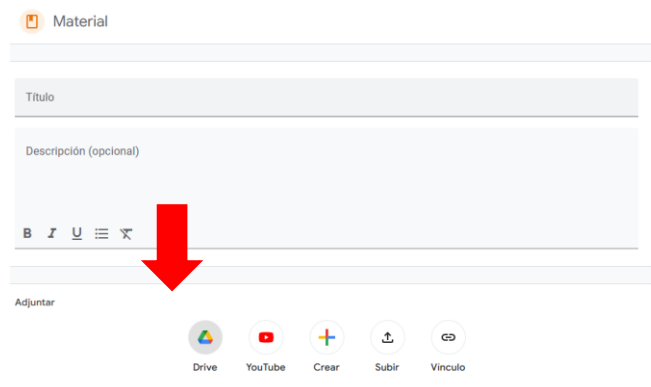
5. No debemos olvidar cambiar el título de la presentación que se encuentra en la parte superior izquierda.



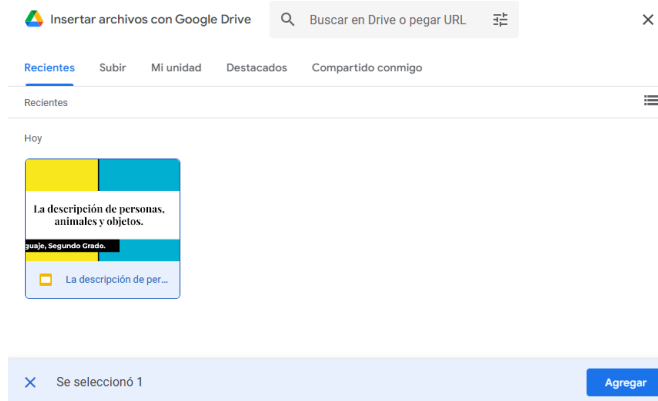
6. Luego de completar la presentación, regresamos a nuestra clase en Google Classroom y daremos click en la opción “trabajo en clase” y luego en el botón “crear” para poder dar click en “material”.



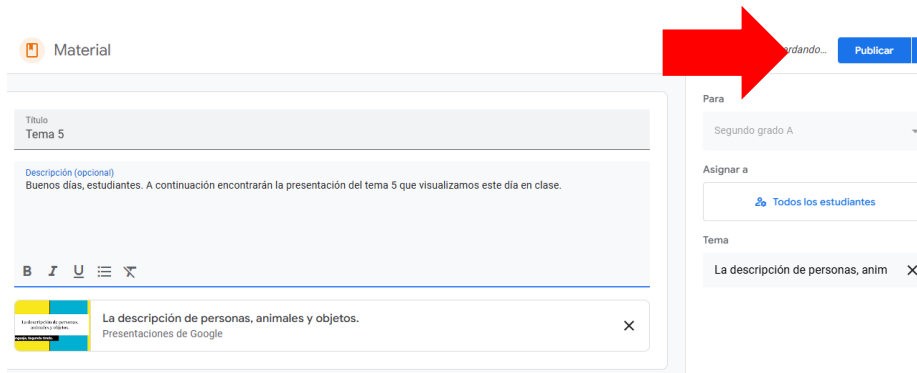
7. Se desplegará la siguiente pantalla y daremos click en “drive”.



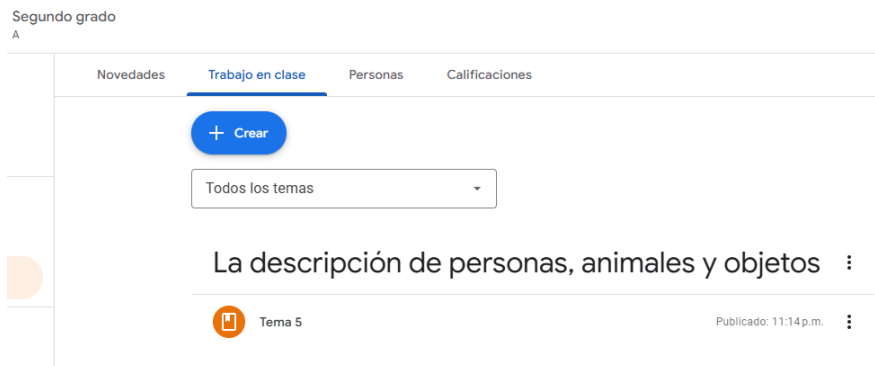
8. Al dar click en drive se desplegará un cuadro donde aparecerá el material que se ha elaborado recientemente. Daremos click a la presentación y luego al botón “agregar”.



9. Luego de agregar las generalidades, daremos click en publicar.



10. Luego de publicado, los alumnos podrán visualizar el material al entrar a la opción “trabajo en clase”.



**Planificación Unidad N°1: Lección 1 y 2**



<b>Institución</b>	Colegio Rincón Mágico	<b>Capacitación docente</b>
<b>Contenido</b>	<b>Creación de un aula virtual en Google Classroom y elaboración de material didáctico para la clase dentro de Classroom.</b>	<b>Tiempo:</b> 3 horas
<b>Objetivo</b>	Aprender el uso adecuado de las herramientas que ofrece la plataforma Google Classroom.	<b>Unidad 1:</b> Creando mi aula virtual en Google Classroom.
<b>Enlace a la Plataforma de Google Classroom</b>	<a href="https://classroom.google.com/">https://classroom.google.com/</a>	
<b>Lección</b>	<b>Proceso metodológico</b>	<b>Recursos</b>

<p><b>Creando mi cuenta Google Classroom</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y bienvenida.</li> <li>- Desarrollo de lluvia de ideas para saber los conocimientos previos que poseen los participantes.</li> <li>- Luego de la exploración de los conocimientos previos acerca de la plataforma, se realizará la explicación del contenido sobre las herramientas que se pueden utilizar, para qué sirven y las funciones que puede desempeñar en el aula dependiendo del rol que elija.</li> <li>- Para continuar se iniciará con los pasos para la creación de su perfil en Google Classroom haciendo énfasis en el rol docente para la utilización de la plataforma y los beneficios que brinda.</li> <li>- El siguiente paso será crear la primera clase dentro del aula según una asignatura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Internet</li> <li>• Teléfono celular</li> <li>• Proyector</li> <li>• Plataforma Google Classroom</li> </ul>
--	---	--

	<p>- Como último punto se brindará un espacio de preguntas y respuestas en cuanto a la creación del aula o la clase.</p>	
<p><b>Creando material didáctico para mi salón de Google</b></p>	<p>- Saludo y bienvenida.</p> <p>- Retroalimentación teórica.</p> <p>- Explicación de las herramientas que brinda Google y que pueden ser implementadas dentro de Classroom.</p> <p>- Creación de una presentación en Google Slides.</p> <p>- Paso a paso para agregar la diapositiva en el material de clase del aula.</p> <p>- Como último punto se brindará el espacio para que los participantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Internet</li> <li>• Teléfono celular</li> <li>• Proyector</li> <li>• Plataforma Google Classroom</li> </ul>

## RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N°1: CREANDO MI AULA VIRTUAL EN GOOGLE CLASSROOM

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	Excelente (10-9)	Bueno (8-7)	Regular (6-5)	Deficiente (4-0)
<b>Conocimiento y uso básico</b>	Demuestra total dominio de la plataforma y maneja las herramientas de manera eficaz.	Utiliza las herramientas básicas y las emplea correctamente de acuerdo a sus funciones.	Utiliza las herramientas básicas con poca ayuda.	Reconoce las herramientas, pero tiene dificultades para utilizarlas sin ayuda.
<b>Ejecución de tareas asignadas</b>	Realiza las tareas con las herramientas de la plataforma y aplica recursos adicionales que brinda Google.	Desarrolla las tareas con las herramientas de la plataforma.	Realiza las tareas con algunas herramientas de la plataforma.	No cumple con las tareas de acuerdo a las indicaciones y en el plazo establecido.
<b>Interacción en el aula virtual</b>	Fomenta la interacción a través del tablón con mensajes claros,	Realiza aportes significativos y brinda información pertinente.	Responde a publicaciones y realiza	Publica mensajes básicos con poca relevancia o claridad.

	informativos y motivadores.		algunos aportes informativos.	
<b>Organización de material didáctico</b>	Crea y personaliza el material didáctico de acuerdo a la temática y lo organiza correctamente.	Ordena el material didáctico en el aula virtual.	Publica el material didáctico de manera general.	Publica el material sin especificaciones y fechas.
<b>Creatividad e innovación</b>	Diseña y personaliza las clases con variedad de recursos altamente innovadores.	Desarrolla ideas originales usando las herramientas de forma eficaz.	Introduce ideas propias, pero con limitaciones en su desarrollo.	Desarrolla tareas básicas sin elementos creativos.



# UNIDAD 2

## CREANDO MATERIAL EDUCATIVO EN



### **Lección 1:**

**Cómo utilizar canva y los materiales que puedo crear.**

### **Lección 2:**

**Haciendo infografías y mapas mentales.**



## **Nombre de la Unidad 2: Creando material didáctico en Canva.**

**Lección 2.1:** Cómo utilizar canva y los materiales que puedo crear.

**Lección 2.2:** Haciendo infografías y mapas mentales.

### **Presentación**

Canva es una herramienta innovadora en la educación que permite a los educadores y estudiantes crear contenido visual de manera fácil y creativa. Canva ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas para diferentes tipos de materiales, como presentaciones, carteles, infografías y más.

Estas plantillas facilitan el proceso de diseño, ya que proporcionan una base visual atractiva en la que podemos trabajar. Canva ayuda a crear materiales educativos visualmente atractivos. Al utilizar diseños atractivos, imágenes impactantes y gráficos claros, podemos captar la atención de los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje.

Cabe mencionar que es una plataforma de comunicación visual, que para la educación, tiene un valor increíble ya que esta herramienta nos permite conectar con los alumnos de una forma interactiva y personalizada, imprimiendo un estilo propio para cada docente y facilita la comprensión de las temáticas para los estudiantes.

### **Objetivos**

- Crear material didáctico atractivo: Utiliza Canva para diseñar presentaciones, infografías, pósters y otros materiales que hagan que el contenido educativo sea más atractivo y fácil de entender para los estudiantes.

- El objetivo principal de utilizar Canva es mejorar la presentación de la información educativa. Puedes utilizar esta herramienta para crear diseños visualmente atractivos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y retener la información.

### **Conocimientos previos**

1. ¿Conoces la herramienta virtual Canva?
2. ¿Sabes cómo utilizarla?

## Contenido

**Lección 1:** Cómo utilizar canva y los materiales que puedo crear.

### ¿Qué es Canva?

Canva es una herramienta en línea que te permite crear diseños gráficos de manera sencilla, incluso si no tienes experiencia en diseño. Puedes utilizarla para crear presentaciones, publicaciones en redes sociales, tarjetas de visita, folletos, infografías y mucho más.

### Pasos para crear una cuenta en la plataforma Canva

**1. Accede al sitio web de Canva:** Abre tu navegador web y ve al sitio web de Canva en

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

**2. Registro:** En la página de inicio de Canva, verás la opción de "Registrars En la página de inicio de Canva, verás la opción de "Registrarse" o "Crear una cuenta". Haz clic en esa opción e" o "Crear una cuenta". Haz clic en esa opción.

**3. Opciones de registro:** Canva ofrece varias opciones para registrarse, puedes usar tu dirección de correo electrónico, cuenta de Google, cuenta de Facebook o Apple ID. Selecciona la opción que prefieras. a. Si eliges registrarte con tu dirección de correo electrónico, deberás proporcionar tu nombre, dirección de correo electrónico y una contraseña segura. b. Si eliges una de las opciones de inicio de sesión social (Google, Facebook o Apple), Canva te pedirá permiso para acceder a la información de tu perfil. Acepta los permisos si estás de acuerdo.

**4. Verificación de correo electrónico:** Si te registraste con una dirección de correo electrónico, es posible que Canva te envíe un correo electrónico de verificación. Abre tu correo electrónico y sigue las instrucciones para verificar tu cuenta.

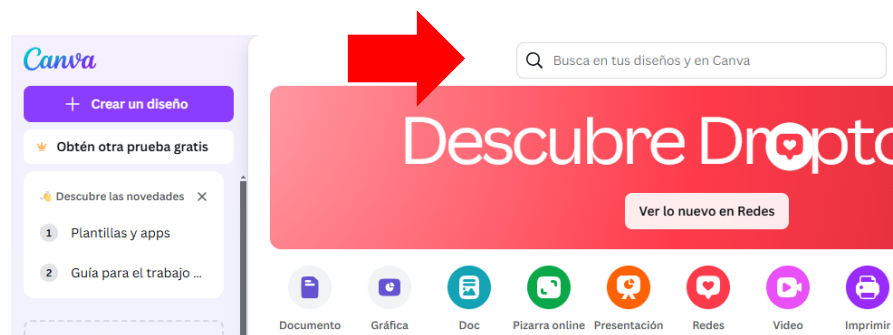
**5. Configuración de perfil:** Una vez que hayas creado tu cuenta, Canva te dará la opción de completar tu perfil con información adicional, como una foto de perfil. Puedes hacerlo en este momento o más tarde. Ahora que has creado tu cuenta, estarás en el panel de control de Canva. Desde aquí, puedes explorar las plantillas, herramientas y funciones que ofrece Canva para comenzar a diseñar.

### Formas de usar Canva

En la parte izquierda de la pantalla se encuentran 6 botones que nos ayudarán a navegar en la interfaz de la plataforma.

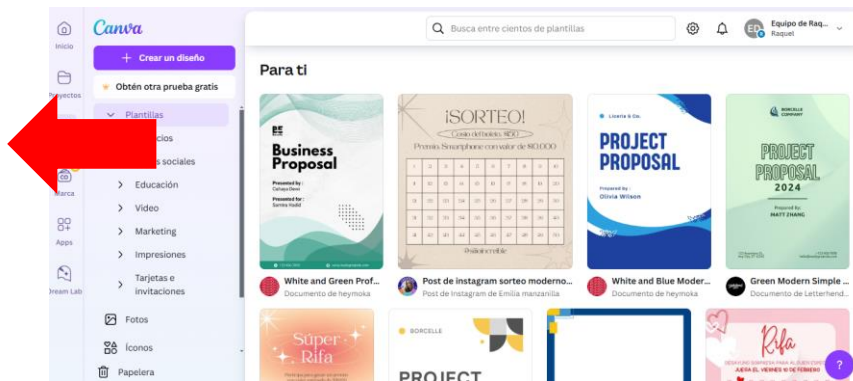


El botón de buscar nos facilitará la búsqueda de plantilla de cualquier tema.

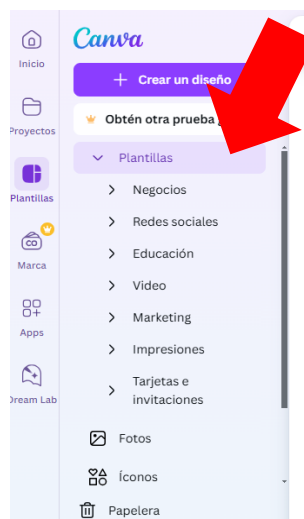


Cabe mencionar que cada botón dentro de la plataforma está visiblemente para facilitar la navegación de los internautas y que su experiencia utilizando la plataforma sea placentera.

Para crear tu proyecto puedes apoyarte del botón de todas las plantillas, te llevará a todas las plantillas previamente diseñadas o puedes crear la tuya desde cero.



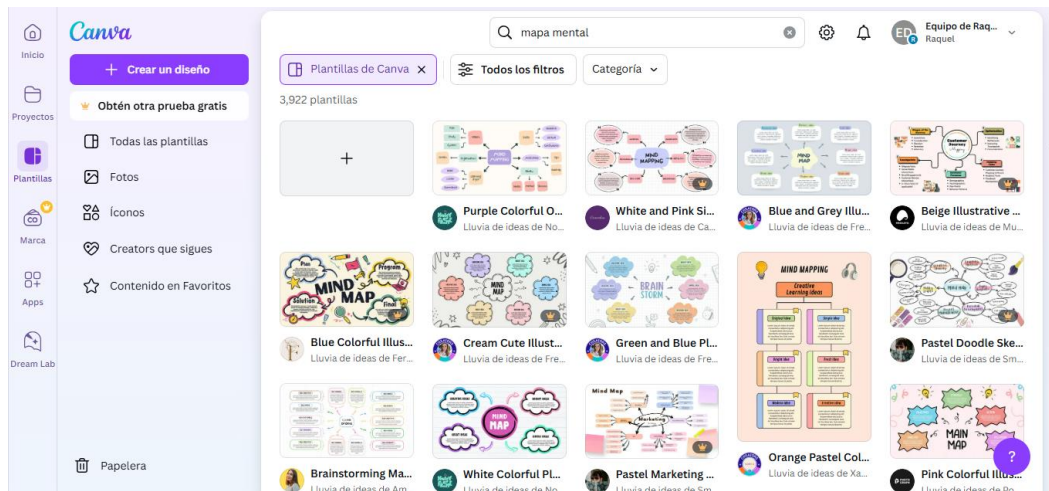
También se despliega un listado de opciones para lo que deseas crear de acuerdo al área de lo que necesitas.



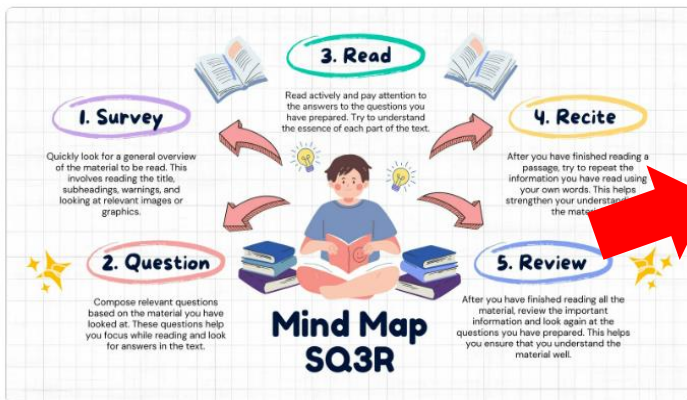
## Contenido

### Lección 2: Haciendo infografías y mapas mentales.

1. Para la creación de un mapa mental nos colocaremos en el buscador y escribiremos “mapa mental”, al dar click se desplegarán diferentes plantillas ya diseñadas y podemos elegir la que mejor nos parezca de acuerdo a la temática.



2. Al dar encontrar una plantilla adecuada para editar, daremos click y luego nos iremos al botón “personalizar plantilla”.



#### White Colorful Illustrative Mind Map SQ3R Brainstorm

Lluvia de ideas • 1920 × 1080 px

Por [meliorastudio](#) [Seguir](#)

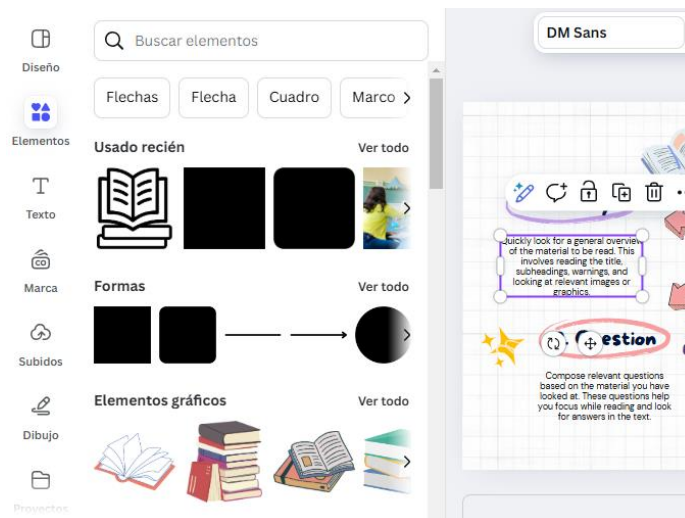
[Personalizar la plantilla](#)



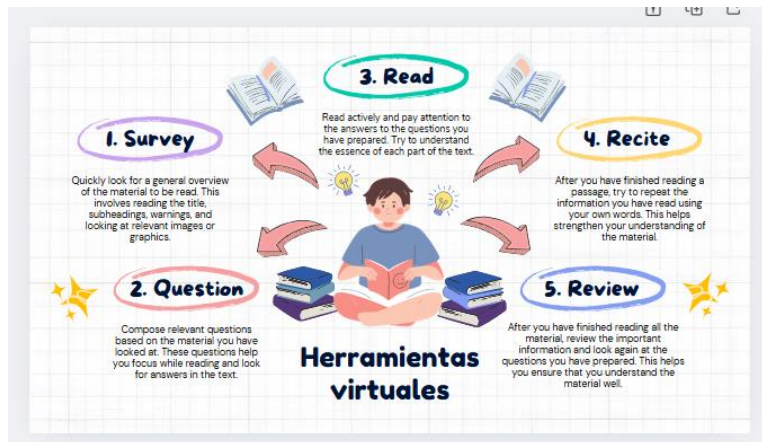
3. Luego tendremos nuestra página de edición donde al dar click en cualquier elemento de la plantilla, podremos editarlo. Tanto al lado superior como al lado izquierdo encontraremos barras de herramientas para nuestra edición.



4. Al dar click en alguna de las opciones de la barra izquierda, se desplegarán elementos que podemos agregar a nuestro material.



5. Podemos editar el texto dentro de la plantilla y agregar la información de acuerdo a lo que nos interesa crear.



Canva es una herramienta versátil que se utiliza en la educación para crear materiales educativos atractivos, diseñar recursos didácticos, promover la creatividad, facilitar la colaboración en línea, y mejorar la comunicación escolar. Puede ser especialmente útil en entornos de aprendizaje en línea y permite a estudiantes y educadores crear contenido visual de alta calidad.

**Planificación Unidad N°2: Lección 1 y 2**



<b>Institución</b>	Colegio Rincón Mágico	<b>Capacitación docente</b>
<b>Contenido</b>	<b>Indicaciones para el uso de canva, presentación de materiales que se pueden realizar y creación de materiales específicos.</b>	<b>Tiempo:</b> 3 horas
<b>Objetivo</b>	Aprender el uso adecuado de las herramientas que ofrece la plataforma Canva.	<b>Unidad 2:</b> Creando material educativo en Canva.
<b>Enlace a la Plataforma Canva</b>	<a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a> .	
<b>Lección</b>	<b>Proceso metodológico</b>	<b>Recursos</b>

<p><b>Cómo utilizar canva y los materiales que puedo crear.</b></p>	<p>- Saludo y bienvenida.</p> <p>- Introducción. Presentación de agenda, objetivos de la clase y su relevancia. Actividad inicial de socialización en la aplicación virtual en línea Mentimeter donde se les pedirá que conocimientos previos tienen sobre la herramienta virtual Canva y cuál es la importancia de la presentación visual en la educación.</p> <p>-Conociendo Canva. Introducción a la plataforma Canva y su interfaz.</p> <p>-Explicación de las características básicas de Canva para la creación de material visual.</p> <p>-Creación de Infografías con Canva. Demostración en vivo de cómo crear una infografía simple en Canva. Los docentes practicarán la creación de sus propias infografías utilizando una plantilla o desde cero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Internet</li> <li>• Teléfono celular</li> <li>• Proyector</li> <li>• Plataforma Canva.</li> </ul>
---	---	--

	<p>-Diseño de presentaciones con Canva. Demostración en vivo de cómo crear una presentación estructurada y creativa en Canva. Los docentes practicarán con una presentación colaborativa junto al encargado, donde todos se involucrarán en el uso y diseño de esta, a manera de poder ver lo aprendido en el momento.</p> <p>-Discusión sobre cómo diseñar una presentación que comunique de manera efectiva.</p>	
<p><b>Haciendo infografías y mapas mentales.</b></p>	<p>- Los docentes practicarán la creación de sus propias infografías utilizando una plantilla o desde cero.</p> <p>-Evaluación de Infografías.</p> <p>-Como último punto se brindará el espacio para que los participantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica. Compartir y evaluar las infografías creadas por los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Internet</li> <li>• Teléfono celular</li> <li>• Proyector</li> <li>• Plataforma Canva</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>-Compartir y evaluar las presentaciones creadas por los docentes.</li><li>- Discusión de las mejores prácticas y consejos para mejorar la efectividad de las infografías.</li></ul>	
--	---	--

## RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N°2: CREANDO MATERIAL EDUCATIVO EN CANVA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	Excelente (10-9)	Bueno (8-7)	Regular (6-5)	Deficiente (4-0)
<b>Conocimiento y manejo de la plataforma</b>	Domina todas las funciones de canva incluyendo las herramientas avanzadas.	Explora y emplea herramientas avanzadas (ajustes de diseño, efectos, etc.).	Utiliza herramientas principales (plantillas, fuentes, colores) de manera adecuada.	Reconoce las funciones básicas de Canva, como elegir plantillas y cambiar texto.
<b>Diseño de material didáctico</b>	Produce diseños innovadores, aplicando principios de diseño con excelencia y originalidad.	Diseña de manera adecuada, adaptando los elementos a las necesidades de la temática.	Crea diseños visualmente atractivos, aunque con algunos errores menore	Realiza diseños básicos, pero con deficiencia en composición o uso de colores.
<b>Creatividad e innovación</b>	Diseña con un estilo propio, incorporando ideas innovadoras.	Personaliza plantillas y crea elementos originales en sus diseños.	Añade algunos elementos originales a las plantillas.	Modifica plantillas básicas si agregar elementos creativos.

<p><b>Adaptación a la temática</b></p>	<p>El diseño destaca por su creatividad y alta eficacia en transmitir el mensaje según el contenido.</p>	<p>El diseño es efectivo, atractivo y adecuado para la temática.</p>	<p>El diseño cumple con el propósito, pero sin impacto visual significativo al contenido.</p>	<p>El diseño no se adapta bien a la temática.</p>
<p><b>Información relevante</b></p>	<p>Selecciona e integra la información más relevante y precisa para comprender el contenido.</p>	<p>Agrega información relevante al contenido.</p>	<p>La información es relevante pero no es clara en su totalidad.</p>	<p>Agrega demasiada información sin relevancia y claridad.</p>

**Unidad N°3: Implementación de la Herramienta Tecnológica de Interacty en el Proceso Educativo**



# **UNIDAD 3**

## **IMPLEMENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE INTERACTY EN EL PROCESO EDUCATIVO**



### **Lección 1:**

**Introducción y registro en la plataforma Interacty.**

### **Lección 2:**

**Elaboración de juegos interactivos para el aprendizaje.**



## **Nombre de la unidad 3: Implementación de la herramienta tecnológica de Interacty en el progreso educativo.**

**Lección 3.1:** Introducción y registro en la plataforma Interacty.

**Lección 3.2:** Elaboración de juegos interactivos para el aprendizaje.

### **Presentación**

Interacty es una plataforma de contenidos y gamificaciones que propicia el desarrollo de contenidos interactivos, haciendo del aprendizaje un proceso atractivo y participativo. Se ayuda a los editores a crear concursos, historias fotográficas, juegos de memoria y otros formatos interactivos siendo de beneficio ya que recolecta los resultados. Interacty proporciona herramientas gratuitas para desarrollar actividades educativas y es por ello que se presenta como una herramienta digital innovadora para la creación de evaluaciones.

### **Objetivos**

- Presentar el manejo de la plataforma Interacty para la realización de evaluaciones.
- Elaborar paso a paso estrategias interactivas evaluativas.
- Orientar sobre el uso eficaz de la plataforma dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Conocimientos previos**

1. ¿Sabe sobre la plataforma Interacty?
2. ¿Conoce cómo utilizarla?

## Contenido

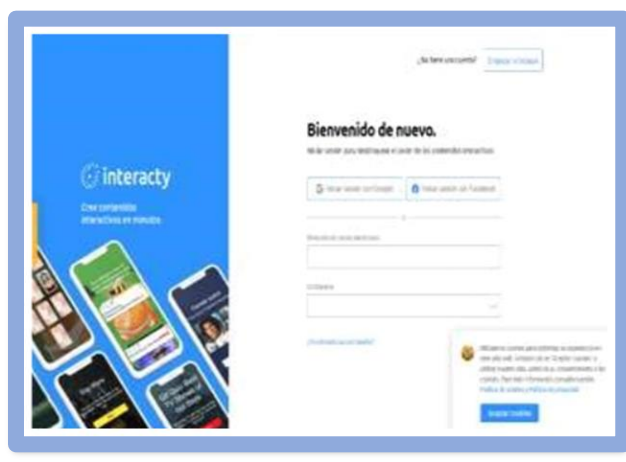
### Lección 1: Introducción y registro a la plataforma Interacty.

#### ¿Qué es Interacty?

Es una plataforma web de interacción educativa, que incluye elementos digitales que permiten abordar los contenidos de manera fácil y entretenida, generando una experiencia y aprendizaje participativo. Es una estrategia que sirve de apoyo generar contenido y evaluaciones entretenido y dinámico. Se utiliza para integrar conocimientos y obtener aprendizaje a través del juego

#### Pasos para ingresar a Interacty:

1. En la pestaña de google agregar en el buscador Interacty.
2. Seguidamente dar click en la primera opción de buscador.
3. Se generan dos opciones para iniciar sesión en la plataforma.



#### Nota:

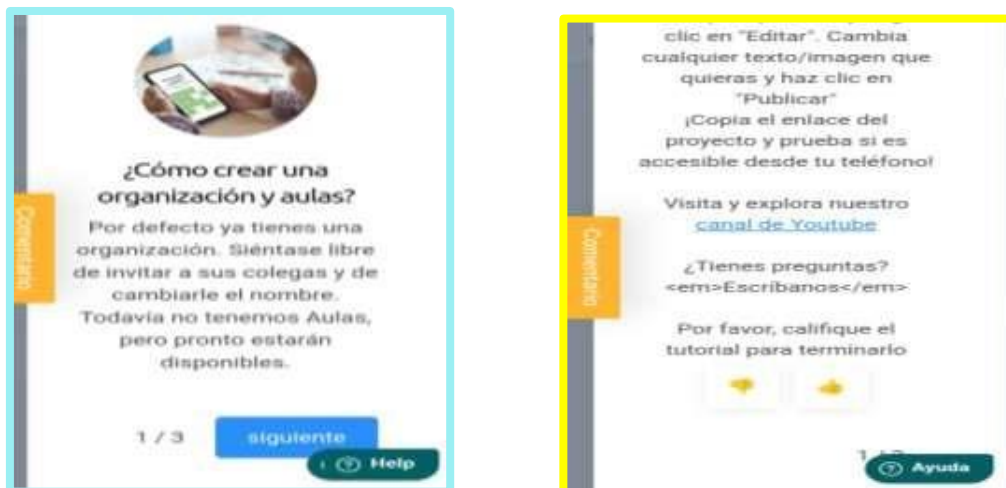
Para iniciar sesión a través de una cuenta de google seleccionar el cuadro superior izquierdo en la opción “iniciar sesión con google” y seleccionar una cuenta de correo electrónico.

En la segunda opción se debe de seleccionar el cuadro superior derecho de la pantalla, dando click en “iniciar sesión con Facebook” y seleccionar la cuenta de Facebook junto a su contraseña.

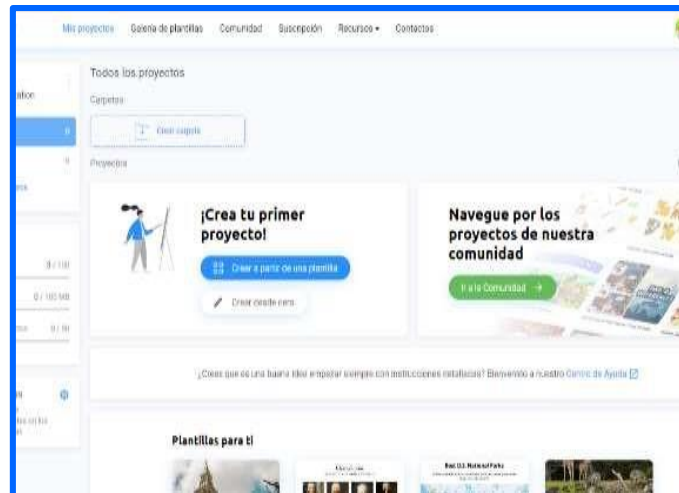
Al iniciar sección se debe de seleccionar el sector dando click en el icono de educación y seguidamente optar por la opción de “profe”.



A continuación, se genera un espacio de información sobre la plataforma, dar clic en el cuadro “siguiente” y posteriormente calificarlo.



Automáticamente se direcciona a la página principal de la plataforma de Interacty.



### **Tipos de juegos que se pueden diseñar en la plataforma:**

- ✓ Se pueden crear juegos de memoria
- ✓ Pruebas de trivialidades
- ✓ Test de personalidad
- ✓ Imágenes interactivas
- ✓ Juegos de parejas
- ✓ Juegos de encontrar pares
- ✓ Juegos de antes y después
- ✓ Líneas de tiempo
- ✓ Formularios de plomo
- ✓ Objetos ocultos
- ✓ Galletas de la fortuna
- ✓ Horóscopo
- ✓ Puzzle.
- ✓ Voltrear cartas

 Juego de memoria	 Formulario de plomo
 Prueba de Trivialidades	 Objetos ocultos
 Test de personalidad	 Presentación de diapositivas
 Imagen interactiva	 Galletas de la fortuna
 Juego de parejas	 Horóscopo
 Encuentre un par	 Puzzle
 Antes y después	 Voltar Cards
 Línea de tiempo	 Búsqueda del tesoro

## Planificación Unidad N°3: Lección 1 y 2



Institución	Colegio Rincón Mágico	Capacitación docente
Contenido	<p><b>Creación de una cuenta en la plataforma Interacty;</b></p> <p><b>Creación y diseño de juegos interactivos para la evaluación de aprendizajes.</b></p>	<p><b>Tiempo:</b> 3 horas</p>
Objetivo	<p>Demostrar el uso adecuado de la plataforma “Interacty” con el propósito de crear estrategias interactivas para evaluar aprendizajes que sean de utilidad para un desarrollo activo dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p><b>Unidad 3:</b> Implementación de la herramienta tecnológica de Interacty en el proceso educativo.</p>

<p><b>Enlace a la Plataforma Interacty</b></p>	<p><a href="https://interacty.me/es">https://interacty.me/es</a></p>	
<p><b>Lección</b></p>	<p><b>Proceso metodológico</b></p>	<p><b>Recursos</b></p>
<p><b>Introducción y registro en la plataforma Interacty.</b></p>	<p>- Saludo y bienvenida.</p> <p>- Descripción general del tema.</p> <p>- Explicación sobre la metodología a usar, teniendo en cuenta que el contenido se desarrollará en dos partes, dando inicio con una parte teórica y culminando con la parte práctica.</p> <p>- Continuando, se brindará un espacio para determinar los conocimientos previos que poseen los estudiantes acerca de la plataforma Interacty.</p> <p>- Desarrollo del contenido abordando las temáticas principales de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentación de Interacty.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Internet</li> <li>• Teléfono celular</li> <li>• Proyector</li> <li>• Plataforma Interacty</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿En qué consiste? ¿Qué funciones posee?</li><li>✓ Características generales.</li></ul> <p>Desarrollo de parte teórica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Temas y opciones de la plataforma.</li><li>• Plantillas que posee tales como: presentaciones interactivas, juegos interactivos, recopilación de datos y resultados del desempeño de los alumnos.</li><li>• Cómo crear actividades mediante plantillas según el objetivo que se pretende alcanzar.</li><li>• Funciones que están centradas en la evaluación de aprendizajes.</li><li>• Pasos para registrarse.</li><li>• Pasos para iniciar sesión.</li><li>• Plantillas en la lista.</li></ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué plantillas se adecuan a la evaluación.</li> <li>• Cuáles son las opciones que se tiene a disposición.</li> <li>• Qué temas se pueden abarcar.</li> </ul>	
	<p>- Saludo y bienvenida.</p> <p>- Retroalimentación teórica.</p> <p>- Creación y presentación de plantillas que están centradas en la evaluación, presentando cada paso para poder crear una actividad desde cero haciendo uso de las funciones de la plataforma.</p> <p>Al culminar la parte teórica, se proporcionará un espacio de retroalimentación y preguntas.</p> <p><b>Actividad:</b> Crear un mapa del tesoro que contenga 9 preguntas.</p> <p><i>Instrucciones a seguir:</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Internet</li> <li>• Teléfono celular</li> <li>• Proyector</li> <li>• Plataforma Google Classroom</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Elige un tema específico de una de las 4 materias básicas, ya sea matemáticas, estudios sociales, ciencias o lenguaje.</li><li>✓ Realizar preguntas cerradas.</li><li>✓ Utiliza un lenguaje claro y conciso en tu redacción.</li><li>✓ Añade una imagen que tenga relación a la pregunta.</li><li>✓ Señala la respuesta correcta en cada una de tus preguntas.</li><li>✓ Designa un tesoro escondido dependiendo del contenido y la materia que hayas elegido. Puede ser algo específico sobre la temática que puedes representar a través de una imagen.</li></ul>	
--	---	--

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N°3: IMPLEMENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE INTERACTY EN EL PROCESO EDUCATIVO**

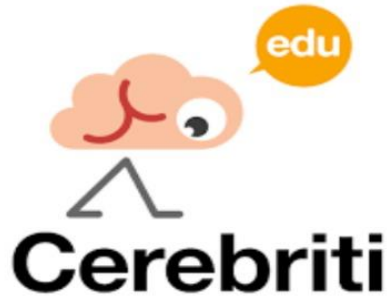
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	Excelente (10-9)	Bueno (8-7)	Regular (6-5)	Deficiente (4-0)
<b>Conocimiento de la plataforma</b>	Domina todas las funciones de la plataforma, incluyendo integración con otras herramientas y ajustes.	Explora y maneja herramientas como personalización de actividades.	Utiliza funciones básicas como plantillas y ajustes prediseñados de actividades con poca ayuda.	Reconoce las funciones principales, pero necesita mucha ayuda para usarlas.
<b>Creación de contenido interactivo</b>	Diseña experiencias innovadoras y variadas, combinando múltiples herramientas de Interacty.	Integra diferentes tipos de contenido interactivo de manera coherente y atractiva.	Diseña actividades con elementos interactivos funcionales pero limitados.	Crea actividades básicas con pocos elementos interactivos.

<p><b>Creatividad e innovación</b></p>	<p>Diseña actividades completamente originales, con creatividad y personalización detallada.</p>	<p>Desarrolla diseños originales y atractivos, adecuados al tema o propósito.</p>	<p>Personaliza plantillas con algunos elementos visuales propios.</p>	<p>Se limita a las opciones predeterminadas de las plantillas.</p>
<p><b>Interacción</b></p>	<p>Diseña actividades altamente interactivas que maximizan la participación y el compromiso del estudiante.</p>	<p>Las actividades son dinámicas y fomentan la interacción activa.</p>	<p>La actividad es fácil de usar, pero no suficientemente dinámica o interactiva.</p>	<p>La actividad es funcional, pero presenta dificultades para los estudiantes.</p>
<p><b>Eficiencia en el aprendizaje</b></p>	<p>Integra actividades que promueven aprendizajes profundos, claros y medibles.</p>	<p>Las actividades cumplen con los objetivos y fomentan el aprendizaje significativo.</p>	<p>Cumple parcialmente con los objetivos de aprendizaje.</p>	<p>El contenido no se alinea claramente con los objetivos de aprendizaje.</p>

**Unidad N°4: Aprendiendo de la Plataforma Cerebriti como Herramienta Tecnológica para realizar Estrategias Lúdicas de Evaluativas**

# **UNIDAD 4**

## **APRENDIENDO DE LA PLATAFORMA CEREBRITI COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA REALIZAR ESTRATEGIAS LÚDICAS EVALUATIVAS**



### **Lección 1:**

**Introducción y pasos para acceder a Cerebriti.**

### **Lección 2:**

**Diseño de estrategias de evaluación en Cerebriti.**

## **Nombre de la Unidad 4: Conociendo la plataforma Cerebriti, como herramienta tecnológica para implementar estrategias lúdicas evaluativas.**

**Lección 4.1:** Introducción y pasos para acceder a la herramienta tecnológica de cerebriti.

**Lección 4.2:** Diseño de Estrategias de Evaluación en Celebriti.

### **Presentación**

Cerebriti es una plataforma educativa que busca revolucionar el proceso de aprendizaje, la cual brinda una experiencia interactiva, motivadora y personalizada, además, cuenta con una diversidad de temas ya que se enfatiza la creatividad, la colaboración incluyendo la evaluación y la fácil y rápida accesibilidad, lo cual, la convierte en una herramienta interesante y valiosa para la educación y el desarrollo de habilidades en un mundo cada vez más digital y orientado a la tecnología.

### **Objetivos**

- ✓ Conocer la plataforma de Cerebriti, elementos, su uso y proceso en creación de juegos educativos de evaluación.
- ✓ Implementar una nueva estrategia tecnológica para su futura utilización dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Promover la creación de contenido educativo como estrategias lúdicas de evaluación mediante juegos interactivos.

### **Conocimientos previos**

- ✓ ¿Qué conocen acerca de la plataforma de Cerebriti?
- ✓ ¿Conocen cómo se utiliza?

## Contenido

### Lección 4.1: Introducción y pasos para acceder a la herramienta tecnológica de Cerebriti.

#### ¿Qué es Cerebriti?

Es una plataforma en línea que se utiliza para crear y jugar juegos educativos y de conocimiento que pueden utilizarse como medios evaluativos integrados en un proceso de enseñanza y aprendizaje, esta plataforma permite diseñar juegos de preguntas y respuestas sobre una amplia variedad de temas, lo que la convierte en una herramienta útil para docentes, estudiantes y cualquier persona interesada en aprender de manera interactiva, estos juegos pueden adaptarse a diferentes niveles de dificultad y estilos de aprendizaje, lo que los hace atractivos para la educación y el entretenimiento.

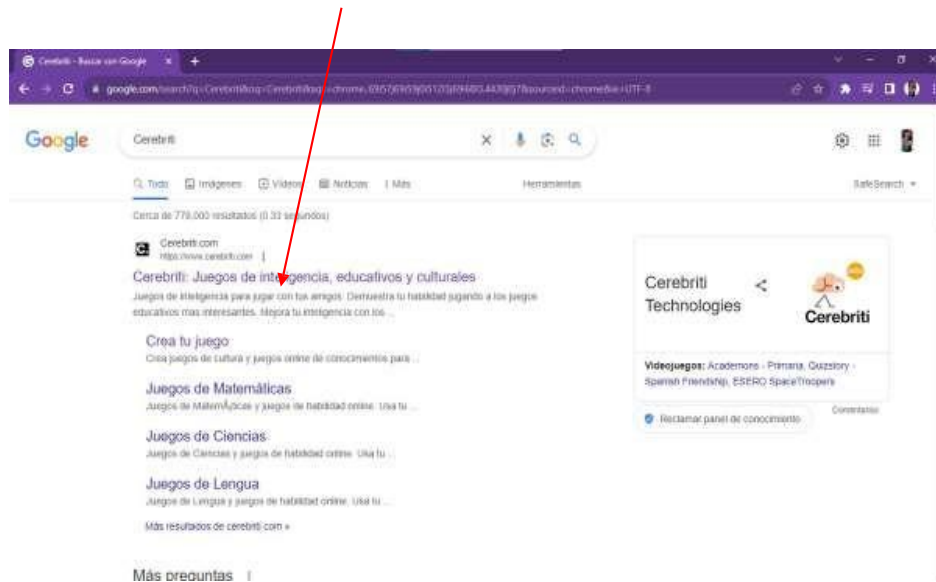
#### La herramienta de Cerebriti nos permite:

- ✓ Aprendizaje interactivo.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Accesibilidad.
- ✓ Diversidad de temas.
- ✓ Personalización.
- ✓ Colaboración.
- ✓ Realizar evaluaciones.

#### Pasos para acceder a la plataforma Cerebriti:

1. Abrir una pestaña del navegador de Google e insertar el nombre de la plataforma “Cerebriti”.

2. Dar clic en el primer enlace titulado “Cerebriti: Juegos de inteligencia, educativos y culturales”.



3. Seguidamente, aparecerá la pantalla principal de la plataforma Cerebriti.



**Nota:** Una vez que se entre a la plataforma de Cerebriti, se podrá comenzar a jugar en cualquiera de las temáticas que se presentan sin necesidad de registrarse, pero, para crear un juego propio se tendrá que registrar.

### Pasos para registrarse a la herramienta de Cerebriti:

1. Se deberá dar clic en la opción de “Regístrate”



2. Aparecerá la siguiente ventana, en donde se llenarán los campos que se solicita.

#### CAMPOS OBLIGATORIOS

A registration form with a header section. The header has a cartoon scientist character and text: '¡Me muero por tus sesos!', '¡Hazte Cerebriti!', and a list of features: 'Crea tus propios juegos', 'Guarda tus puntuaciones', 'Accede a nuestros rankings', and 'Reta a tus amigos'. Below the header, there is a 'Completa tus datos con Facebook' section with a Facebook icon and an 'Entrar' button. The main form has four mandatory fields: '\*Nombre:', 'Primer Apellido:', '\*Correo electrónico:', and '\*Contraseña:', followed by a '\*Repite contraseña:' field. A small note at the bottom right says '\*Campos obligatorios'.

#### CAMPOS OPCIONALES

A registration form showing optional fields. It starts with a 'Foto de perfil:' section with a 'Sube tu foto:' button and a 'Subir' button. Below that, there is a section for 'Información para los ranking (opcional):' with fields for 'País:', 'Ciudad:', 'Universidad:', and 'Profesión:' (a dropdown menu). At the bottom, there is a checkbox for 'He leído y acepto los Términos y condiciones así como la Política de privacidad' and a 'Únete >' button.

3. Cuando llene los campos solicitados, dar clic en que acepta los términos y condiciones.

4. Por último, dar clic en “Únete”.

¡Prueba Cerebriti por tus sesos!

- Crea tus propios juegos
- Guarda tus puntuaciones
- Accede a nuestros rankings
- Rela a tus amigos

Completa tus datos con Facebook

Nombre: Michelle

Primer Apellido: Valencia

Correo electrónico: m19050@ues.edu.sv

Contraseña: \*\*\*\*\*

Repite contraseña: \*\*\*\*\*

\*Campos obligatorios

Sube tu foto:

WhatsApp Examinar Subir

Fornitos válidos: ps, gl, ang

Información para tus ranking (opcional):

País: El Salvador

Ciudad: Cabañas

Universidad: Universidad de El Salvador

Profesión: Educadores Sociales

He leído y acepto los [Términos y condiciones](#) así como la [Política de privacidad](#) incluida la sección sobre uso de cookies.

Únete

5. Al final de registrarte, te aparecerá si quieres agregar tu Facebook (es opcional).



6. Como último paso aparecerá tu perfil.



En la parte superior de la ventana de navegación se puede observar una pestaña con diferentes categorías, como:

- ✓ Ciencias
- ✓ Matemática
- ✓ Geografía
- ✓ Historia
- ✓ Lengua
- ✓ Literatura
- ✓ Idiomas
- ✓ Arte
- ✓ Música
- ✓ Cine
- ✓ Tv
- ✓ Tecnología
- ✓ Deportes
- ✓ Entre otros

En la parte superior, también se encuentra la opción de “Crear tu juego”



## Contenido

### Lección 4.2: Diseño de Estrategias de Evaluación en Cerebriti.

#### Pasos para crear los juegos:

1. Dar clic en “Crea tu juego”

Te aparecerá de la siguiente manera:



**NOTA:** Se encuentra una variedad de plantillas a utilizar, selecciona la que mejor te parezca.

**Para el ejemplo se utilizará la plantilla “Tipo Test”**

1. Dar clic a la plantilla a utilizar

2. Luego aparecerá en la pantalla el formato del juego a realizar, según la plantilla.

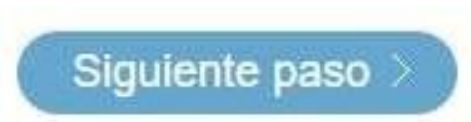
3. Se te pedirá que coloques el enunciado y las respuestas, en la cual solo 1 será la correcta.

**NOTA: Podrás establecer la cantidad de preguntas que quieres y la cantidad de respuestas que quieres que aparezcan.**

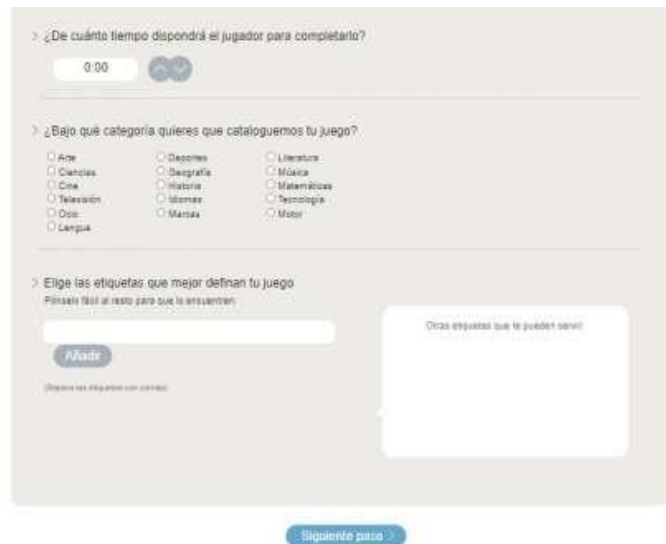
1. A la par de las respuestas aparece un círculo en Blanco. Al terminar de colocar las respuestas, das clic al cirulo de la respuesta correcta, para identificarlas.



2. Al terminar de colocar las preguntas a realizar con sus respectivas respuestas, se dará clic en “Siguiente paso”



3. Dentro de la plataforma se pasa al paso de Descripción en el cual se definirá y catalogará el juego. Aparece de la siguiente manera:



4. Al terminar de llenar los campos solicitados, dar clic en “siguiente paso”.

> ¿De cuánto tiempo dispondrá el jugador para completarlo?

1:00

> ¿Bajo qué categoría quieres que cataloguemos tu juego?

Arte

Ciencias

Cine

Televisión

Dibujo

Lengua

Deportes

Geografía

Historia

Idiomas

Música

Literatura

Matemáticas

Tecnología

Motor

> Elige las etiquetas que mejor definan tu juego

Pónselo fácil al resto para que lo encuentren:

Añadir

Otras etiquetas que te pueden servir:

#Cultura #General #Arte #Ej

#Educación #Literatura

(Selecciona las etiquetas con comas)

#Cultura #General #ElSalvador

Siguiente paso

5. Dentro de la plataforma se pasa al paso de Publicación, el cual nos permitirá observar una vista previa de cómo quedó el juego, y si todo nos parece bien se procede a publicar o a guardar como borrador. Nos aparece de la siguiente manera:

CREA TU JUEGO

¡Bienvenido a la plataforma de creación de juegos! ¿Quieres crear un juego ahora mismo?

1. Crear juego 2. Editar contenido 3. Encuestas 4. Publicar

Contenido de la consulta: ¿Cuál es la capital de El Salvador?

¿Cuál es la capital de El Salvador?

La capital

San Salvador

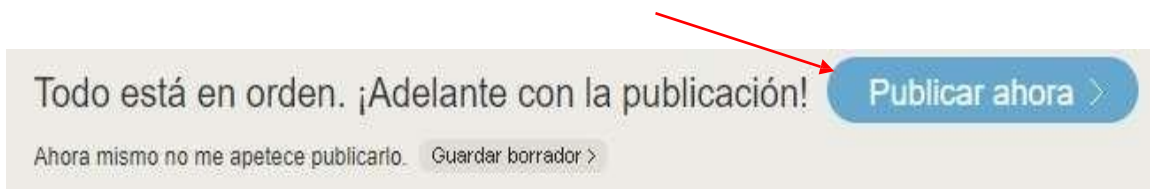
San Salvador

¡Responde!

Todo está en orden. ¡Adelante con la publicación!

Publicar ahora

6. Si todo está bien y se desea publicar, dar clic en “Publicar ahora”



Al terminar el proceso de publicación, aparece lo siguiente:

7. Damos clic en “Ir al juego” para ver el resultado final.



**Planificación Unidad N°4: Lección 1 y 2**



<b>Institución</b>	<b>Colegio Rincón Mágico</b>	<b>Capacitación docente</b>
<b>Contenido</b>	<b>Conociendo la plataforma de Cerebriti, su uso y proceso en creación de juegos educativos de evaluación.</b>	<b>Tiempo:</b> 3 horas
<b>Objetivo</b>	Capacitar a los docentes para utilizar eficazmente la plataforma Cerebriti, como una herramienta de evaluación y aprendizaje interactivo y colaborativo.	<b>Unidad 4:</b> Conociendo la plataforma Cerebriti, como herramienta tecnológica para implementar estrategias lúdicas evaluativas.
<b>Enlace a la Plataforma de Cerebriti</b>	<a href="https://www.cerebriti.com/">https://www.cerebriti.com/</a>	

Lecciones:	Proceso metodológico	Recursos
<p><b>Lección 1:</b></p> <p>Introducción y pasos para acceder a la herramienta tecnológica de cerebriti.</p>	<p>Se dará el saludo y la bienvenida.</p> <p>Seguidamente, se dará una introducción sobre plataformas en línea y después se adentrará a la información sobre la plataforma de “Cerebriti”, se explicará en que consiste y su función principal.</p> <p>Los contenidos de la plataforma Cerebriti se desarrollará en dos partes, dando inicio con una parte teórica y culminando con la parte práctica.</p> <p>Para dar inicio, se brindará un espacio para determinar los conocimientos previos que poseen los estudiantes acerca de la plataforma de Cerebriti.</p> <p>Desarrollo del contenido abordando las temáticas principales de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentación de Cerebriti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laptop</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Teléfono celular</li> <li>✓ Proyector</li> <li>✓ Plataforma Cerebriti</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿En qué consiste?</li><li>✓ ¿Qué funciones posee?</li><li>✓ Características generales.</li></ul> <p>Desarrollo de parte teórica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Temas y opciones de la plataforma.</li><li>✓ Conocimiento sobre las plantillas que posee tales como: Tipo Test, Mapa mudo, Busca la respuesta correcta, Encuentra la pareja (Texto), Encuentra la pareja (Imagen) Carrusel de preguntas, entre otras.</li><li>✓ Opciones de trabajo que la plataforma ofrece: funciones interactivas para que los estudiantes puedan trabajar y ser evaluados de manera eficiente.</li></ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cómo crear actividades mediante plantillas según el objetivo que se pretende alcanzar.</li> <li>✓ Funciones que están centradas en la evaluación de aprendizajes.</li> <li>✓ Pasos para entrar a la plataforma.</li> <li>✓ Pasos para registrarse.</li> <li>✓ Plantillas en la lista.</li> <li>✓ Qué temas se pueden abarcar.</li> </ul> <p>Se dará la despedida.</p>	
<p><b>Lección 2:</b> Diseño de estrategias de evaluación en cerebriti.</p>	<p>Se dará el saludo y la bienvenida.</p> <p>Seguidamente se dará una retroalimentación teórica.</p> <p>Creación y presentación de plantillas que están centradas en la evaluación, presentando cada paso para poder crear una actividad desde cero haciendo uso de las funciones de la plataforma.</p>	

	<p>Al culminar la parte teórica, se proporcionará un espacio de retroalimentación y preguntas.</p> <p><b>Actividad:</b> Crear un cuestionario de evaluación que contenga 8 ítems o enunciados, haciendo uso de las plantillas presentadas en la plataforma de Cerebriti.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Elige un tema específico de educación.</li><li>✓ Utiliza una plantilla que más te guste o que se adapte mejor al contenido.</li><li>✓ Considera qué información clave debería incluirse en las preguntas para obtener una respuesta coherente.</li></ul>	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Redacta 8 preguntas con relación al tema elegido, las preguntas deben ser diseñadas con sus respuestas.</li><li>✓ Utiliza un lenguaje claro y conciso en tu redacción.</li><li>✓ Señala la respuesta correcta en cada una de tus preguntas.</li></ul> <p>Se dará un espacio para aclarar preguntas, luego se dará la despedida.</p>	
--	---	--

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N°4: APRENDIENDO DE LA PLATAFORMA CEREBRITI COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA REALIZAR ESTRATEGIAS LÚDICAS DE EVALUATIVAS**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	EXCELENTE (10-9)	BUENO (8-7)	REGULAR (6-5)	DEFICIENTE (4-0)
<b>Registro y acceso a la plataforma</b>	Se registra y accede sin dificultades, demostrando manejo fluido de la plataforma.	Se registra y accede con mínimas dificultades que resuelve de manera autónoma.	Requiere asistencia ocasional para registrarse o acceder.	No logra registrarse o acceder, incluso con ayuda.
<b>Creación de actividades interactivas</b>	Diseña actividades innovadoras, completas y alineadas a objetivos pedagógicos.	Crea actividades adecuadas y funcionales, aunque podrían ser más creativas.	Crea actividades básicas que cumplen solo los objetivos pedagógicos.	No logra crear actividades o estas no cumplen con los objetivos pedagógicos.

<b>Uso de recursos multimedia</b>	Integra imágenes, videos y audios de manera atractiva para los estudiantes.	Utiliza recursos multimedia adecuados, aunque no de manera totalmente eficiente.	Usa recursos multimedia de forma limitada o poco atractiva.	No utiliza recursos multimedia o estos son inapropiados.
<b>Adaptación a las necesidades del grupo</b>	Personaliza las actividades considerando las características y niveles del grupo.	Adapta parcialmente las actividades a las necesidades del grupo.	Las actividades muestran poca adaptación a las características del grupo.	No hay adaptación, las actividades son generales y poco útiles para el grupo.
<b>Manejo técnico de la plataforma</b>	Domina todas las funciones y herramientas de la plataforma de manera autónoma.	Maneja la mayoría de las herramientas con seguridad, pero requiere asistencia ocasional.	Maneja solo funciones básicas de la plataforma, con ayuda frecuente.	No logra manejar la plataforma adecuadamente, incluso con asistencia.

<p><b>Uso de la plataforma en la enseñanza</b></p>	<p>Integra actividades de Cerebriti en sus clases de manera efectiva, con impacto positivo en el aprendizaje.</p>	<p>Utiliza las actividades en clase con resultados positivos, aunque con aspectos por mejorar.</p>	<p>Usa las actividades, pero su integración en clase es limitada o poco efectiva.</p>	<p>No logra integrar las actividades de Cerebriti en sus clases.</p>
--	---	--	---	--

**Unidad N°5: Aprendiendo a utilizar Quizizz como herramienta Tecnológica para crear y evaluar contenidos de manera Lúdica**

# UNIDAD 5

**APRENDIENDO A UTILIZAR QUIZIZZ COMO  
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA  
CREAR Y EVALUAR CONTENIDOS DE  
MANERA LÚDICA**



## **Lección 1:**

**Conocimiento de la herramienta tecnológica de Quizizz.**

## **Lección 2:**

**Elementos de la herramienta de Quizizz para generar recursos didácticos de evaluación.**

**Nombre de la Unidad 5: Aprendiendo a utilizar Quizizz como herramienta tecnológica para crear y evaluar contenidos de manera lúdica.**

**Lección 5.1:** Conocimiento de la herramienta tecnología de Quizizz.

**Lección 5.2:** Elementos de la Herramienta Quizizz para generar recursos didácticos de evaluación.

### **Presentación**

Quizizz es una plataforma para crear juegos de preguntas y respuestas en clase, este tipo de herramientas digitales permiten crear juegos y concursos de preguntas y respuestas para los estudiantes, las cuales se adaptan a realizar las clases tanto a nivel presencial como clases virtuales. Dicha plataforma permite crear exámenes personalizados, actividades, pruebas o juegos de una manera sencilla, también se pueden aprovechar plantillas o personalizar otras actividades.

### **Objetivos**

- ✓ Conocer cómo funciona la plataforma Quizizz para poder hacer un uso adecuado.
- ✓ Aprender a hacer uso de la herramienta y valorar los aspectos básicos que ofrece para la elaboración de actividades de evaluación.
- ✓ Promover el manejo de la plataforma Quizizz para desarrollar contenidos didácticos a través de juegos interactivos.

### **Conocimientos previos**

1. ¿Sabe sobre la plataforma de Quizizz?
2. ¿Conoce como utilizarla?

## Contenido:

### Lección 5.1: Conocimiento de la herramienta tecnología de Quizizz.

#### ¿Qué es Quizizz?

Quizizz es una plataforma educativa en línea que permite la creación y uso de cuestionarios interactivos para la enseñanza y evaluación en el ámbito escolar, esta herramienta se enfoca en el aprendizaje divertido y colaborativo, además, puede ser utilizada tanto por docentes como por estudiantes, ya que funciona de una manera muy sencilla, en donde el usuario crea su cuestionario, que puede tener diferentes tipos de preguntas como verdadero/falso, opción múltiple, emparejamiento y preguntas abiertas.

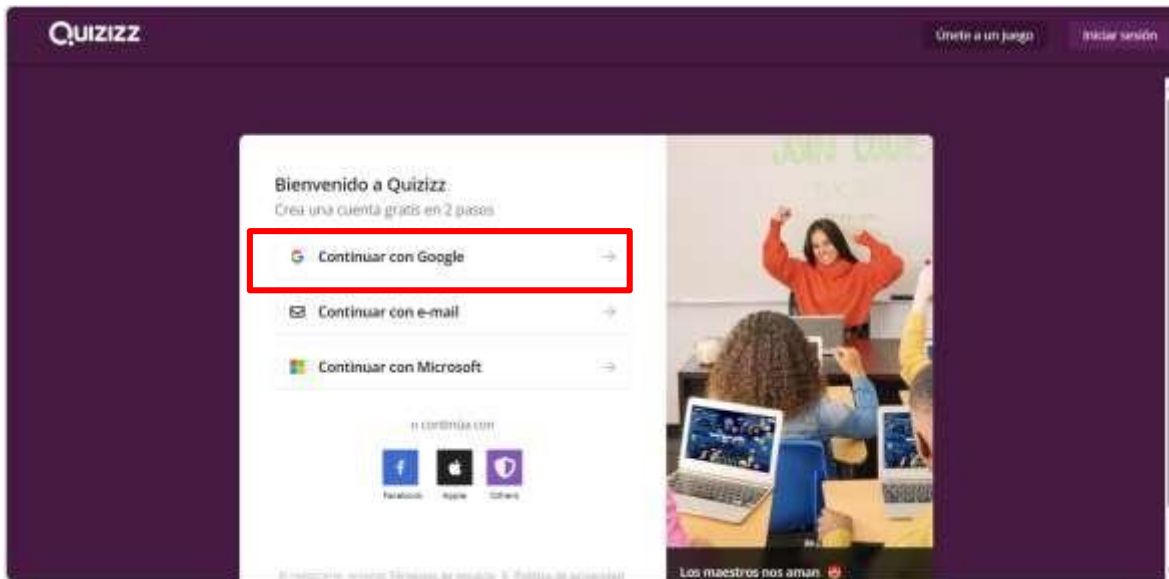
#### Pasos para acceder a la herramienta de Quizizz:

1. Abrir una pestaña del navegador de Google e insertar el nombre de la herramienta “Quizizz”.
2. Dar clic en el primer enlace titulado “Quizizz”, para obtener la versión de la plataforma en español.
3. Dar clic en la esquina superior derecha la opción de “Inscribirse”

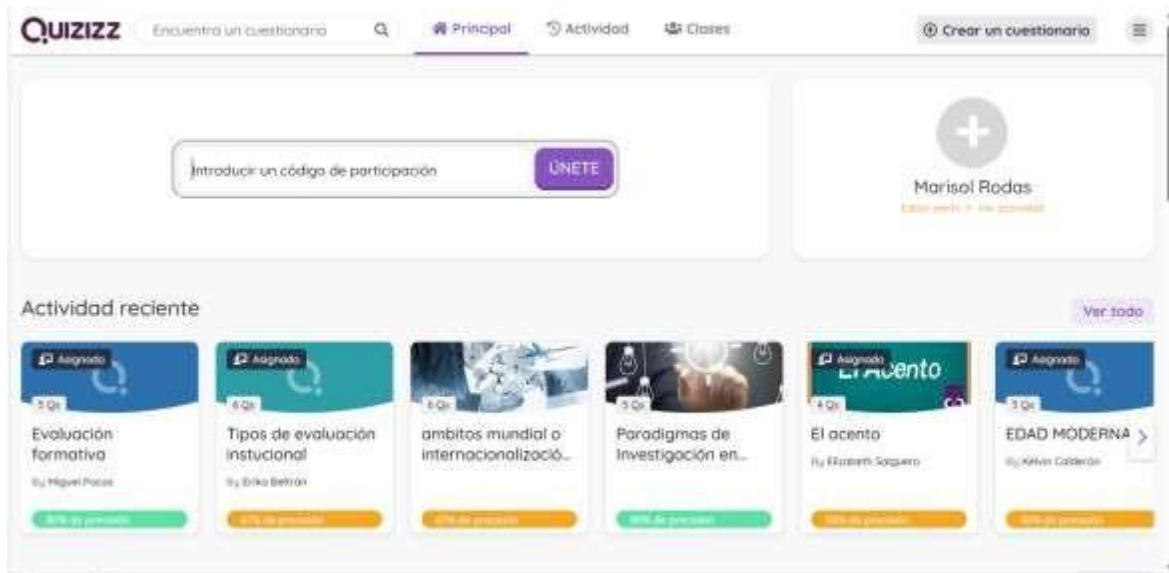
The screenshot shows the Quizizz website interface. At the top, there is a navigation bar with the Quizizz logo and the text "Meet QUIZZIZ AI Generate Quizzes and Lessons in seconds! Learn more >". Below the navigation bar, there are several menu items: "Para Escuelas", "planes", "Soluciones", "Recursos", "Cuestionario para el trabajo", "In del plan", "Introduzca el código", "Iniciar sesión", and "Inscribirse". The main content area features a promotional banner for "Differentiated practice" with the text "We make it possible. Teachers make it personal." and "Everything teachers need to easily adapt what students learn, how they learn, and at what level—now boosted with AI". Below the banner, there are two buttons: "MAESTROS Registrarse gratis >" and "ADMINISTRADORES Aprende más >". To the right, there is a preview of a quiz titled "Protein Synthesis" with a progress indicator showing 25% completion. Below the quiz preview, there is a table showing participant scores and results for five questions (Q1-Q5).

Participant	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
1000	600	✗	✓	✗	✗	✗
1000	1000	✓	✗	✓	✗	✗
1000	600	✗	✗	✗	✗	✓
1000	600	✗	✗	✓	✗	✗

4. A continuación, se presentarán opciones para crear la cuenta de Quizizz si la opción es “Continuar con Google” te pedirá un correo solo se deberá de seleccionar cual correo se utilizará para trabajar en la plataforma.



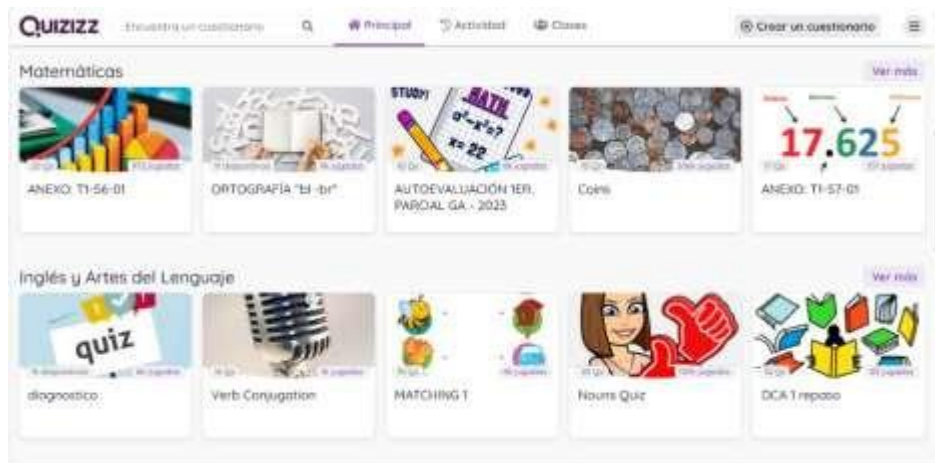
5. Luego de haberse registrado estará fácilmente dentro de Quizizz.



## Contenido:

### Lección 5.2: Elementos de la herramienta de Quizizz para generar recursos didácticos de evaluación.

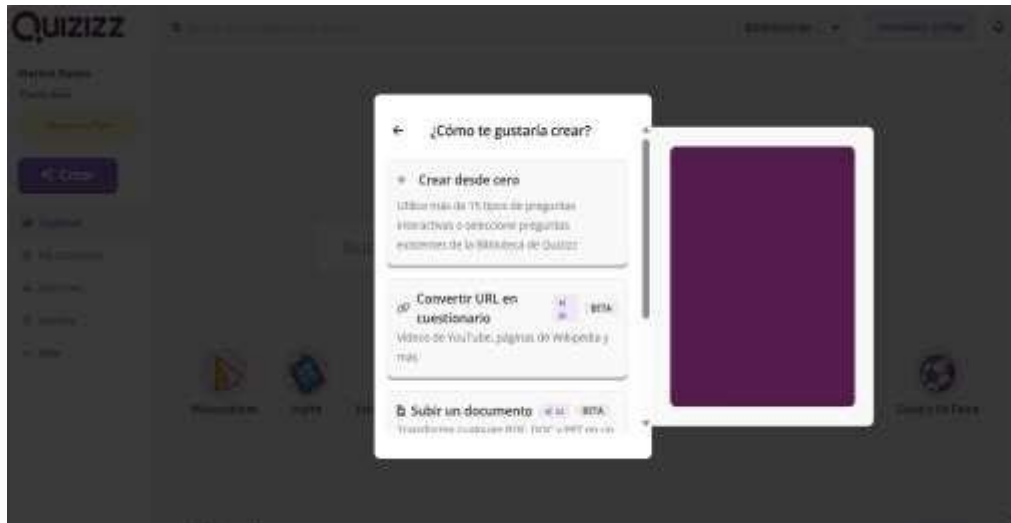
En la página principal de la plataforma, se nos presentará evaluaciones de diferentes temas particulares realizadas por diferentes personas de las cuales podemos participar contestándolas sin ninguna invitación previa, además se nos muestra en la esquina superior derecha la opción “Crear un cuestionario” la cual es la que necesitaremos.



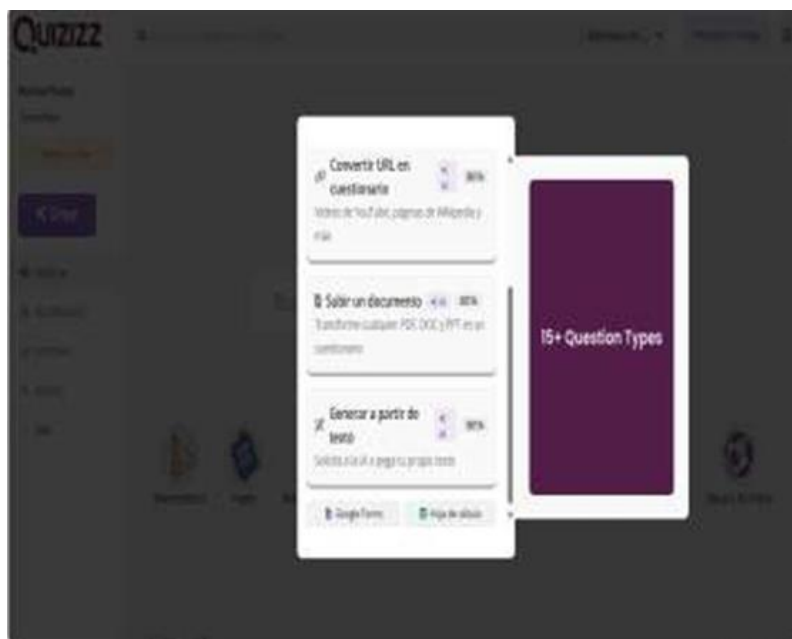
1. Dar clic en “crear un cuestionario” acá se nos presentará una pestaña que nos preguntará que deseamos crear y tenemos la opción de crear un examen o una lección.



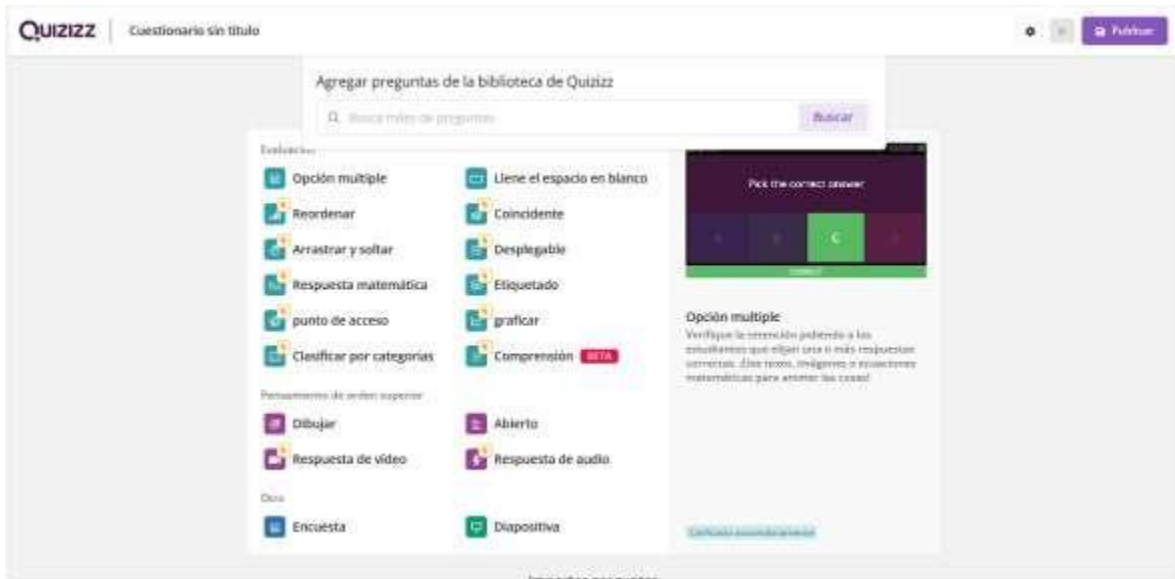
2. Se dará clic en “crear un examen” se presentará una nueva pestaña la cual nos pregunta si deseamos crear desde cero, si deseamos convertir alguna página en cuestionario, si preferimos subir un documento o generar preguntas a partir de un texto.



3. Seleccionar la pestaña “crear desde cero”, en la cual se nos muestran los tipos de preguntas que podemos realizar.

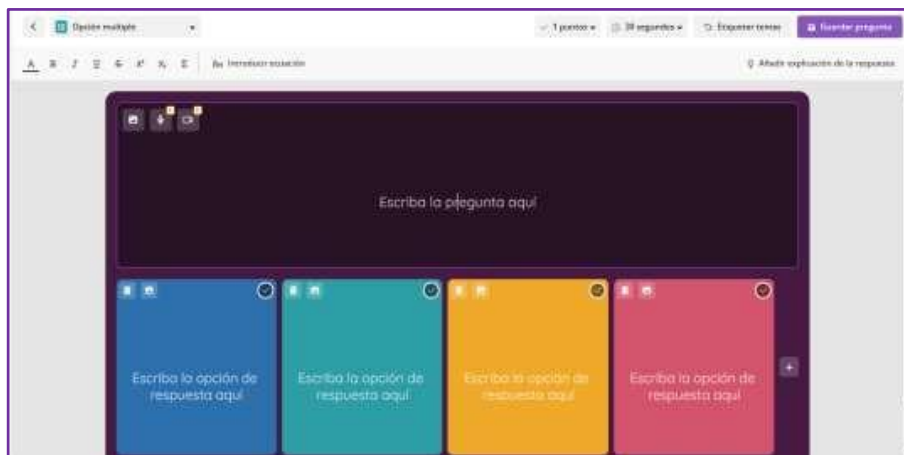


4. Se puede seleccionar la forma en la que desea el usuario, que se responda.



5. Al selecciona un tipo de pregunta se presenta una nueva ventana, en el cual se debe redactar la pregunta con sus opciones o el espacio para la respuesta.

**NOTA:** Tener en cuenta que en dicha plataforma hay dos tipos de preguntas: Las que son de índole gratuitas las cuales son: opción múltiple, llene el espacio en blanco, dibujar, abierto, encuesta y diapositiva y se encuentran las preguntas con índole de pago que al utilizarlas se requiere de un plan de pago.



6. Al seleccionar las preguntas de evaluación de opción múltiple se debe de colocar la pregunta en la parte superior.



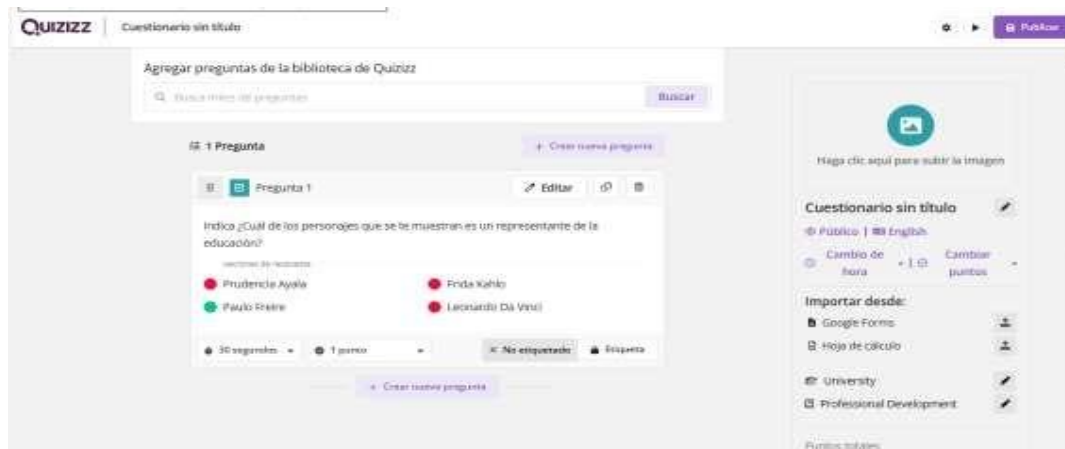
7. Seguidamente se deben de agregar la opción correcta juntamente con tres incorrectas, en los cuadros inferiores que se identifican con colores de fondos diferentes.

8. Al momento de tener lista la pregunta se procede a “guardar la pregunta” en la esquina superior derecha.

9. Después de guardar la pregunta se muestra “Crear nueva pregunta”

10. En la parte inferior seguidamente después de la pregunta anterior dar clic y se presentara una pregunta nueva, generándose opciones para escoger la forma y el tipo de pregunta que se desea realizar.

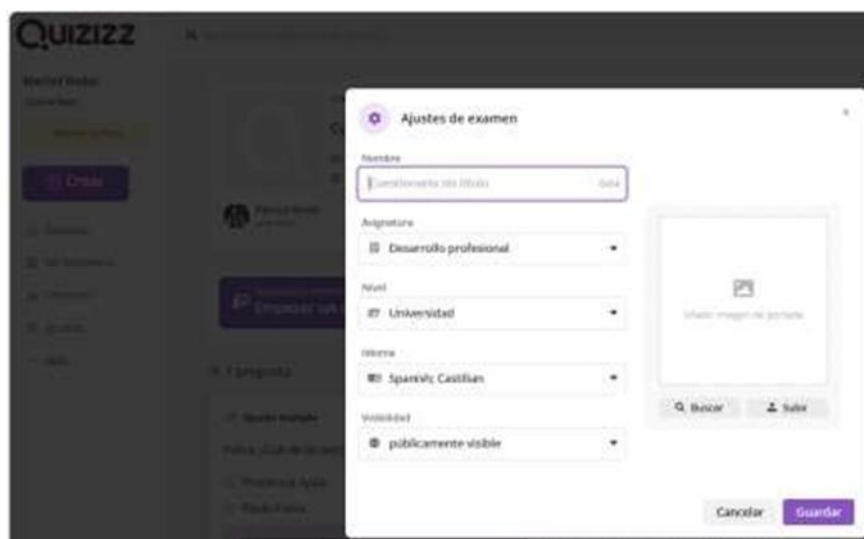
11. Al finalizar de realizar las preguntas en la esquina superior derecha encontramos un apartado denominado “Publicar” el cual seleccionaremos.



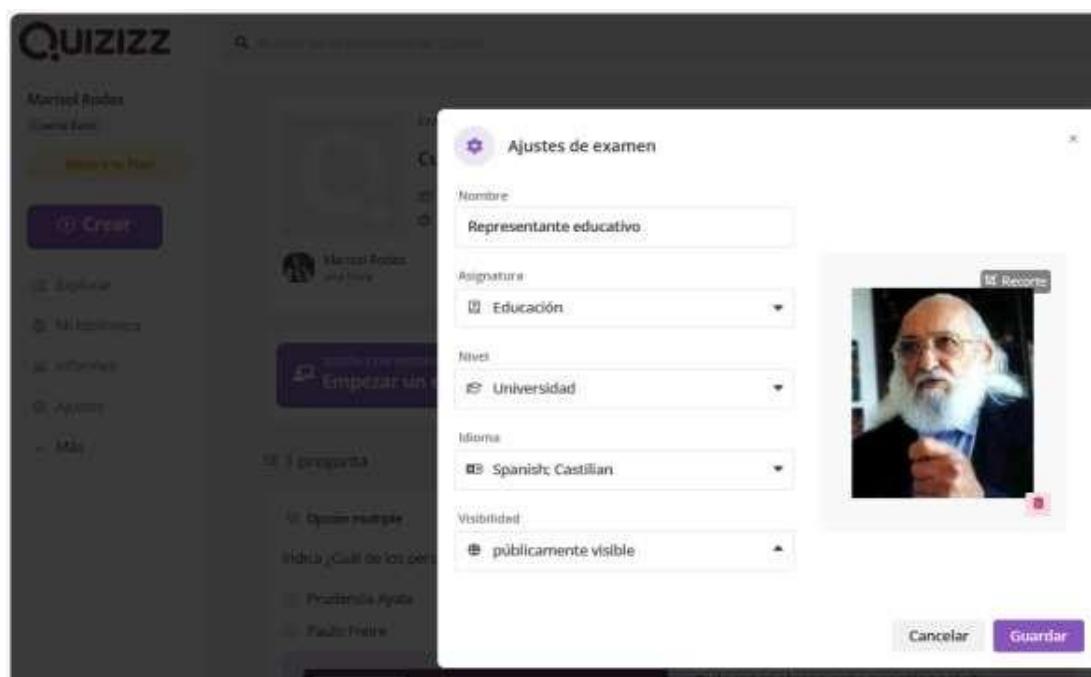
12. Al publicar las preguntas que se hayan creado, estas se encontraran en el perfil que se creó en Quizizz, acá se nos presentaran las preguntas realizadas, el nombre que se le agrego a dicho cuestionario, imagen que se le puede colocar al cuestionario, además nos da la facilidad de compartir el formulario por medio de un enlace.



13. Para colocar una imagen se deberá hacer clic en la esquina superior derecha en la imagen de ajuste, en el cuál, se nos presentaran cambios que podemos realizar entre ellos el de añadir imagen de portada.



14. Seguidamente hacer clic en “guardar” y tendremos listo nuestro cuestionario evaluativo.



**Planificación Unidad N°5: Lección 1 y 2**



<b>Institución</b>	<b>Colegio Rincón Mágico</b>	<b>Capacitación docente</b>
<b>Contenido</b>	<b>Conocer el funcionamiento y uso de la plataforma Quizizz desarrollando contenidos didácticos a través de juegos interactivos.</b>	<b>Tiempo:</b> 3 horas
<b>Objetivo</b>	Conocer cómo funciona la plataforma Quizizz para poder hacer un uso adecuado.	<b>Unidad 5:</b> Aprendiendo a utilizar Quizizz como herramienta tecnológica para crear y evaluar contenidos de manera lúdica.
<b>Enlace a la Plataforma de Quizizz</b>	<a href="https://quizizz.com/?lng=es-ES">https://quizizz.com/?lng=es-ES</a>	

Lecciones:	Proceso metodológico	Recursos
<p><b>Lección 1:</b></p> <p>Conocimiento de la herramienta tecnología de Quizizz.</p>	<p>Se dará el saludo y bienvenida, luego una descripción general del tema.</p> <p>Posteriormente, se explicará sobre la metodología a usar, teniendo en cuenta que el contenido se desarrollará en dos partes, dando inicio con una parte teórica y culminando con la parte práctica.</p> <p>Continuando, se brindará un espacio para determinar los conocimientos previos que poseen acerca de la plataforma de Quizizz.</p> <p>Desarrollo del contenido abordando las temáticas principales de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentación de Quizizz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laptop</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Teléfono celular</li> <li>✓ Proyector</li> <li>✓ Plataforma Cerebriti</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿En qué consiste? ¿Qué funciones posee?</li><li>✓ Características generales.</li></ul> <p>Desarrollo de parte teórica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Temas y opciones de la plataforma.</li><li>✓ Conocimiento sobre las diferentes opciones que ofrece la plataforma para realizar o crear ítems</li><li>✓ Opciones de trabajo que la plataforma ofrece para compartir de manera virtual e interactiva con los estudiantes.</li><li>✓ Cómo crear interrogante partiendo de la temática que se impartirá mediante los conocimientos previos y obteniendo resultados después de una temática.</li><li>✓ Funciones que se pueden utilizar libremente y funciones de paga.</li></ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pasos para registrarse.</li> <li>✓ Pasos para iniciar sesión.</li> <li>✓ Plantillas en la lista.</li> <li>✓ Qué plantillas se adecuan a la evaluación.</li> <li>✓ Qué formato siguen.</li> <li>✓ Cuáles son las opciones que se tiene a disposición.</li> <li>✓ Qué temas se pueden abarcar.</li> </ul> <p>Se dará la despedida.</p>	
<p><b>Lección 2:</b></p> <p>Elementos de la herramienta de Quizizz para generar recursos didácticos de evaluación.</p>	<p>Se dará el saludo y la bienvenida.</p> <p>Seguidamente se dará una retroalimentación teórica.</p> <p>Creación y presentación de plantillas que están centradas en la evaluación, presentando cada paso para poder crear una serie de ítems desde cero haciendo uso de las funciones de la plataforma.</p>	

Al culminar la parte teórica, se proporcionará un espacio de retroalimentación y preguntas.

**Actividad:** Crear un Quizizz interactivo de 5 preguntas como mínimo en el que deberá de trabajar con lo que la plataforma le ofrece.

Instrucciones:

- ✓ Elige un tema específico de tu interés para poder realizar tu Quizizz.
- ✓ Considera qué información clave debería incluirse en las preguntas para obtener una respuesta coherente.
- ✓ Redacta 5 preguntas con relación al tema elegido, las preguntas deben ser diseñadas con respuestas de opción múltiple.

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Utiliza un lenguaje claro y conciso en tu redacción.</li><li>✓ Añade una imagen que tenga relación a la pregunta.</li><li>✓ Señala la respuesta correcta en cada una de tus preguntas.</li></ul> <p>Se dará un espacio para aclarar preguntas, luego se dará la despedida.</p>	
--	--	--

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N°5: APRENDIENDO A UTILIZAR QUIZZ COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA CREAR Y EVALUAR CONTENIDOS DE MANERA LÚDICA**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE DESEMPEÑO			
	EXCELENTE (10-9)	BUENO (8-7)	REGULAR (6-5)	DEFICIENTE (4-0)
<b>Creación de cuestionarios interactivos</b>	Diseña cuestionarios dinámicos, alineados al currículo y objetivos pedagógicos.	Diseña cuestionarios efectivos y relacionados al currículo, aunque con aspectos por mejorar.	Crea cuestionarios básicos, con poca relación a los objetivos pedagógicos.	No logra diseñar cuestionarios útiles o alineados al currículo.
<b>Uso de preguntas variadas</b>	Integra diferentes tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero/falso, abiertas, etc.) de manera pertinente.	Usa preguntas variadas, pero con menor nivel de diversidad o adecuación.	Usa solo un tipo de preguntas, lo que limita la variedad del cuestionario.	No varían los tipos de preguntas o estas son poco efectivas.
<b>Inclusión de retroalimentación</b>	Proporciona retroalimentación inmediata y significativa en las respuestas.	Ofrece retroalimentación en la mayoría de las	Retroalimentación limitada o poco clara en las respuestas.	No incluye retroalimentación en las respuestas.

		respuestas, pero no siempre es detallada.		
<b>Participación y dinamismo</b>	Fomenta la participación activa y logra un ambiente dinámico durante las actividades.	Genera participación y dinamismo, aunque con momentos de poca interacción.	Promueve poca participación o dinamismo en el uso de la plataforma.	No logra motivar la participación ni el dinamismo en las actividades.
<b>Personalización del aprendizaje</b>	Diseña cuestionarios adaptados a las características y niveles de los estudiantes.	Adapta los cuestionarios según las características del grupo.	Diseña cuestionarios con poca personalización.	No personaliza los cuestionarios según las características del grupo.
<b>Personalización del aprendizaje</b>	Domina todas las herramientas y funciones de la plataforma con autonomía.	Maneja la mayoría de las herramientas con seguridad, aunque requiere asistencia ocasional.	Maneja solo las funciones básicas de la plataforma, con ayuda frecuente.	No logra manejar adecuadamente la plataforma, incluso con asistencia.



# UNIDAD 6

## DISEÑANDO INSTRUMENTOS INTERACTIVOS CON LA HERRAMIENTA WORDWALL



### **Lección 1:**

**Elementos y registro en la herramienta de Wordwall.**

### **Lección 2:**

**Componentes de Wordwall aplicando el uso de la herramienta tecnológica.**



## **Nombre de la Unidad 6: Diseñando instrumentos interactivos con la herramienta Wordwall**

**Lección 6.1:** Elementos y registro en la herramienta de Wordwall.

**Lección 6.2:** Componentes de Wordwall aplicando el uso de la herramienta tecnológica.

### **Presentación**

La plataforma de Wordwall está diseñado para personas centradas en el ámbito educativo que deseen ser innovadoras, ya que, posee diversas funciones y plantillas para mejorar el proceso de evaluación y aprendizaje, asimismo, con un enfoque en el uso de plataformas interactivas, los participantes pueden explorar cómo implementar y aprovechar al máximo las funcionalidades de estas herramientas para evaluar el progreso del aprendizaje de los estudiantes. Por tanto, Wordwall, permite medir el conocimiento y evaluar a los estudiantes de una manera efectiva, a través de distintas plantillas tales como, juegos, cuestionarios, sopa de letras, entre otras.

### **Objetivos:**

- ✓ Conocer las opciones que brinda la herramienta digital Wordwall para la creación de estrategias de aprendizaje.
- ✓ Aprender el uso adecuado de la plataforma con la finalidad de elaborar evaluaciones educativas.
- ✓ Evaluar a través de actividades elaboradas en la plataforma Wordwall para determinar el aprendizaje alcanzado por los estudiantes.

### **Conocimientos previos**

1. ¿Has escuchado sobre la plataforma de Wordwall?
2. ¿Sabes que funciones ofrece esta plataforma?

## Contenido

### Lección 6.1: Elementos y registro en la herramienta de Wordwall.

#### ¿Qué es Wordwall?

Es una herramienta que permite la creación de actividades de forma interactiva, así como también la elaboración de materiales y lecciones que pueden ser imprimibles, esto con la finalidad de reforzar contenidos didácticos para los estudiantes, generando una experiencia de aprendizaje activo, de modo que, funciona como una estrategia didáctica que va a permitir el desarrollo de los contenidos, adaptándose a los diferentes niveles educativos.

Para hacer uso de esta plataforma, únicamente es necesario contar con un dispositivo electrónico que disponga de acceso a internet, ya que, es una herramienta gratuita y puede ser utilizada por cualquier persona que lo desee.

#### Pasos para acceder a la plataforma de Wordwall

1. Abrir una pestaña del navegador de Google e insertar el nombre de la herramienta “Wordwall”.
2. Dar clic en el segundo enlace titulado “Wordwall | Cree mejores lecciones de forma más rápida”, para obtener la versión de la plataforma en español.
3. Se debe seleccionar la opción de “Registrarse”, que se encuentra en el lado derecho superior.



4. Seguido de esto, se abrirán la sección para registrarse, en este caso, tenemos dos opciones para empezar a crear nuestra cuenta en Wordwall, la primera es registrarnos con nuestra cuenta de Google asociada, que nos llevara directamente a nuestra nueva cuenta de Wordwall y la segunda opción, es llenar los espacios en blanco con nuestro correo y contraseña



5. Luego de haber llenado los espacios obligatorios y aceptar los términos y condiciones, procederemos a dar clic en el botón de “Registrarse”.



6. Seleccionar la opción de “Crear actividad” y se mostraran las siguientes opciones, donde podemos elegir qué tipo de actividad deseamos realizar y ver cuál se adapta mejor a nuestro objetivo a lograr en base al contenido educativo.



**NOTA: Wordwall nos ofrece dos opciones de actividades con las que podemos crear una diversidad de evaluaciones basadas en los contenidos educativos, estas son: Actividades interactivas y Actividades imprimibles.**

7. Se deberá escoger una plantilla, Wordwall ofrece una serie un conjunto de plantillas que podemos utilizar para la creación de nuestras actividades evaluativas, siendo así que, podemos escoger la opción que consideremos más adecuada según el contenido que se desee evaluar.

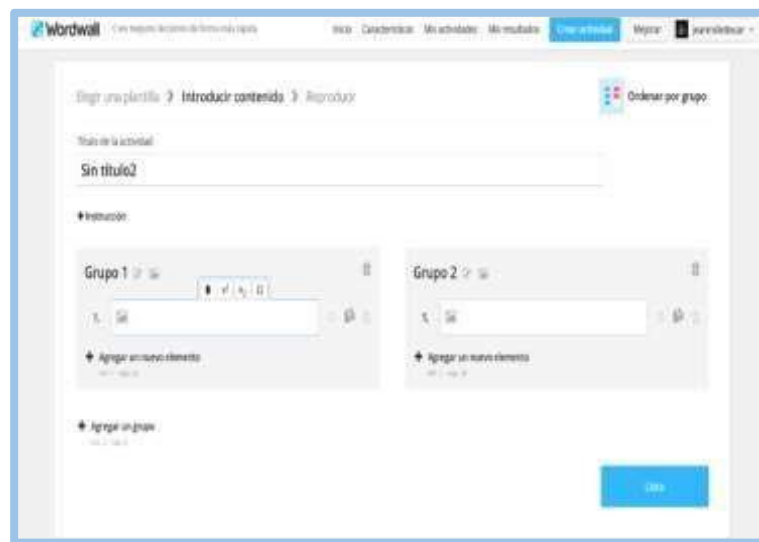
- ✓ Crucigramas
- ✓ Cuestionarios
- ✓ Juego de pares iguales
- ✓ Palabras faltantes
- ✓ Anagramas
- ✓ Tarjetas flash
- ✓ Diagramas

## Contenido

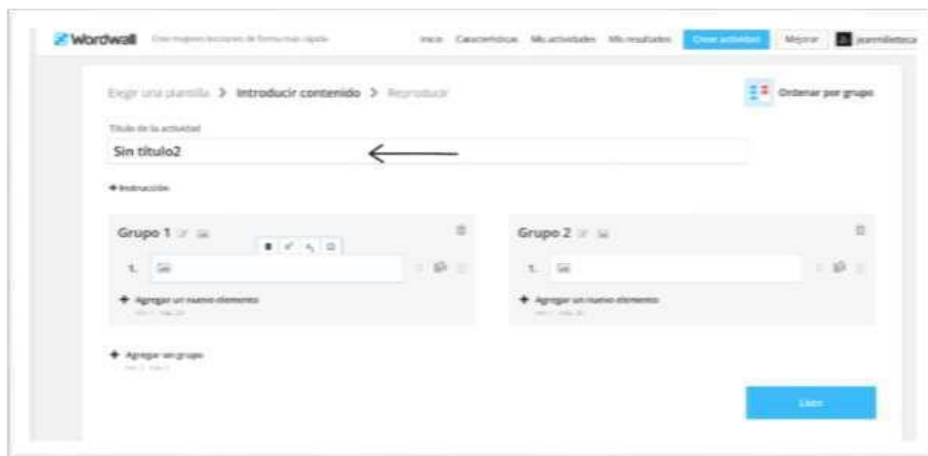
### Lección 6.2: Componentes de Wordwall aplicando el uso de la herramienta tecnológica.

#### Pasos para la creación de un juego:

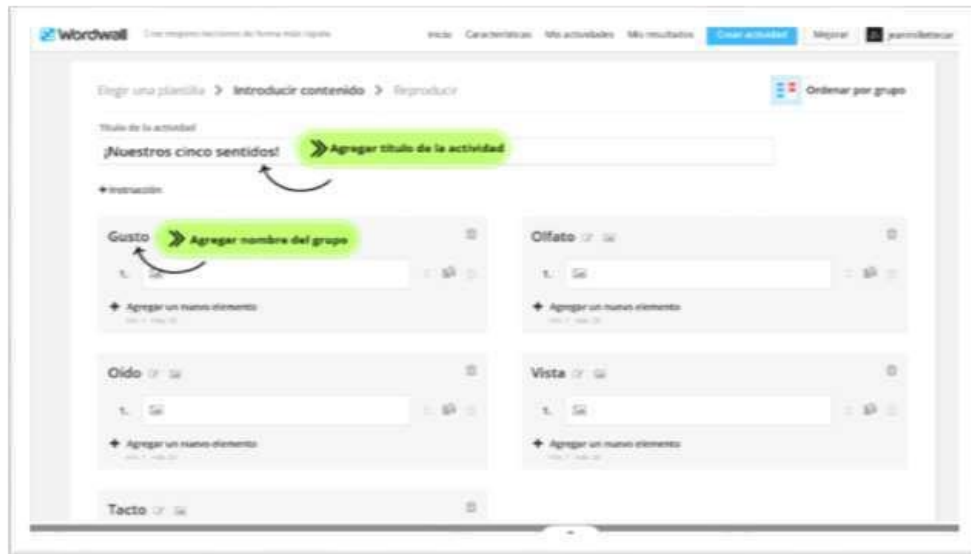
1. Abrir la plataforma de Wordwall y seleccionar “Crear actividad”.
2. Seleccionar la opción de “ordenar por grupo”, la cual permitirá arrastrar y soltar cada elemento en su grupo correcto. Seguidamente, se abrirá lo siguiente:



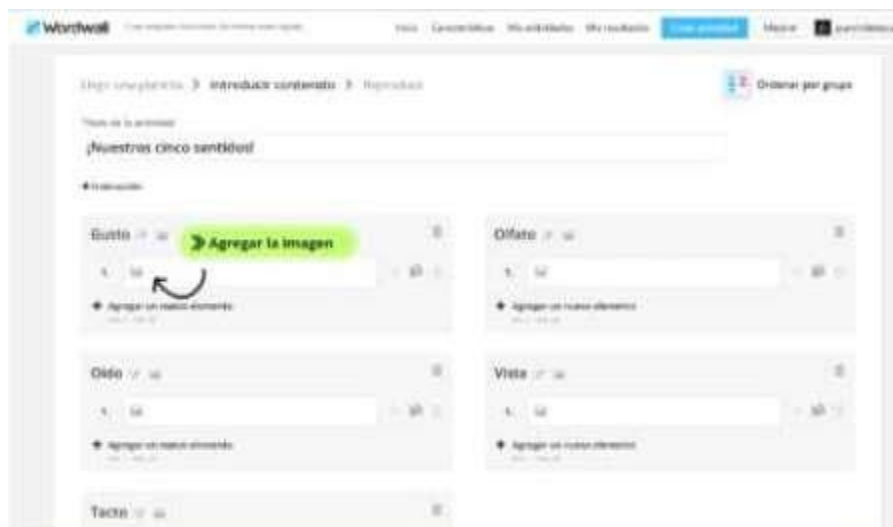
3. Para crear el juego, debemos seleccionar el título de la actividad.



4. Luego de esto, en el apartado de “grupo 1”, se debe elegir el nombre de nuestro primer grupo, donde se deberán agrupar las imágenes correctas correspondientes, por ejemplo:



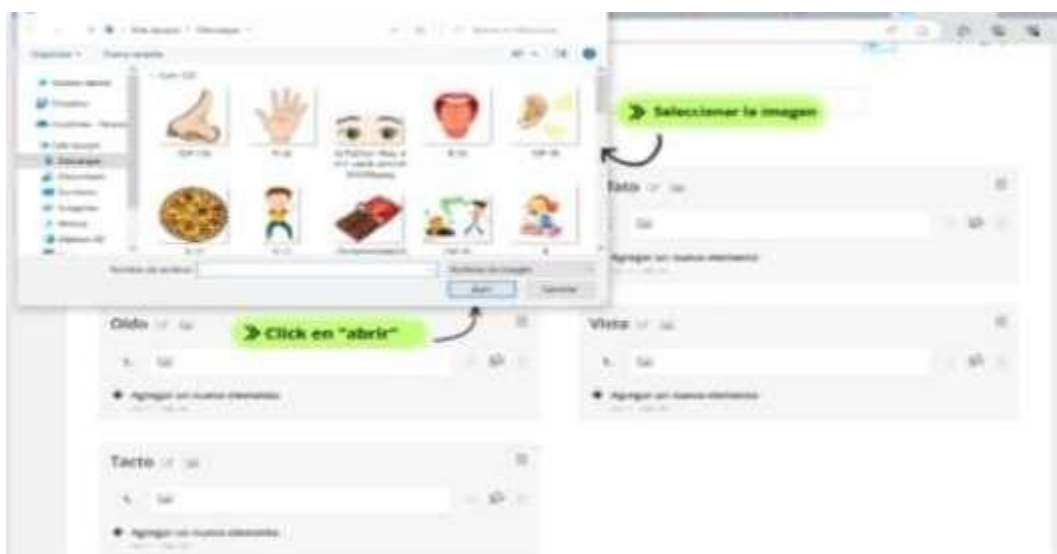
5. Continuando, se debe presionar el icono de imagen y seleccionar una fotografía que haga referencia a los sentidos se recomienda que se descarguen y se guarden en el ordenador con anticipación.



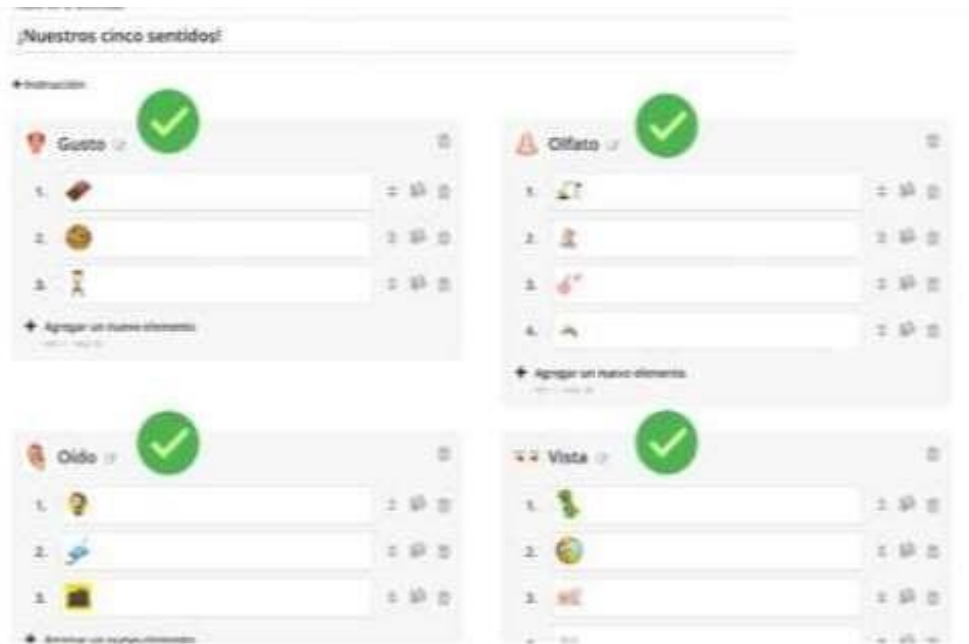
6. Prosiguiendo, aparecerá una opción de “cargar”, dar clic sobre ella y se abrirán nuestros archivos para seleccionar las imágenes.



7. Escogemos la imagen de nuestros archivos y luego seleccionamos la opción de “abrir” y nuestra imagen se subirá de inmediato. Repetiremos este proceso según la cantidad de imágenes que deseemos subir para armar nuestra actividad de los sentidos.



8. Luego de repetir el proceso, cada uno de nuestros grupos estará completo.



9. Cuando hayamos seleccionado todas nuestras imágenes a utilizar, nuestra actividad “nuestros cinco sentidos” “estará finalizada y debemos proceder dando clic en la opción de “listo”, que está ubicada en la parte inferior derecha de la pantalla.



10. Seleccionar en publicar y nuestra actividad será publicada de manera instantánea.

11. Seleccionamos “compartir” y luego en la opción de “publicar”.



12. Producto final: El juego está listo.



**Planificación Unidad N°6: Lección 1 y 2**



<b>Institución</b>	<b>Colegio Rincón Mágico</b>	<b>Capacitación docente</b>
<b>Contenido</b>	<b>Conociendo la plataforma de Wordwall para la creación de estrategias de aprendizaje.</b>	<b>Tiempo:</b> 3 horas
<b>Objetivo</b>	Utilizar la plataforma de Wordwall de manera efectiva para diseñar evaluaciones interactivas que fomenten el aprendizaje activo y la participación en entornos educativos.	<b>Unidad 6:</b> Diseñando instrumentos interactivos con la herramienta Wordwall.
<b>Enlace a la Plataforma Wordwall</b>	<a href="https://wordwall.net/es">https://wordwall.net/es</a>	
<b>Lecciones:</b>	<b>Proceso metodológico</b>	<b>Recursos</b>

<p><b>Lección 1:</b></p> <p>Elementos y registro en la herramienta de Wordwall.</p>	<p>Se dará el saludo y bienvenida, luego una descripción general del tema.</p> <p>Seguidamente, se dará una explicación sobre la metodología a usar, teniendo en cuenta que el contenido se desarrollará en dos partes, dando inicio con una parte teórica y culminando con la parte práctica.</p> <p>Continuando, se brindará un espacio para determinar los conocimientos previos que poseen los estudiantes acerca de la plataforma de Wordwall.</p> <p>Desarrollo del contenido abordando las temáticas principales de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentación de Wordwall.</li> <li>✓ ¿En qué consiste? ¿Qué funciones posee?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laptop</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Teléfono celular</li> <li>✓ Proyector</li> <li>✓ Plataforma Cerebriti</li> </ul>
---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Características generales.</li></ul> <p>Desarrollo de parte teórica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Temas y opciones de la plataforma.</li><li>✓ Conocimiento sobre las plantillas que posee tales como: crucigramas, cuestionarios, juego de pares, anagramas, diagramas.</li><li>✓ Opciones de trabajo que la plataforma ofrece: funciones interactivas e imprimibles para que los estudiantes puedan trabajar y ser evaluados de manera eficiente.</li><li>✓ Cómo crear actividades mediante plantillas según el objetivo que se pretende alcanzar.</li><li>✓ Funciones que están centradas en la evaluación de aprendizajes.</li><li>✓ Pasos para registrarse.</li><li>✓ Pasos para iniciar sesión.</li></ul>	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plantillas en la lista.</li> <li>✓ Qué plantillas se adecuan a la evaluación.</li> <li>✓ Qué formato siguen.</li> <li>✓ Cuáles son las opciones que se tiene a disposición.</li> <li>✓ Qué temas se pueden abarcar.</li> </ul> <p>Se dará la despedida.</p>	
<p><b>Lección 2:</b></p> <p>Componentes de Wordwall aplicando el uso de la herramienta tecnológica.</p>	<p>Se dará el saludo y la bienvenida.</p> <p>Seguidamente se dará una retroalimentación teórica.</p> <p>Creación y presentación de plantillas que están centradas en la evaluación, presentando cada paso para poder crear una actividad desde cero haciendo uso de las funciones de la plataforma.</p> <p>Al culminar la parte teórica, se proporcionará un espacio de retroalimentación y preguntas.</p>	

**Actividad:** Crear un cuestionario de evaluación que contenga 10 preguntas, haciendo uso de las plantillas presentadas en la plataforma de Wordwall.

Instrucciones:

- ✓ Elige un tema específico, como “educación o “medio ambiente”.
- ✓ Considera qué información clave debería incluirse en las preguntas para obtener una respuesta coherente.
- ✓ Redacta 10 preguntas con relación al tema elegido, las preguntas deben ser diseñadas con respuestas de opción múltiple.
- ✓ Utiliza un lenguaje claro y conciso en tu redacción.
- ✓ Añade una imagen que tenga relación a la pregunta.
- ✓ Señala la respuesta correcta en cada una de tus preguntas.

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD N°6: DISEÑANDO INSTRUMENTOS INTERACTIVOS CON LA HERRAMIENTA WORDWALL**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>NIVEL DE DESEMPEÑO</b>			
	<b>EXCELENTE (10-9)</b>	<b>BUENO (8-7)</b>	<b>REGULAR (6-5)</b>	<b>DEFICIENTE (4-0)</b>
<b>Creación de actividades interactivas</b>	Diseña actividades interactivas creativas, dinámicas y alineadas al currículo.	Crea actividades adecuadas y relacionadas al currículo, pero con menor creatividad.	Diseña actividades básicas que cumplen solo con los objetivos.	No logra diseñar actividades alineadas al currículo.
<b>Uso de plantillas</b>	Selecciona plantillas adecuadas y personaliza correctamente cada actividad.	Usa plantillas adecuadas, pero con personalización limitada.	Usa plantillas básicas sin personalización significativa.	No utiliza plantillas adecuadas ni personaliza las actividades.

<b>Incorporación de elementos visuales</b>	Integra imágenes, colores y recursos visuales de manera atractiva y pertinente.	Utiliza elementos visuales adecuados, aunque podrían ser más llamativos.	Incluye algunos elementos visuales poco atractivos.	No utiliza elementos visuales.
<b>Evaluación del progreso estudiantil</b>	Utiliza las herramientas de Wordwall para evaluar y monitorear el aprendizaje de manera efectiva.	Evalúa parcialmente el progreso utilizando las herramientas de la plataforma.	Usa las herramientas de evaluación de manera limitada.	No utiliza la herramienta de Wordwall para evaluar el progreso estudiantil.
<b>Uso técnico de la plataforma</b>	Domina todas las funciones y herramientas de Wordwall con autonomía.	Maneja la mayoría de las funciones de la plataforma, pero necesita ayuda ocasional.	Maneja solo las funciones básicas de la plataforma, con ayuda frecuente.	No logra manejar la plataforma adecuadamente, incluso con asistencia.
<b>Innovación en las estrategias pedagógicas</b>	Integra actividades de Wordwall para	Usa actividades de Wordwall en sus	Utiliza actividades de Wordwall, pero no	No utiliza las actividades de

	complementar y enriquecer las estrategias pedagógicas de manera innovadora.	estrategias pedagógicas, aunque con un nivel básico de innovación.	generan impacto significativo en sus estrategias.	Wordwall en sus estrategias pedagógicas.
--	---	--	---	--

## 16. INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

- Incremento del 100% de docentes capacitados.
- Incremento de un 90% en la mejora del rendimiento académico.
- El 90% de los docentes aplica nuevas herramientas tecnológicas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El 80% de los docentes utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación para elaborar el material educativo.
- Incremento del 60% en adaptaciones de recursos digitales.
- Incremento de 75% en el uso de herramientas pedagógicas con TIC.
- Mejoras en la preparación de materiales digitales.
- Incremento de 50% en el uso de plataformas digitales en la gestión del aprendizaje.
- Contar con el 100% de los recursos financieros.
- Contar con el 80% de los recursos materiales.

## 17. CALENDARIO DE ACTIVIDADES DEL AÑO 2025

MESES	FEBRERO	MARZO	ABRIL
SEMANAS	1 2 3 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4
ACTIVIDADES			
● Realización de las Sesiones de Capacitación de las TIC	[Barra amarilla que cubre las semanas 1-4 de febrero y las semanas 1-5 de marzo]		
● Talleres de Integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje	[Barra naranja que cubre las semanas 1-2 de febrero]		
● Capacitación en el uso de aplicaciones educativas. Creación de una cuenta y perfil en aplicaciones		[Barra morada que cubre la semana 1 de marzo]	
● Creación y revisión de materiales. Almacenar materiales en una plataforma compartida.			[Barra rosa que cubre las semanas 1-2 de abril]
● Capacitación en el uso de aplicaciones educativas.			[Barra roja que cubre las semanas 1-2 de abril]
● Realización de sesiones de capacitación en TIC.			[Barra verde que cubre las semanas 1-2 de abril]
● Evaluación final de aprendizaje.			[Barra azul que cubre la semana 1 de abril]

## 18. RECURSOS NECESARIOS

Los recursos humanos, materiales, financieros y técnicos son esenciales en cualquier proyecto, ya que cada uno desempeña un papel importante y necesario para lograr el éxito de dicho proyecto, ya que la combinación y gestión adecuada de cada uno de estos recursos permite que el proyecto avance de una manera eficiente. A continuación, se muestran los recursos a utilizar para la ejecución del proyecto “Formación docente orientada al dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)”.

<b>HUMANOS</b>	Docente especializado en el uso de las TIC y equipo capacitador.
<b>MATERIALES</b>	Escritorio, sillas, páginas de papel bond, lápices, lapiceros, plumones, pizarras.
<b>FINANCIEROS</b>	Gastos personales del equipo capacitador (Pasaje, comidas, etc.)
<b>TÉCNICOS</b>	Computadora, internet, proyectos, Tablet, teléfono.

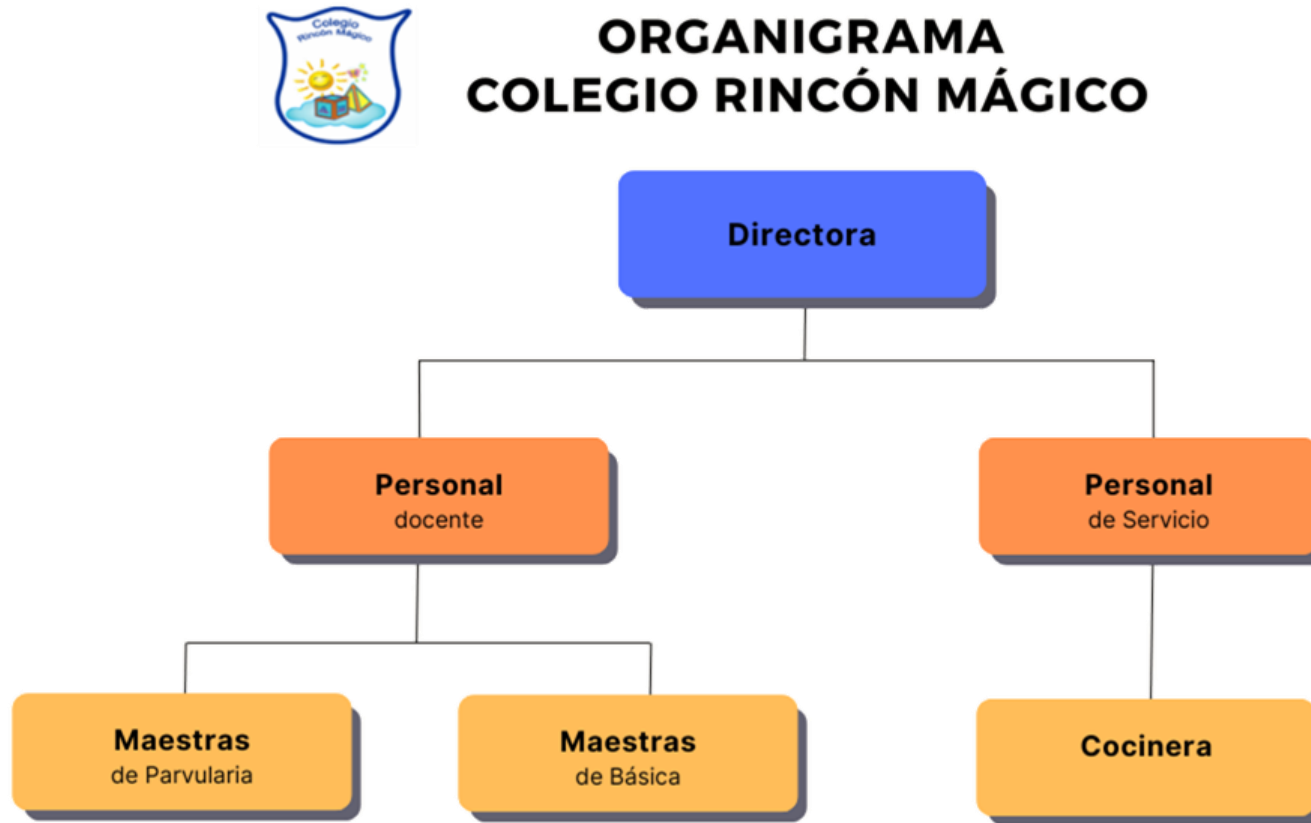
## 19. CÁLCULOS DE LOS COSTOS DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE RECURSOS		UNIDADES QUE SE REQUIEREN DE CADA RECURSO	VALOR MONETARIO DE CADA UNIDAD	COSTO TOTAL
<b>Costo personal</b>	Transporte	150	\$0.25	\$37.50
	Alimentación	50	\$3.00	\$150
<b>Locales</b>	Energía eléctrica	3	\$25.00	\$150
	Agua potable	3	\$16.00	\$96
	Internet residencial	3	\$35.00	\$105
<b>Material y equipo</b>	Laptop	6	\$400.00	\$2,000
	Celular	6	\$250.00	\$1,500
	Proyector	1	\$750.00	\$750
	Tablet	6	\$75.00	\$450
	Escritorio	5	\$74.95	\$374.75
	Lapiceros	30	\$0.25	\$7.50

	Cuadernos	5	\$1.25	\$6.25
	Páginas de papel bond	100	\$0.02	\$2.00
<b>Gasto de funcionamiento</b>	Refrigerios	36	\$3.00	\$108
<b>Imprevistos</b>	Dispositivos electrónicos	3	\$200.00	\$600
<b>Remuneración del Facilitador</b>	Salario	3	\$200	\$600
<b>Costo directo</b>				\$6,337
<b>Costo indirecto</b>				\$750
<b>Costo fijo</b>				\$7,087

## 20. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

### a) Organigrama



## b) Protocolo de Actuación

El proyecto estará bajo responsabilidad de la dirección de la institución.

## c) Funciones del Personal Docente

<b>Encargados</b>		<b>Funciones</b>
<b>Equipo de proyecto</b>	Glenda Cecilia Letona Rivera Griselda Raquel Jovel Pérez Kendra Michelle Valencia	Diseñar las tareas necesarias para lograr los objetivos del proyecto.
<b>Dirección de la institución</b>	Juana Ortiz Sagastizado	Efectuar un seguimiento periódico del grado de cumplimiento de los objetivos del proyecto y evaluar los resultados obtenidos  Proponer acciones correctivas en el caso de acontecer desviaciones importantes entre los resultados y los objetivos establecidos.  Aceptar o rechazar los resultados del proyecto.
<b>Miembro del equipo de proyecto</b>	Glenda Cecilia Letona	Planificación del proyecto.  Diseño de instrumentos.  Organización de actividades.

<b>Miembro del equipo de proyecto</b>	Griselda Raquel Jovel	Contacto con la institución. Planificación del proyecto. Estimar costos y desarrollar presupuesto.
<b>Miembro del equipo de proyecto</b>	Kendra Michelle Valencia	Planificación del proyecto. Gestionar tiempo y fijar plazos a través del cronograma.

#### **d) Relaciones e interacciones del personal**

La directora de la institución mantiene una comunicación con el equipo de proyecto y es quien autoriza que el proyecto sea ejecutado en la institución.

#### **e) Mecanismos de Control**

La directora cuenta con el apoyo de una docente quien se encarga del control y seguimiento de las actividades que se realizan dentro de la institución.

<b>Nombre</b>	<b>Cargo</b>	<b>Función</b>
María López de Tobías	Docente	Control y seguimiento de actividades ejecutadas dentro de la institución.

#### **f) Canales de Información**

Se enviarán informes a la directora para hacer de su conocimiento el seguimiento y desarrollo de las sesiones de capacitación, así como los resultados.

## **21. CONCLUSIONES**

En conclusión, la relevancia de las TIC en la educación actual y la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la formación docente es fundamental para mejorar la calidad educativa. En el contexto del Colegio Rincón Mágico, capacitar a los docentes en el uso efectivo de estas herramientas contribuye a crear un entorno de aprendizaje más interactivo, inclusivo y alineado con las demandas del siglo XXI.

Asimismo, la necesidad de un enfoque pedagógico, no solo técnico en la formación docente no debe limitarse al manejo técnico de herramientas TIC. Es esencial que los docentes del colegio aprendan cómo integrarlas de manera estratégica en sus metodologías de enseñanza, promoviendo competencias como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad en sus estudiantes.

## 22. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa del INTEF. (2022).  
*formacion.intef.es*. Obtenido de Aula En Abierto:  
[https://formacion.intef.es/aulaenabierto/mod/book/view.php?id=2737&chapterid=2944#  
mod\\_book-chapter](https://formacion.intef.es/aulaenabierto/mod/book/view.php?id=2737&chapterid=2944#mod_book-chapter)

## 23. ANEXOS

### ANEXO A: DIAGNÓSTICO



**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
**DIPLOMADO EN ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA**



#### **MÓDULO II:**

“Planeación y Gestión de Proyectos”

#### **ACTIVIDAD:**

“Elaboración de un diagnóstico para la Creación de un proyecto social”

#### **DOCENTE FACILITADOR:**

MsD. Reinaldo Antonio López Carrillo

#### **PRESENTADO POR:**

Griselda Raquel Jovel Pérez	JP17002
Glenda Cecilia Letona Rivera	LR19048
Kendra Michelle Valencia Rodríguez	VR19050

**CIUDAD UNIVERSITARIA “DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA” SAN SALVADOR,**

**EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, 12 SEPTIEMBRE DE 2024**

## **DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL**

El Colegio Rincón Mágico inició en el año 2007 a iniciativa de la señora Dolores Ortega de Menjívar y Ana Celia Ortega de Castaneda. Nace como una necesidad de ayudar a muchas madres de familia de las colonias cercanas a la institución que no tenían apoyo para el cuidado de sus hijos/as en edades de un año hasta los 6 años. En ese año inició como Centro de Desarrollo Infantil hasta el año 2017. Luego en el año 2018 pasa a ser colegio. El Colegio Rincón Mágico ofrece educación formal para niños desde Inicial 3 hasta Tercer grado en jornada matutina, y por la tarde ofrece club de tareas. A través de los últimos años ha sido evidente que al finalizar el año escolar se presentan varios casos de estudiantes con deficiencias académicas a causa de la falta de apoyo e interés por parte de los padres y madres de familia que no intervinieron a tiempo, y por lo cual, el seguir al próximo nivel representará mayores dificultades en su proceso de aprendizaje y un obstáculo para su buen rendimiento.

El Colegio Rincón Mágico es una institución de educación formal privada, ubicada en Final 29 Avenida Norte, No. 49, Colonia Scandia, Ayutuxtepeque, dedicada a brindar una formación integral a sus estudiantes.

### **MISIÓN, VISIÓN Y VALORES INSTITUCIONALES**

#### **Misión Institucional**

Ser una institución de formación académica integral, formando niños y niñas que desarrollan sus capacidades y virtudes, en un ambiente de comprensión y tolerancia, que practican valores y que están comprometidos con la sociedad. Diferentes áreas y elementos conforman el proceso educativo para alcanzar su totalidad dentro de lo que se ofrece a la población estudiantil, esto con el fin de impulsar el desarrollo de competencias y habilidades que

permitan al estudiante alcanzar metas tanto personales como también de forma colectiva, convirtiéndose en ciudadanos comprometidos con su comunidad.

En este sentido se comprende que la institución como tal busca implementar una educación holística que no solo enriquezca al conocimiento de los niñas y niños, sino que también fomente su desarrollo personal y social, preparándolos para ser individuos comprometidos y responsables con la sociedad.

### **Visión Institucional**

Ofrecer un proceso educativo organizado, planificado y coordinado en un ambiente de amor y comprensión, un aprendizaje con altos estándares de calidad y en función de los derechos de los niños y niñas. La planificación permite a la institución educativa estructurar las actividades a realizar durante todo el proceso educativo para identificar necesidades de manera oportuna para establecer estrategias de acuerdo a prioridades con el fin de alcanzar el objetivo principal que es alcanzar la formación integral del estudiante.

Por lo tanto, la institución brinda un proceso educativo con enfoque integral ya que no solo fomenta el desarrollo académico, sino que también apoya el bienestar emocional y social de cada uno de los estudiantes, lo que permitirá establecer una base sólida para su formación integral y social a futuro.

### **Valores institucionales**

La equidad es la creación de condiciones que favorezcan la igualdad de oportunidades de las personas históricamente discriminadas (mujeres, grupos étnicos, personas con diversidad funcional o intelectual), para que puedan integrarse a la sociedad en forma igualitaria, con respeto y autonomía. La equidad es sinónimo de justicia, ética y equilibrio. Es decir, la equidad

implica la capacidad de ser justos partiendo del principio de la igualdad, pero considerando las necesidades individuales y las circunstancias de cada persona.

El respeto hace referencia a la capacidad de valorar y honrar a otra persona, tanto sus palabras como sus acciones, aunque no aprobemos ni compartamos todo lo que haga. El respeto es aceptar a la otra persona y no pretender cambiarla. Respetar a otra persona es no juzgarla por sus actitudes, conductas o pensamientos. No se le reprocha nada ni esperamos que sea de otra forma. Respetar a los otros es ser capaz de comprender y aceptar que existen esas diferencias individuales, pero, sobre todo, entender que como miembros de una sociedad somos iguales.

La honestidad es un valor que se refiere a la cualidad de ser sincero, transparente y veraz en todas las acciones y palabras. Implica actuar de acuerdo con principios éticos y morales, sin engañar ni distorsionar la verdad. La honestidad es crucial en las relaciones interpersonales porque genera confianza y respeto, y también es fundamental para la integridad personal y profesional. Ser honesto significa aceptar la responsabilidad de nuestras acciones y decisiones, y mantener un comportamiento coherente con nuestras convicciones y valores.

El valor de la responsabilidad se refiere a la capacidad y disposición para cumplir con los compromisos y obligaciones que uno asume, así como a la conciencia de las consecuencias de nuestras acciones. Implica ser consciente de las tareas y deberes que tenemos y llevarlos a cabo de manera diligente y confiable.

La solidaridad es un valor fundamental que se basa en el principio de apoyo mutuo y cooperación entre las personas. Implica reconocer que los problemas y necesidades de los demás también son importantes y que, al ayudarnos unos a otros, contribuimos al bienestar común. La solidaridad se manifiesta en acciones como el apoyo emocional, la ayuda en tiempos de crisis, y

la colaboración para enfrentar desafíos colectivos. Este valor fomenta un sentido de comunidad y pertenencia, y ayuda a construir sociedades más justas y equitativas.

El valor de la amabilidad hace referencia a la actitud de ser cordial, comprensivo y considerado con los demás. Implica tratar a las personas con gentileza y empatía, mostrando respeto y cuidado en nuestras interacciones. La amabilidad se manifiesta en actos pequeños y grandes, desde una sonrisa o una palabra de aliento hasta ofrecer ayuda en momentos de necesidad.

El valor de la inclusión se refiere al principio de integrar y valorar a todas las personas, sin importar sus diferencias, en todos los aspectos de la vida social, educativa y laboral. Implica crear un entorno donde todas las personas, independientemente de su raza, género, orientación sexual, discapacidad, religión, o cualquier otra característica, tengan igualdad de oportunidades y sean tratadas con respeto y dignidad.

## **ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL**

La estructura organizacional de la institución está conformada por: directora, quien dirige y coordina todas las actividades dentro de la institución, tanto académicas como administrativas; luego continúa el personal docente que se divide según los niveles. En este caso se encuentran las maestras encargadas de las secciones de parvularia y las maestras encargadas de primer ciclo. En vista de que el colegio es una institución pequeña, el organigrama termina con el personal de servicio siendo la persona responsable de la limpieza y mantenimiento de las aulas y demás entorno del colegio.

## **RECURSOS**

### **Recursos Humanos**

La institución cuenta con una planta docente de 5 maestras. 1 docente para Inicial 3 y Kínder 4, 1 docente para kínder 5, 1 docente para Preparatoria, 1 docente para Primer grado y 1 docente para Segundo y Tercer grado.

### **Recursos Materiales**

La institución posee: 30 mesas pequeñas de madera, 35 sillas pequeñas de madera, 21 pupitres, 5 pizarrones, 6 escritorios, 2 mesas de comedor, 3 muebles, 3 archiveros.

### **Recursos Financieros**

La institución funciona a través de fondos propios obtenidos por las colegiaturas.

### **Recursos Tecnológicos**

La institución cuenta con acceso a internet residencial y línea fija con un teléfono. Posee una laptop para uso administrativo y un proyector.

## **INFRAESTRUCTURA FÍSICA**

El colegio se ubica en una vivienda extensa en la que se han adecuado espacios para las necesidades de la comunidad educativa. Cuenta con 16 áreas de las cuales: 5 son salones de clase, 1 oficina de dirección, 1 área de cocina, 1 área de comedor, 2 áreas de recreo (patio delantero y trasero), 3 baños, 1 bodega, 1 salón para áreas de aprendizaje de parvularia, y 1 cuarto de usos múltiples.

## COBERTURA EDUCATIVA

La población estudiantil es de 52 estudiantes: 27 niños y 32 niñas. La institución cuenta con 2 niveles, parvularia y primer ciclo divididos en 7 secciones: Inicial 3 conformada por 2 niños; Kínder 4 conformado por 5 niñas y 3 niños; Kínder 5 conformado por 5 niñas y 6 niños; Kínder 6 conformado por 5 niñas y 5 niños; Primer grado conformado por 3 niñas y 5 niños; Segundo grado conformado por 2 niñas y 1 niño; y por último tercer grado conformado por 6 niñas y 4 niños.

## DIMENSIONES E INDICADORES DIAGNOSTICADOS

DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<b>A: Capacitación del personal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Falta de conocimientos previos en el uso de TIC.</li><li>2. Poca confianza de las maestras en el uso de herramientas tecnológicas.</li></ol>	Entrevista	Guía de entrevista
<b>B: Recursos tecnológicos</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Falta de equipos tecnológicos adecuados.</li><li>2. Acceso limitado a herramientas y plataformas digitales en el colegio.</li></ol>	Técnica de Ishikawa	Técnica de Ishikawa
<b>C: Metodología de enseñanza</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Metodologías tradicionales sin integración de tecnología.</li><li>2. Falta de planificación para incluir TIC en el currículo de cada grado.</li></ol>	Entrevista	Guía de entrevista

<b>D: Apoyo institucional</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ausencia de un plan de seguimiento y acompañamiento para las maestras.</li> <li>2. Carencia de recursos institucionales tecnológicos para incentivar el uso de TIC en el aula.</li> </ol>	Técnica de Ishikawa	Técnica de Ishikawa
<b>E: Interés y motivación docente</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poco incentivo para las maestras en la actualización digital.</li> <li>2. Falta de tiempo para capacitarse en TIC debido a la carga laboral o personal diaria.</li> </ol>	Encuesta	Guía de entrevista
<b>F: Entorno de aprendizaje</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pocos espacios en el aula preparada para integrar TIC.</li> <li>2. Conectividad de internet inadecuada para el desarrollo de actividades tecnológicas.</li> </ol>	Técnica de Ishikawa	Técnica de Ishikawa

El cuadro proporciona un análisis comprensible para evaluar y abordar diferentes aspectos del entorno educativo que afectan el aprendizaje y la enseñanza, está estructurado en seis dimensiones, cada una con indicadores específicos que identifican dichos problemas, el cuadro proporciona una herramienta para identificar y analizar problemas en el entorno educativo desde diversas perspectivas, utilizando entrevistas y la Técnica de Ishikawa, se busca comprender las causas de estos problemas y desarrollar estrategias para mejorar la calidad del proceso educativo.

## **METODOLOGÍA DE DIAGNÓSTICO**

La población involucrada dentro del diagnóstico es de 31 estudiantes y 5 docentes.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

### **Técnica de Ishikawa:**

Un diagrama de Ishikawa también conocido como diagrama de pescado es una herramienta eficaz para la resolución de problemas, ya que, en lugar de centrarse en una solución rápida, este diagrama permite realizar una lluvia de ideas e identificar la causa raíz de un problema para encontrar una solución a largo plazo, además la técnica de Ishikawa es una herramienta clave para mejorar la calidad, minimizar riesgos y asegurar que los problemas se resuelvan de raíz, lo que nos permitirá a futuro contribuir al éxito de nuestro proyecto.

### **Guía de entrevista:**

Una guía de entrevista es un documento estructurado que sirve como herramienta para conducir una entrevista de manera organizada y efectiva. Su propósito es asegurar que se cubran todos los temas importantes y se obtenga la información necesaria de manera coherente y consistente. Por lo cual se elaboró una guía de entrevista, con el propósito de conocer la realidad educativa actual del centro educativo, por ende, está dirigida a la directora de la institución para realizar un diagnóstico general y así poder identificar las necesidades académicas principales, asegurando que se obtenga la información necesaria para cumplir con los objetivos de la entrevista de una manera más organizada y eficiente.

## **PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

### **Priorización y jerarquización de problemáticas y necesidades educativas**

Para abordar de manera efectiva las necesidades educativas de los estudiantes del Colegio “Rincón Mágico”, es fundamental realizar un análisis de las problemáticas que afectan su rendimiento académico, a través de un proceso de priorización y jerarquización, podemos identificar las áreas en las que se necesita una atención inmediata y en las cuales se puedan implementar diferentes estrategias que permitan mejorar el aprendizaje en los estudiantes de manera integral. A continuación, se presentan las principales problemáticas educativas que enfrentan los estudiantes.

#### **1. Escasa formación docente en nuevas tecnologías:**

Con el avance de la tecnología, los docentes necesitan estar preparados para utilizar herramientas digitales en el aula de clase, sin embargo, muchos docentes no han recibido la capacitación adecuada para integrar estas tecnologías de manera efectiva en su enseñanza diaria, lo que limita el acceso de los estudiantes a métodos de aprendizaje actuales e interactivos, tomando en cuenta esto, la falta de formación en nuevas tecnologías puede generar una diferencia entre el mundo digital en el que viven los estudiantes y la manera en que se imparten las clases, lo cual afecta la motivación de ellos y limita el uso de recursos que podrían facilitar el aprendizaje.

#### **2. Métodos de enseñanza desactualizados:**

Las metodologías de enseñanza que se están implementando puede que no sean las adecuadas ya que estas no integran las nuevas tecnologías y no se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje, por lo cual suelen no ser efectivas para captar el interés de los estudiantes. Según

(Escuela de postgrado UTP, 2023) “En un entorno en constante cambio, es fundamental que la educación se adapte a la velocidad de pensamiento de los estudiantes. Esto implica que debe ser más dinámica e involucrarse activamente con cada agente del contexto. Los métodos innovadores en la educación, que se asocian en principio con la tecnología, reconocen que cada cerebro aprende de forma distinta. Por ello, se aplican diversas estrategias en el aula que contribuyan a que todos los estudiantes accedan a la educación.” De esta manera, los estudiantes que no se sienten motivados o que no se benefician de los métodos tradicionales tienden a perder interés en el aprendizaje, lo que afecta su rendimiento. Por lo que el capacitar a los docentes en métodos y técnicas modernas y personalizadas, como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de recursos digitales, entre otros, se vuelve importante tanto para los estudiantes como para los docentes.

### **3. Deficiencia en lecto-escritura:**

Por medio del diagnóstico realizado, se puede observar que los estudiantes presentan una dificultad para leer y escribir de forma adecuada de acuerdo con su edad y nivel académico, este problema afecta el rendimiento de los estudiantes en todas las materias ya que suelen tener dificultades en la comprensión, concentración y confianza en el aprendizaje. El implementar un programa de refuerzo en esta área de lecto-escritura integrando juegos, herramientas tecnológicas y atención personalizada a los estudiantes que presentan estas dificultades ayudará a que mejoren su rendimiento académico. El promover una formación continua para los docentes en el uso de las herramientas tecnológicas como pizarras digitales, plataformas de aprendizaje en línea y aplicaciones educativas, es fundamental para el desarrollo tecnológico de los estudiantes y para su rendimiento académico.

#### **4. Falta de motivación de los estudiantes:**

Los estudiantes que no se sienten motivados en el aula de clases suelen participar menos, tienen menos interés por las tareas y en muchos casos, no muestran curiosidad por aprender, esto puede estar relacionado con varios factores, como la metodología de enseñanza, el entorno escolar o problemas emocionales, de esta manera la falta de motivación suele influir de manera directa en el rendimiento académico de los estudiantes. El fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico utilizando actividades interactivas e identificando los intereses de los estudiantes ayudará a mejorar el rendimiento académico de ellos.

#### **5. Falta de apoyo familiar:**

Los estudiantes, especialmente en la edad temprana, dependen del apoyo y acompañamiento de sus familias especialmente los padres, para reforzar lo aprendido en la escuela. La falta de participación activa de los padres o de los tutores, ya sea por falta de tiempo, conocimiento o interés, puede limitar el progreso académico del estudiante, según (FASINARM, 2021) “Los estudiantes que se sienten apoyados por sus padres tienden a ser más seguros de sí mismos. Porque sus principales modelos a seguir los respaldan, tienen más confianza en sus capacidades y esto es fundamental para lograr un aprendizaje efectivo. El apoyo de los padres traerá un mejor rendimiento académico, porque generará motivación, seguridad y confianza. Así mismo, los estudiantes se volverán más eficientes porque sienten que todo lo que hacen es significativo y valorado por sus padres.” De esta manera, se observa que los estudiantes que no reciben apoyo en casa suelen presentar mayores dificultades para comprender diferentes conceptos y desarrollar habilidades esenciales, como la lectura y la escritura. El fomentar reuniones con los padres, crear talleres formativos y sensibilizar a las familias sobre la importancia de su rol en el aprendizaje.

### **Referencias Bibliográficas**

Escuela de postgrado UTP. (04 de Diciembre de 2023). *Metodologías de aprendizaje: adiós paradigma*. Obtenido de <https://www.postgradoutp.edu.pe/blog/a/metodologias-de-aprendizaje-adios-paradigma/>

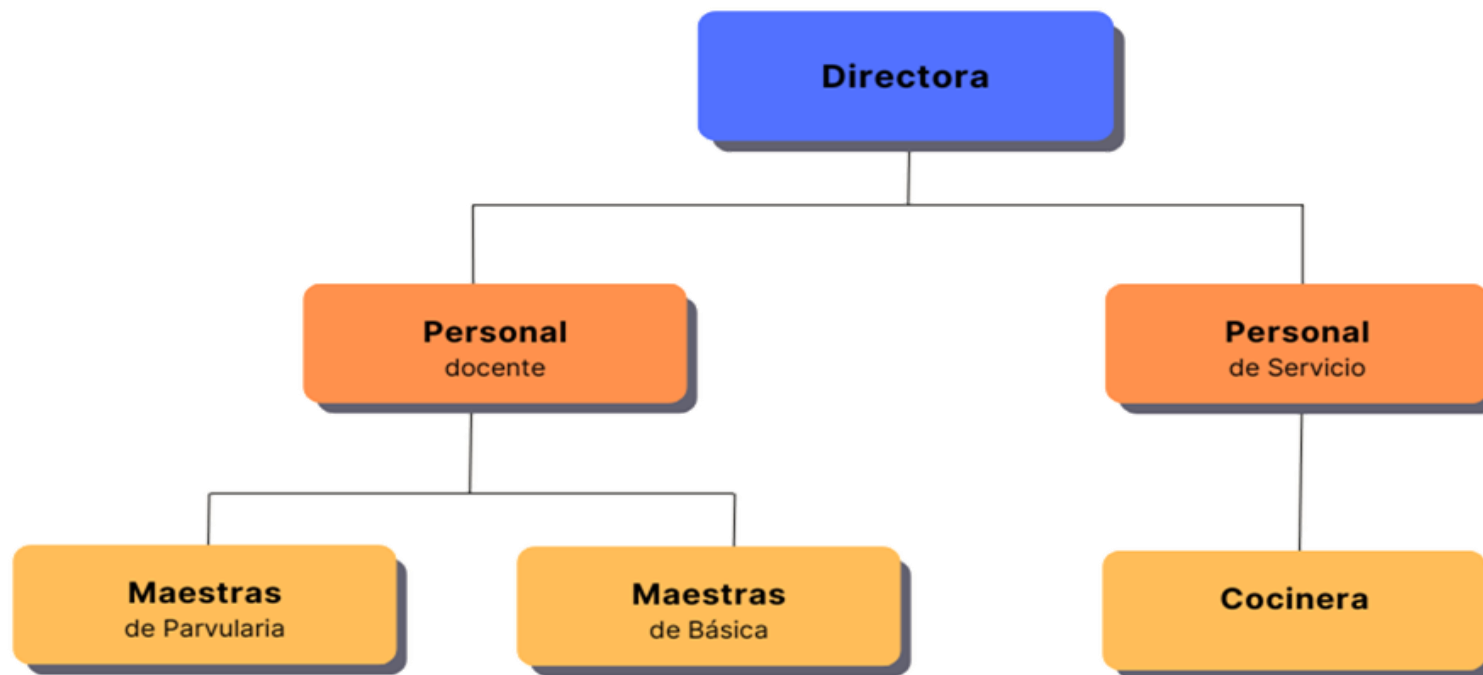
FASINARM. (18 de Septiembre de 2021). *Participación de los padres en la educación de nuestros niños*. Obtenido de <https://www.fasinarm.edu.ec/padres-educacion/>



**ANEXO B. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL.**



# **ORGANIGRAMA COLEGIO RINCÓN MÁGICO**



## ANEXO C. INFRAESTRUCTURA FÍSICA.



Ruta de evacuación



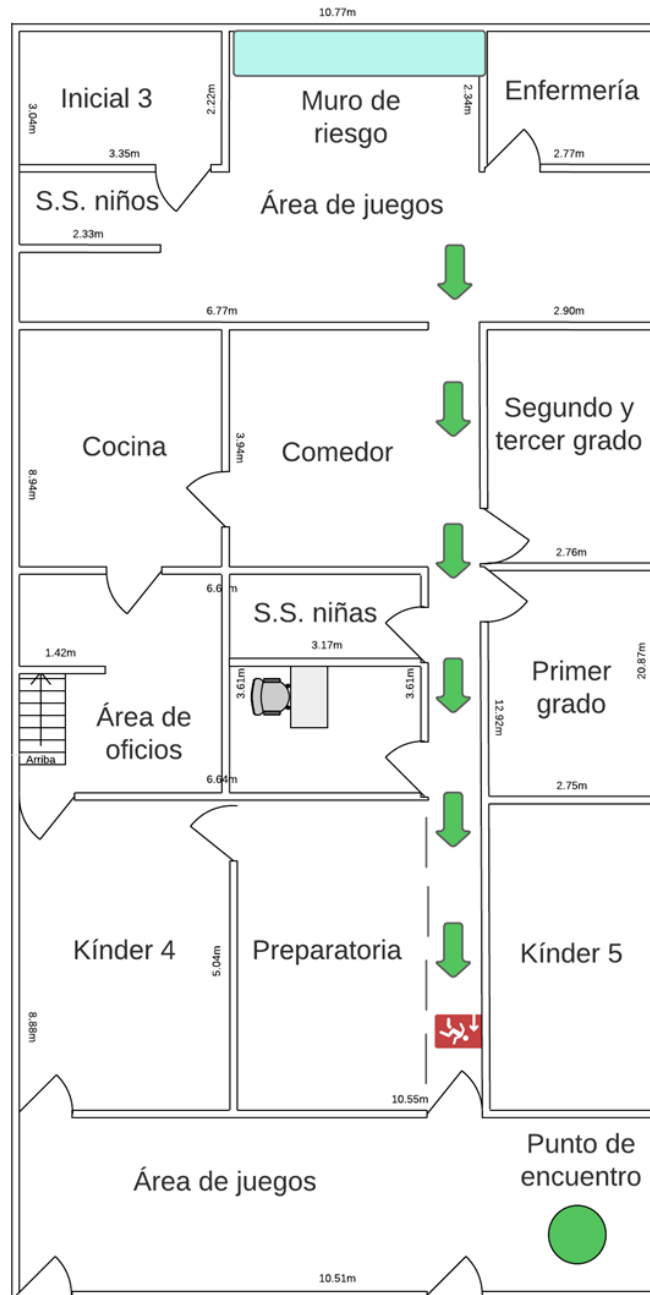
Salida



Muro de riesgo



Punto de encuentro



## ANEXO D. GUÍA DE ENTREVISTA

---



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



---

### GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTOR

Respetable directora Sra. Juana Ortiz Sagastizado, reciba un cordial saludo de parte del equipo de trabajo participantes del Módulo II: Planeación y Gestión de Proyectos como parte del diplomado en Administración y Gestión Educativa de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador, deseándole éxitos en sus labores cotidianas. A continuación, le presentamos una serie de preguntas que a través de sus respuestas nos permitirá recolectar información para elaborar un diagnóstico del centro educativo.

**Objetivo:** Obtener información sobre datos generales del centro educativo en cuanto a matrícula de estudiantes, niveles, grados, secciones, turnos e infraestructura.

**Indicaciones:** El entrevistador hará las preguntas en el orden presentado y el entrevistado podrá responder las preguntas abiertas de manera puntual especificando cada dato.

**Preguntas:**

1. **¿Cuál es la matrícula total del centro educativo?**
2. **¿Cuántos niños y cuántas niñas están matriculados en la institución?**
3. **¿Hay un docente asignado para cada sección?**

4. **¿Todos los docentes de la institución cuentan con escalafón?**
  
5. **¿Cómo considera el desempeño laboral de los docentes?**
  
6. **¿Cómo considera el desempeño académico por parte de los estudiantes?**
  
7. **¿Debido a que motivos piensa que el rendimiento académico es así?**
  
8. **¿Cuál es el área con menor rendimiento?**
  
9. **¿Considera que las evaluaciones reflejan a totalidad los resultados de desempeño de cada estudiante?**
  
10. **¿Cómo considera que se puede aumentar el rendimiento académico?**

## **ANEXO E. DESARROLLO DE ENTREVISTA**

### **1. ¿Cuál es la matrícula total del centro educativo?**

**Directora:** Nuestro colegio cuenta con un total de 52 estudiantes.

### **2. ¿Cuántos niños y cuántas niñas están matriculados en la institución?**

**Directora:** Son 27 niños y 32 niñas en total.

### **3. ¿Hay un docente asignado para cada sección?**

**Directora:** Para cada sección solo en kínder 5, preparatoria y primer grado, pero para Inicial 3 y Kínder 4 es una sola maestra porque son pocos niños como para tener las secciones separadas. Lo mismo pasa para segundo y tercer grado, hay una sola maestra por la poca matrícula en esas dos secciones.

### **4. ¿Todos los docentes de la institución cuentan con escalafón?**

**Directora:** Si, todas las maestras tienen escalafón.

### **5. ¿Cómo considera el desempeño laboral de los docentes?**

**Directora:** Muy bueno. Las maestras trabajan de acuerdo al programa y de acuerdo a las directrices que acá les brindamos.

### **6. ¿Cómo considera el desempeño académico por parte de los estudiantes?**

**Directora:** Fíjese que tenemos muy buenos estudiantes que destacan, entregan tareas puntualmente, obtienen buenas calificaciones, y demuestran buena conducta; pero así también hay algunos que no avanzan. Se les da la clase, se les asignan las tareas, pero no en todos se ven

los resultados que uno espera como docente y claro que no siempre es culpa de la maestra o del estudiante, sino también del apoyo que se les brinda en la casa.

**7. ¿Debido a que motivos piensa que el rendimiento académico es así?**

**Directora:** Como le mencionaba, el apoyo de los padres de familia porque algo que ha sido muy evidente es que los alumnos que destacan son aquellos que reciben apoyo en el hogar, que están pendientes de sus actividades, supervisan lo que los niños trabajan, en fin, cumplen con sus responsabilidades y dedican tiempo. Pero aquellos alumnos con deficiencia no reciben el apoyo que necesitan para avanzar. Algunos porque a veces faltan mucho a clases, otros porque en la casa no están pendientes de cumplir con las tareas, no les ayudan. Los niños tienen la capacidad, pero no están recibiendo el apoyo que necesitan.

**8. ¿Cuál es el área con menor rendimiento?**

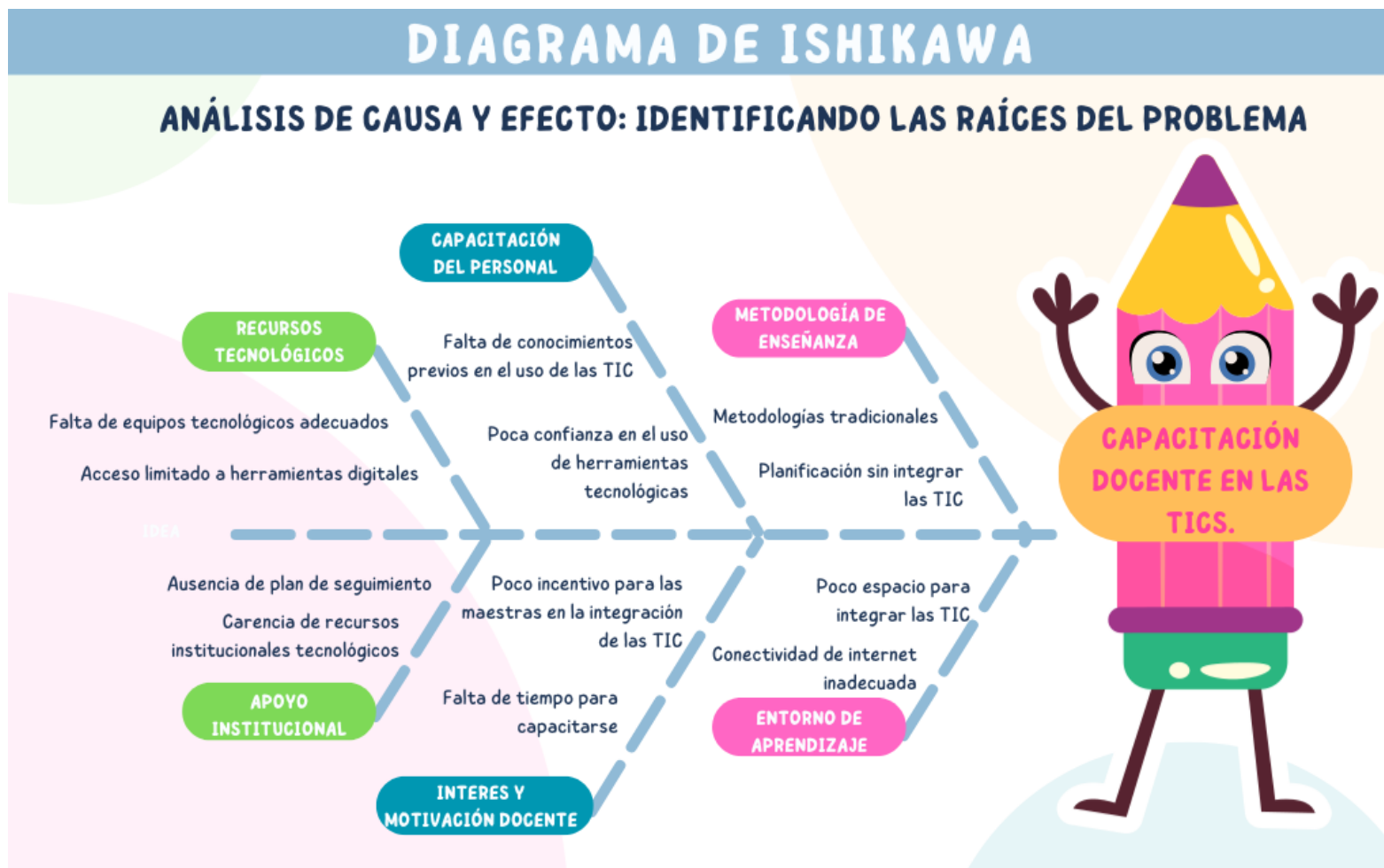
**Directora:** Bueno, ahí depende mucho del nivel en que se encuentran. Hay alumnos en preparatoria y primer grado que les está costando la lectura y escritura. También hay algunas deficiencias en matemáticas, pero eso es menos. Más que todo lectura y escritura, pero no en todos, sino en casos específicos que si necesitan apoyo.

**9. ¿Considera que las evaluaciones reflejan a totalidad los resultados de desempeño de cada estudiante?**

**Directora:** En su mayoría. Hay casos donde un estudiante que tiene un buen desempeño en las actividades en clase no siempre sale bien evaluado por la falta de responsabilidad de parte de los encargados. El niño o niña puede ser un excelente alumno con el apoyo necesario.

**10. ¿Cómo considera que se puede aumentar el rendimiento académico?**

**Directora:** Con el apoyo pertinente. No siempre los encargados pueden y es por ello que necesitan refuerzo en las áreas específicas. Si se les da ese apoyo ellos arrancan y avanzan.



**ANEXO G: HERRAMIENTAS DE IDENTIFICACIÓN Y DISEÑO BAJO EL ENFOQUE DEL MARCO LÓGICO**

**Análisis de participación**

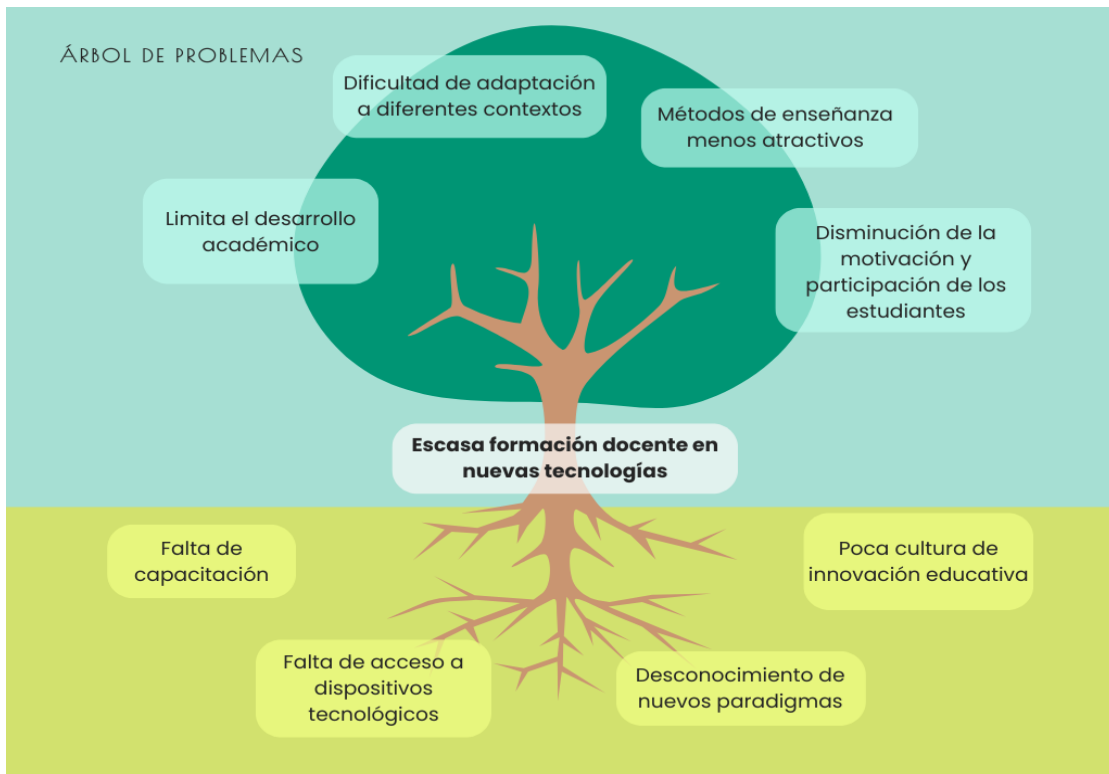
<b>BENEFICIARIOS DIRECTOS</b>	<b>BENEFICIARIOS INDIRECTOS</b>	<b>EXCLUIDOS / NEUTRALES</b>	<b>PERJUDICADOS/ Oponentes POTENCIALES</b>
Planta docente del Colegio Rincón Mágico	Estudiantes del Colegio Rincón Mágico	Padres de familia	

**Análisis de problemas**

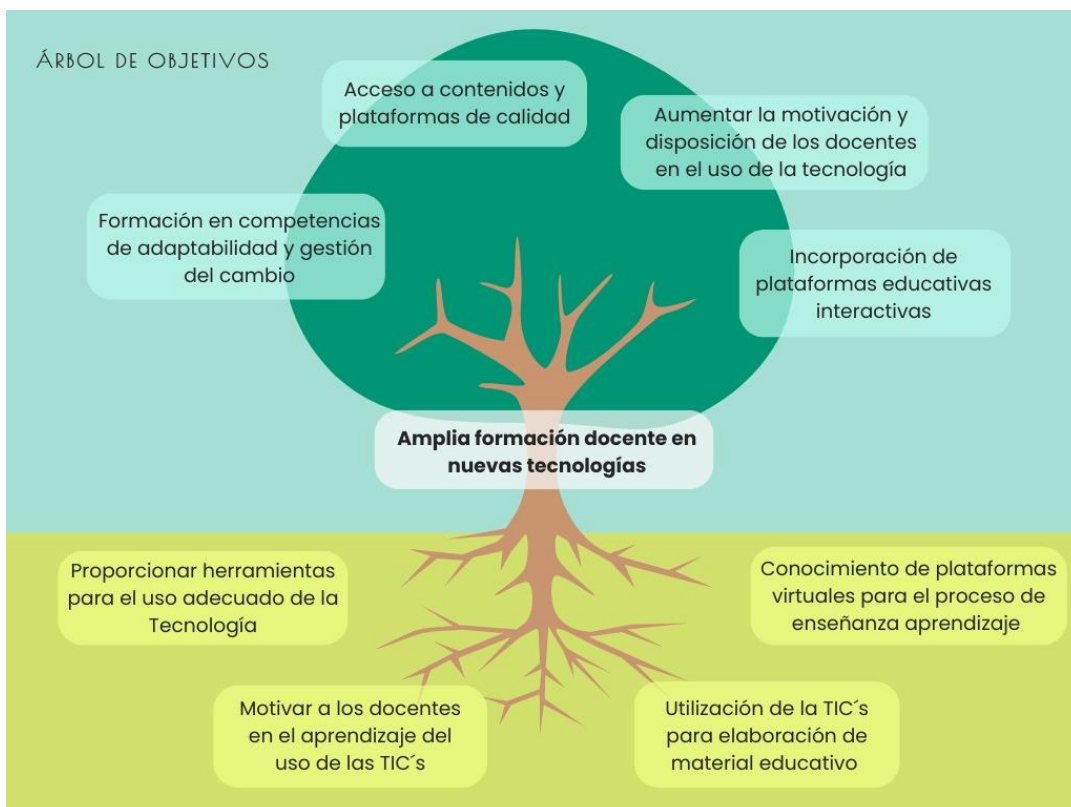
**Selección del Problema Central**

<b>Lista de posibles problemas percibidos en la actualidad (lluvia de ideas)</b>	<b>Problema Central</b>
Incapacidad para adaptarse a métodos de enseñanza modernos.	Escasa formación docente en nuevas tecnologías.
Limitación en la calidad de la enseñanza.	
Enseñanza menos dinámica e interactiva.	
Dependencia de métodos tradicionales.	
Falta de preparación ante las nuevas tecnologías	

## Árbol de Problemas



## Análisis de objetivos



## Análisis de alternativas

<b>Criterios</b>	<b>Coeficiente asignado</b>	<b>Alternativa 1: Incorporación de recursos multimedia</b>	<b>Alternativa 2: Redes de apoyo</b>	<b>Alternativa 3: Metodologías activas</b>
<b>Coste</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Tiempo</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Sostenibilidad</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Riesgos</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Implicación de beneficiarios</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
<b>Prioridades de política de desarrollo</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Impacto</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
		<b>Valoración</b>	<b>Valoración</b>	<b>Valoración</b>
		<b>25</b>	<b>23</b>	<b>27</b>

## ANEXO H: MATRIZ DE MARCO LÓGICO

	Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
<b>Fin</b>	Fortalecer las competencias digitales de los docentes para mejorar la calidad del proceso educativo y promover una enseñanza innovadora acorde a las demandas actuales.	1. Incremento del 100% de docentes capacitados.  2. Incremento de un 90% del rendimiento académico.	1. Certificación de participación en el uso TIC.  2. Indicadores de desempeño de los docentes.	Los beneficiarios continúan considerando como prioritario la capacitación en la formación de las nuevas tecnologías.
<b>Propósito</b>	Incentivar a los docentes en uso de las herramientas tecnológicas para innovar en las prácticas pedagógicas diarias a partir del uso de ellas, a través de la	1. El 90% de los docentes aplica nuevas herramientas tecnológicas en el desarrollo del proceso de	1. Evaluación del dominio del uso de las TIC.  2. Encuesta para verificación del uso de las TIC.	La formación docente en el uso de la TIC cumple su objetivo.  Los docentes aplican las TIC en el

	participación en capacitaciones.	enseñanza aprendizaje.  2. El 80% de los docentes utilizan las TIC para elaborar el material educativo.		proceso de enseñanza aprendizaje.
<b>Componentes</b>	1. Uso adecuado de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.  2. Docentes motivados a utilizar las TIC.  3. Material elaborado a través de las TIC.	1. Incremento del 60% en adaptaciones de recursos digitales.  2. Incremento de 75% en el uso de herramientas pedagógicas con TIC.	1. Lista de cotejo de autoevaluación.  2. Encuestas de satisfacción.  3. Informe de la Dirección de la Institución sobre el material presentado por los docentes.	Los docentes son capaces de integrar las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.  Los docentes logran motivar a los estudiantes a

	<p>4. Manejo de plataformas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>3. Mejoras en la preparación de materiales digitales.</p> <p>4. Incremento de 50% en el uso de plataformas digitales en la gestión del aprendizaje.</p>	<p>4. Portafolios de trabajo en el manejo de las TIC.</p>	<p>través del uso de las TIC.</p> <p>Los docentes utilizan enfoques pedagógicos actualizados y adoptan nuevas tecnologías.</p> <p>Los docentes que obtengan la formación en las TIC no solo se beneficiarán en su ámbito laboral académico, sino que también permitirá el</p>
--	---	--	---	---

				desarrollo de competencias digitales en sus estudiantes, preparándolos para el futuro.
<b>Actividades</b>	<p>1. Creación de material didáctico digital.</p> <p>2. Diseño de actividades interactivas.</p> <p>3. Desarrollo de competencias básicas en las TIC.</p> <p>4. Uso de páginas web con fines educativos.</p>	<p>Recursos</p> <p><b>Recursos financieros:</b></p> <p>Gastos del equipo capacitador.</p> <p><b>Recursos materiales:</b></p> <p>Laptop, proyector, internet, Tablet, teléfono, escritorios,</p>	<p>Costes</p> <p>\$600</p> <p>\$50</p>	<p>La institución dispondrá de los recursos materiales con lo que ya cuenta.</p> <p>El equipo capacitador dispondrá de los recursos financieros para gastos propios.</p>

	<p>5. Uso de plataformas de gamificación.</p> <p>6. Creación de redes colaborativas entre docentes.</p>	<p>sillas, lapiceros, lápices, cuadernos, páginas de papel bond.</p> <p><b>Recursos humanos:</b> Docente especializado en el uso de las TIC y equipo capacitador.</p>	<p>\$100</p>	
--	---	---	--------------	--

# ANEXO I: INFORME DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL DISEÑO DEL PROYECTO



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
DIPLOMADO EN ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA



## MÓDULO IV:

“Planificación, Diseño, Formulación e Implementación de un Proyecto de Gestión Educativa”

## ACTIVIDAD:

“Informe de los Resultados de la Evaluación del Diseño del Proyecto “Formación Docente Orientada al Dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico”

## DOCENTE FACILITADOR:

MsC. Romero Alfredo Merino Velásquez

PRESENTADO POR:	PORCENTAJE:	FIRMA:
Griselda Raquel Jovel Pérez	100%	
Glenda Cecilia Letona Rivera	100%	
Kendra Michelle Valencia Rodríguez	100%	

CIUDAD UNIVERSITARIA “DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA” SAN SALVADOR,  
EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, MIÉRCOLES 27 DE NOVIEMBRE DE 2024.

## INTRODUCCIÓN

El presente Informe de Evaluación del Diseño del Proyecto tiene como objetivo principal socializar el diseño del proyecto con el Colegio Rincón Mágico, para presentar el diseño del proyecto denominado “Formación Docente orientado al dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Con la socialización se busca que cada una de las personas involucradas conozcan el diseño del proyecto, asimismo, esto nos permitirá obtener observaciones, comentarios o sugerencias de parte de dichos actores, lo que nos ayudará a realizar cambios, identificar áreas de mejora y posibles ajustes.

Este informe tiene como propósito evaluar de manera exhaustiva el diseño del proyecto, examinado aspectos claves como la pertinencia de los objetivos que se han planteado, la coherencia, entre otros aspectos importantes, además es importante que los actores involucrados conozcan la importancia de dicho proyecto para la su institución, ya que en la actualidad el desarrollo de las TIC ha transformado profundamente los paradigmas educativos, por lo que, los docentes deben conocer y dominar las TIC para que las puedan integrar eficientemente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La evaluación del diseño del proyecto se realizará por medio de una lista de cotejo, en la cual se adjuntan diversos criterios, los cuales se medirán mediante una escala de Likert, esta evaluación resulta esencial para garantizar que el proyecto no solo cumpla con las expectativas de los docentes de la institución, sino que también contribuya al fortalecimiento del sistema educativo en su conjunto, es por ello que, es de suma importancia que los docentes estén en constante capacitación de las TIC para dotarse de competencias necesarias para que en un futuro puedan integrar eficazmente estas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## OBJETIVOS

### Objetivo General:

Presentar el proyecto de capacitación docente orientado al dominio de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en el Colegio Rincón Mágico, con el fin de generar conciencia sobre su importancia promoviendo una educación innovadora y de calidad.

### Objetivos Específicos:

- ✓ Informar a los docentes y directivos del Colegio Rincón Mágico sobre los objetivos, alcances y beneficios del proyecto de formación en TIC, para fomentar su interés y participación activa.
- ✓ Explicar la estructura y metodología del programa de formación, destacando cómo las TIC contribuirán al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Recibir retroalimentación de los docentes sobre las necesidades y expectativas con relación al uso de TIC, asegurando que el proyecto responde a sus contextos y desafíos específicos.
- ✓ Establecer un espacio de diálogo para resolver dudas y aclarar el papel de cada participante en el proceso de formación, promoviendo un sentido de pertenencia hacia el proyecto.
- ✓ Motivar a los docentes a comprometerse con la formación continua en TIC, destacando su relevancia para enfrentar los retos educativos actuales.

## REGISTRO DE LOS COMENTARIOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN Y COMENTARIOS		
	Directora	Sub directora	Docente
	Juana Ortiz Sagastizado	María Rosario López de Tobías	Consuelo de la Paz Vargas
El título del proyecto indica de manera precisa, completa y especifica el enfoque a desarrollar.	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p> <p><i>Porque se comprendió la temática del proyecto.</i></p>	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p> <p><i>Porque se logró comprender el contenido.</i></p>	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p> <p><i>El contenido fue explicado de forma clara.</i></p>
El proyecto presenta objetivos alcanzables.	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p> <p><i>Se puede poner en práctica.</i></p>	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p> <p><i>Son específicos y se pueden lograr.</i></p>	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p> <p><i>Si porque son objetivos que se pueden llegar a cumplir.</i></p>
El proyecto presenta una estructura clara y coherente.	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p> <p><i>Se entendieron los componentes.</i></p>	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p>	<p><b>Totalmente de acuerdo.</b></p>

		<i>Si, porque se comprendió el contenido.</i>	<i>Si se evidencia la estructura correcta en la presentación.</i>
El proyecto presenta un aporte novedoso.	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>El contenido es innovador.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Mucho por las TIC que se pueden aplicar.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si aporta ideas innovadoras que son necesarias aplicarlas.</i>
Se evidencia una investigación previa y un análisis crítico de la información.	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si porque el proyecto contiene la información necesaria.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si, porque presentaron muchos ejemplos.</i>	<b>De acuerdo.</b> <i>Se evidencio que se aportó información previa a la investigación.</i>
La metodología propuesta es adecuada para la población objetivo.	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si porque las acciones a realizar pueden ser desarrolladas por el personal.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si, por todos los elementos que contiene.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>La metodología es bien útil para hacer uso de las TICS en la planificación docente.</i>
La metodología propuesta incluye	<b>Totalmente de acuerdo.</b>	<b>Totalmente de acuerdo.</b>	<b>Totalmente de acuerdo.</b>

suficientes actividades para lograr los resultados esperados.	<i>Si porque se abarcarán suficientes unidades y lecciones para aprender el uso de herramientas virtuales.</i>	<i>Si, porque se dieron a conocer función y ejecución.</i>	<i>Las acciones que se realizarán son relevantes para el proceso de enseñanza aprendizaje.</i>
El proyecto se presentó en tiempo y forma.	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Fue adecuado.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si, fue adecuado.</i>	<b>De acuerdo.</b> <i>Se cumplió de manera establecida.</i>
El proyecto contempla aspectos relevantes y de beneficio para la institución.	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Ayudará y fortalecerá los conocimientos de los docentes.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Presenta nuevos elementos novedosos para el logro de aprendizajes.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Será de ayuda a la institución para llevar a ejecución.</i>
La planificación del proyecto establece un orden apropiado para su ejecución.	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Tiene una correcta organización.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si, es organizado coherente con el desarrollo.</i>	<b>Totalmente de acuerdo.</b> <i>Si, está bien estructurado.</i>
<b>OBSERVACIONES O COMENTARIOS ADICIONALES:</b>	<i>“El proyecto presentado brinda conocimientos nuevos e innovadores a</i>	<i>“Felicitaciones por el proyecto, porque es novedoso y como</i>	<i>“Me pareció bastante relevante la presentación del</i>

	<p><i>la práctica docente. Ayudará a la institución en el proceso educativo de los estudiantes”.</i></p>	<p><i>institución nos ayudará a crear recursos para un aprendizaje diferente”.</i></p>	<p><i>proyecto debido a que será de mucha importancia para la institución educativa quienes resultarán favorecidos al implementar este tipo de herramientas virtuales”.</i></p>
--	--	--	---

## CONCLUSIONES

1. El diseño del proyecto fue presentado exitosamente a la institución educativa en el tiempo establecido y con los elementos más relevantes que comprenden la estructura del proyecto. Fue expuesto ante el personal encargado, directora, sub directora y docente, quienes atentamente escucharon la información brindada.
2. Se motivó al personal que estuvo presente en la actividad, a poder ejecutar el proyecto, ya que, al desarrollarlo, crean oportunidades de innovación y mejora para la comunidad educativa de la institución.
3. El personal administrativo y docente encargado de evaluar el diseño del proyecto aprobaron el contenido propuesto y externaron su interés en ejecutarlo con el personal docente de la institución, ya que ampliar sus conocimientos en Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), traería grandes beneficios en el proceso educativo de los estudiantes.
4. A través del dialogo, las personas participantes expresaron que la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), proporciona herramientas innovadoras que deben formar parte de la planificación docente para ayudar a los estudiantes al despertar el interés y la curiosidad y así obtener un mejor rendimiento académico.
5. Como educadores debemos entender que el uso de las herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje resulta ser de gran necesidad.

## ANEXOS

### Anexo A. Carta de solicitud



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



Ciudad universitaria, 20 de noviembre de 2024

Directora Juana Ortiz Sagastizado  
Colegio Rincón Mágico  
Presente

Respetable Directora Ortiz,


Reciba un cordial saludo de parte de las estudiantes egresadas de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador, quienes actualmente cursamos el Diplomado en Administración y Gestión Educativa. Deseamos éxito en su gestión administrativa.

El motivo de la presente, es para solicitar nuevamente su apoyo para nuestro equipo de trabajo. Como es de su conocimiento, hemos diseñado un proyecto para beneficio de la institución y este lleva por título "Formación docente orientada al dominio de la tecnología de la información y la comunicación (TIC)". Por lo tanto, solicitamos formalmente una audiencia a la brevedad para poder presentar y hacer de su conocimiento, los principales componentes del proyecto creado para beneficio del Colegio Rincón Mágico.

Una vez presentado el proyecto, se le agradecerá llenar un instrumento para evaluar el proyecto y, de ser necesario, recibir sugerencias de mejora.

Se agradece anticipadamente el apoyo que brindará a nuestro equipo de trabajo.

Atentamente

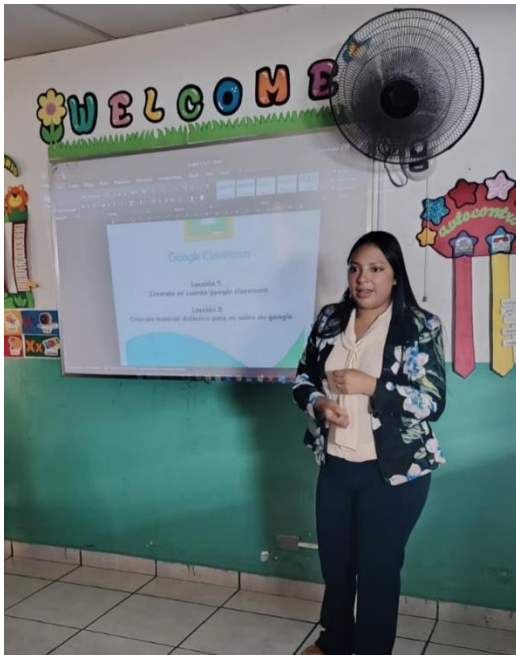
  
Griselda Raquel Jovel Pérez  
Coordinadora del equipo de trabajo

*Recibido*  
  
20/11/2024



**Anexo B. Fotografías de la presentación**





## Anexo C. Listado de asistencia a la presentación



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



### LISTADO DE ASISTENCIA

**Actividad:** Presentación del proyecto “Formación docente orientada al dominio de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS)”.

**Institución:** Colegio Rincón Mágico

**Fecha de la presentación:** Martes 26 de noviembre de 2024.

No	Nombre	Cargo	Firma
1	Juana Ortiz Sagastika	Directora	
2	María Rosario de Tobias	Subdirectora	
3	Comuelo de la Cruz Vargas de M.	Docente	



## Anexo D. Instrumento de evaluación



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



### LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE PROYECTO

**Título del proyecto:** “Formación docente orientada al dominio de la tecnología de la información y la comunicación (TIC)”.

**Institución:** Colegio Rincón Mágico.

**Nombre:** \_\_\_\_\_ **Firma:** \_\_\_\_\_

**Cargo:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** A continuación, se presenta una lista de cotejo con una serie de criterios para la evaluación del proyecto. Coloque una **x** en una de las escalas del 1 al 5 de acuerdo a su valoración de cumplimiento donde:

*1 Totalmente en desacuerdo, 2 En desacuerdo, 3 Ni en desacuerdo ni de acuerdo, 4 De acuerdo y 5 Totalmente de acuerdo.*

Criterio de Evaluación	Cumplimiento					Escriba el porqué de su valoración
	1	2	3	4	5	
El título del proyecto indica de manera precisa, completa y específica el enfoque a desarrollar.						
El proyecto presenta objetivos alcanzables.						
El proyecto presenta una estructura clara y coherente.						
El proyecto presenta un aporte novedoso.						
Se evidencia una investigación previa y un análisis crítico de la información.						
La metodología propuesta es adecuada para la población objetivo.						
La metodología propuesta incluye suficientes actividades para lograr los resultados esperados.						

El proyecto se presentó en tiempo y forma.						
--	--	--	--	--	--	--

OBSERVACIONES O COMENTARIOS:

---

---

---

---

---



**LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL PROYECTO**

**Título del proyecto:** “Formación docente orientada al dominio de la tecnología de la información y la comunicación (TIC)”.

**Institución:** Colegio Rincón Mágico.

**Nombre:** Juana Ortiz Sagastizaga **Firma:**

**Cargo:** Directora

**Fecha:** Martes 26 de noviembre 2024

**Instrucciones:** A continuación, se presenta una lista de cotejo con una serie de criterios para la evaluación del proyecto. Coloque una **x** en una de las escalas del 1 al 5 de acuerdo a su valoración de cumplimiento donde:

1 Totalmente en desacuerdo, 2 En desacuerdo, 3 Ni en desacuerdo ni de acuerdo, 4 De acuerdo y 5 Totalmente de acuerdo.

Criterio de Evaluación	Cumplimiento					Escriba el porqué de su valoración
	1	2	3	4	5	
El título del proyecto indica de manera precisa, completa y especifica el enfoque a desarrollar.					x	Porque se comprendió la temática del proyecto.
El proyecto presenta objetivos alcanzables.					x	Se puede poner en práctica.
El proyecto presenta una estructura clara y coherente.					x	Se entendieron los componentes.
El proyecto presenta un aporte novedoso.					x	El contenido es innovador.
Se evidencia una investigación previa y un análisis crítico de la información.					x	Si porque el proyecto contiene la información necesaria.
La metodología propuesta es adecuada para la población objetivo.					x	Si porque las acciones a realizar pueden ser desarrolladas por el personal.

La metodología propuesta incluye suficientes actividades para lograr los resultados esperados.					x	Si porque se abarcaron suficiente unidades y lecciones para aprender el uso de herramientas nuevas.
El proyecto se presentó en tiempo y forma.					x	Fue adecuado.
El proyecto contempla aspectos relevantes y de beneficio para la institución.					x	Ayudará y fortalecerá los conocimientos de los docentes.
La planificación del proyecto establece un orden apropiado para su ejecución.					x	Tiene una correcta organización.

OBSERVACIONES O COMENTARIOS:

El proyecto presentado brinda conocimientos nuevos e innovadores a la práctica docente. Ayudará a la interacción en el proceso educativo de los estudiantes.



**LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL PROYECTO**

**Título del proyecto:** “Formación docente orientada al dominio de la tecnología de la información y la comunicación (TIC)”.

**Institución:** Colegio Rincón Mágico.

**Nombre:** María Rosario López de Tobias **Firma:**

**Cargo:** Subdirectora

**Fecha:** martes 26 de Noviembre de 2024

**Instrucciones:** A continuación, se presenta una lista de cotejo con una serie de criterios para la evaluación del proyecto. Coloque una **x** en una de las escalas del 1 al 5 de acuerdo a su valoración de cumplimiento donde:

*1 Totalmente en desacuerdo, 2 En desacuerdo, 3 Ni en desacuerdo ni de acuerdo, 4 De acuerdo y 5 Totalmente de acuerdo.*

Criterio de Evaluación	Cumplimiento					Escriba el porqué de su valoración
	1	2	3	4	5	
El título del proyecto indica de manera precisa, completa y específica el enfoque a desarrollar.					X	Por que se logro comprender el contenido
El proyecto presenta objetivos alcanzables.					X	son específicos y se pueden lograr.
El proyecto presenta una estructura clara y coherente.					X	sí, por que se comprendio el contenido
El proyecto presenta un aporte novedoso.					X	mucha por las tic que se pueden aplicar
Se evidencia una investigación previa y un análisis crítico de la información.					X	sí, por que presentaron muchos ejemplos
La metodología propuesta es adecuada para la población objetivo.					X	sí, por todos los componentes que contiene

La metodología propuesta incluye suficientes actividades para lograr los resultados esperados.					X	si, porque se dieron a conocer función y ejecución
El proyecto se presentó en tiempo y forma.					X	Si, fue adecuado.
El proyecto contempla aspectos relevantes y de beneficio para la institución.					X	presenta nuevos elementos novedosos para el logio de Aprendizajes
La planificación del proyecto establece un orden apropiado para su ejecución.					X	si, es organizado coherente con el desarrollo.

OBSERVACIONES O COMENTARIOS:

Felicitaciones por el proyecto, porque es novedoso. y como institución nos ayudará a crear recursos para un apredizaje diferente.



**LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL PROYECTO**

**Título del proyecto:** "Formación docente orientada al dominio de la tecnología de la información y la comunicación (TIC)".

**Institución:** Colegio Rincón Mágico.

**Nombre:** Consuelo de la Paz Vargas de Méndez **Firma:**

**Cargo:** Docente

**Fecha:** Martes 26 de Noviembre 2024

**Instrucciones:** A continuación, se presenta una lista de cotejo con una serie de criterios para la evaluación del proyecto. Coloque una x en una de las escalas del 1 al 5 de acuerdo a su valoración de cumplimiento donde:

*1 Totalmente en desacuerdo, 2 En desacuerdo, 3 Ni en desacuerdo ni de acuerdo, 4 De acuerdo y 5 Totalmente de acuerdo.*

Criterio de Evaluación	Cumplimiento					Escriba el porqué de su valoración
	1	2	3	4	5	
El título del proyecto indica de manera precisa, completa y específica el enfoque a desarrollar.					X	El contenido fue explicado de forma clara.
El proyecto presenta objetivos alcanzables.					X	si porque son objetivos que se pueden llegar a cumplir.
El proyecto presenta una estructura clara y coherente.					X	si se evidencio la estructura concreta en la presentación.
El proyecto presenta un aporte novedoso.						si aporta ideas innovadoras que son necesarias aplicarlas.
Se evidencia una investigación previa y un análisis crítico de la información.				X		Se evidencio que se aporoto información previa a la investigación.
La metodología propuesta es adecuada para la población objetivo.					X	La metodología es bien util para hacer uso de las TICs en la planificación docente.

La metodología propuesta incluye suficientes actividades para lograr los resultados esperados.					X	Las acciones que se realizarán son relevantes para el proceso de enseñanza aprendizaje.
El proyecto se presentó en tiempo y forma.				X		Se cumplió de manera establecida.
El proyecto contempla aspectos relevantes y de beneficio para la institución.					X	Será ayuda a la institución para llevar a ejecución.
La planificación del proyecto establece un orden apropiado para su ejecución.					X	Si está bien estructurado.

OBSERVACIONES O COMENTARIOS:

me pareció bastante relevante la presentación del proyecto debido a que son de mucha importancia para la institución educativa quienes resultarían favorecidos al implementar este tipo de herramientas virtuales.