

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



**TÍTULO:**

**APLICACIÓN DE LA DIDÁCTICA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL COMPLEJO EDUCATIVO REPÚBLICA DE COREA, DEL MUNICIPIO DE SOYAPANGO, SAN SALVADOR, DURANTE LOS MESES DE FEBRERO A JULIO DEL AÑO 2022.**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO POR:**

**JOSUÉ ISAÍ ARAGÓN VANEGAS (AV07014)**  
**CESAR DANILO HERNÁNDEZ JUÁREZ (HJ13011)**  
**DANIEL DE JESÚS MEDINA MEJÍA (MM15031)**

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA” PARA OPTAR AL GRADO DE:**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DOCENTE ASESOR:**

**LIC. LUIS ALFREDO GALÁN ANDURAY**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, “DR. FABIO CASTILLO”**  
**SAN SALVADOR, EL SALVADOR, 17 DE NOVIEMBRE 2021**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

RECTOR

**MSC. ROGER ARMANDO ARIAS**

VICE-RECTOR ACADÉMICO

**PHD. RAÚL ERNESTO AZCÚNAGA LÓPEZ**

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO

**ING. JUAN ROSA QUINTANILLA**

SECRETARIA GENERAL

**ING. FRANCISCO ALARCÓN**

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

DECANO

**MsD. OSCAR WUILMAN HERRERA RAMOS**

VICE-DECANO

**MsD. SANDRA LORENA BENAVIDES DE SERRANO**

SECRETARIO GENERAL

**MTRO. JUAN CARLOS CRUZ CUBÍAS**

COORDINADOR DE LOS PROCESOS DE GRADO DE LA FACULTAD:

**LIC. BORIS EVERT IRAHET**

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

JEFE DEL DEPARTAMENTO

**DRA. GLORIA ELIZABETH ARIAS DE VEGA**

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO

**MsIE. JAVIER VLADIMIR QUINTANILLA ORELLANA**

DOCENTE DIRECTOR

**LIC. LUIS ALFREDO GALÁN ANDURAY**

MIEMBROS DEL TRIBUNAL EVALUADOR:

**MsD. REINALDO ANTONIO LÓPEZ CARRILLO**

**MsD. NELSON MEJÍA PÉREZ**

**MsIE. JAVIER VLADIMIR QUINTANILLA ORELLANA**

# ÍNDICE

## Contenido

RESUMEN .....	5
INTRODUCCIÓN .....	6
1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO .....	8
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	8
2.1 Presentación y resumen del proyecto .....	8
2.2. Cuadro de Información general: .....	10
3. JUSTIFICACIÓN.....	11
3.1 Marco institucional .....	11
3.2 Diagnostico y análisis de causas.....	12
3.3 Justificación .....	16
4. OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	18
4.1 Objetivo general:.....	18
4.2 Objetivos específicos:.....	18
5. LOCALIZACIÓN Y COBERTURA .....	19
5.1 Localización física y cobertura espacial del proyecto .....	19
5.2 Contexto institucional y relación con autoridades locales.....	19
5.3 Destinatarios o beneficiarios del proyecto .....	21
6. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS .....	22
6.1 Metodología.....	22
6.2 Resultados esperados .....	28
6.3 Actividades .....	29
6.4 Descripción detallada de la actividad.....	29
6.5 Matriz del marco lógico.....	30
7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA Y DE GESTIÓN DEL PROYECTO.....	33
7.1 Descripción de los recursos humanos para la implementación de la acción:.....	33
7.2 Cuadro de planificación de recursos humanos .....	34
8. PRESUPUESTO. ....	35
9. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN.....	37
10. INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO .....	39
10.1. Evaluación: .....	39

10.2. Seguimiento: .....	39
10.3. Rendición de cuentas: .....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	41

## RESUMEN

En este proyecto de gestión educativa, se quiere desarrollar una serie de actividades didácticas que ayude a la formación y preparación de los docentes en el uso de plataformas y aplicaciones para la enseñanza y desarrollo de las clases. Para ello, se busca actualizar los conocimientos y aplicación de la tecnología en los entornos virtuales y que pueda haber una adaptación a las nuevas modalidades de la educación en línea. La metodología que se desarrollará en este proyecto será la creación de espacios capacitación y formación de los docentes en servicio del Complejo Educativo República de Corea. El proyecto tendrá actividades principales tales como: capacitación de uso de plataformas y video llamadas, capacitación en estrategias y uso de herramientas para la enseñanza en la virtualidad, taller sobre el uso de dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza aprendizaje y capacitación sobre el proceso de evaluación en la virtualidad teniendo como marco referencial la Evaluación al servicio del aprendizaje y del desarrollo.

*Palabras claves:* gestión educativa, planificación didáctica, marco lógico, estructura organizativa, evaluación.

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de gestión educativa da a conocer el tema “Aplicación de la Didáctica en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, para los Docentes del Complejo Educativo República de Corea, del municipio de Soyapango, San Salvador, durante los meses de febrero a julio del año 2022.” Con el propósito de proponer una mejora y reforzamiento de la metodología didáctica que los docentes desarrollan en las clases virtuales. Así pues, esto ayudara, a que cada uno de los maestros puedan tener un conocimiento más amplio de plataformas educativas y dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, se quiere contribuir a mejorar la efectividad de la aplicación de la didáctica en ambientes virtuales.

Los contenidos del documento, se presentan en una breve descripción de cada uno de los siguientes capítulos:

El primer capítulo presenta la denominación del proyecto, en donde se describe la naturaleza y contexto de la institución que se realizara el proyecto. El segundo capítulo define la descripción del proyecto, antecedentes, carácter, objetivos, alcance y metodología empleada; el contexto histórico de la institución, el contexto social donde se encuentra situada la entidad a realizar el proyecto.

Además, muestra la ficha de información general del proyecto educativo, define también; el resumen del proyecto, la forma de implementación, la incidencia que se pretende alcanzar, las acciones que se van a ejecutar, la evaluación, los cambios esperados, y los actores. En el tercer capítulo se establece el marco institucional del lugar donde se ejecutará el proyecto y la justificación, apartado donde se define lo siguiente: ¿Cuál es la utilidad social, la necesidad de ese proyecto? ¿Por qué se va a hacer?, ¿La finalidad del proyecto?, ¿Para qué se va a hacer?, ¿Qué problemáticas resuelve?, las exigencias que tiene, ¿Cómo se va a hacer?, el análisis de las causas desarrolla la técnica que se utilizó en el diagnóstico para determinar las problemáticas más pertinentes y por ultimo los cambios deseados que vienen a ser los cambios percibidos a corto y mediano plazo.

Pueden ser distintos tipos de cambio: actitud, ideas, creencia, comportamiento, prácticas, políticas, estructuras. El cuarto capítulo establece los objetivos tanto generales y específicos del proyecto que es donde se plasma lo que se quiere realizar y alcanzar al final.

El quinto capítulo define la localización física y cobertura espacial que tendrá el proyecto. Así también, el contexto institucional y la relación que mantiene con las autoridades locales, asimismo los destinatarios o beneficiarios del proyecto.

En el sexto capítulo se define la metodología del proyecto, aquí se establece el cómo se va hacer para desarrollar el proyecto, también en este apartado se describirán; los métodos de ejecución y motivos de la metodología propuesta. En este se enlistan los indicadores objetivamente verificables que serán los que ayudarán a realizar la evaluación propia del proyecto. Así mismo, se definen las actividades que se ejecutaran para realizar el proyecto y descripción de los resultados esperados.

Se da a conocer la matriz del marco lógico donde se entrelazan cada uno de los objetivos, resultados, actividades, indicadores, fuentes y medios de verificación, como también, los factores externos. El séptimo capítulo reúne la planificación de los recursos humanos, cuantas personas estarán involucradas y los roles y responsabilidades que estas tendrán; asimismo, la planificación de recursos humanos.

En el octavo capítulo se define el presupuesto, se delimitan cada uno de los gastos, materiales tecnológicos, recursos humanos que se van utilizar durante los seis meses que dure la ejecución del proyecto. En el noveno capítulo se detalla el cronograma de ejecución a realizar durante el período de ejecución. En este también se ubican los tiempos en semanas durante seis meses y actividades, acciones que llevaran a cabo.

En el capítulo diez se describe la evaluación que se realizara en cada una de las actividades y como se desarrollara a través de los seis meses. Así también, el seguimiento que se mantendrá como un control del proyecto y la rendición de cuentas de todo el manejo que se dio de los fondos económicos. Finalmente, se enlistan las referencias que sirvieron como fundamento teórico para realizar cada apartado.

## **1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO**

PROYECTO DE GESTIÓN EDUCATIVA:

**“APLICACIÓN DE LA DIDÁCTICA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL COMPLEJO EDUCATIVO REPÚBLICA DE COREA, DEL MUNICIPIO DE SOYAPANGO, SAN SALVADOR, DURANTE LOS MESES DE FEBRERO A JULIO DEL AÑO 2022”.**

## **2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **2.1 Presentación y resumen del proyecto:**

El proyecto “Aplicación de la didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje, para los docentes del Complejo Educativo República de Corea.” Surge de la necesidad de generar cambios en la manera de atender a la población estudiantil en el contexto de la pandemia Covid-19. Proponiendo la urgencia que se desarrollen capacitaciones y talleres para aumentar la calidad del servicio educativo a la comunidad escolar.

Las tendencias actuales se basan en la diversificación de ambientes y procesos de aprendizaje, así como, la flexibilización en la oferta educativa, de tal forma que ha sido necesario ampliar el acceso y aumentar la flexibilidad en cuanto a las diversas formas de aprender, tanto individual; como social, ya sea en un ambiente virtual o presencial, es así como el aprendizaje distribuido ha permitido el uso de las tecnologías como parte de la experiencia docente y de aprendizaje, facilitando al estudiante la información necesaria del curso en cualquier momento así como las actividades y materiales, además de la posibilidad de mantenerse en comunicación continua con sus compañeros, y con el profesor.

De la misma forma el profesor puede mantener una interacción social e individual en un ambiente virtual utilizando las herramientas tecnológicas, así como, las relaciones de comunicación tradicionales en el aula. Para convertir la crisis de COVID-19 en una oportunidad para avanzar en la educación, se propone desarrollar la estrategia de educación

multimodal, que ha implementado durante la emergencia para procurar la continuidad educativa.

El proyecto trata de profundizar en analizar la conceptualización y el alcance de la multimodalidad; y, seguidamente, avanzar con: la modernización de la gestión educativa, pedagógica y curricular, la profesionalización docente, la definición e implementación de hábitats tecnológicos y la apropiación del sistema multimodal por parte de la comunidad educativa.

### **Resumen del proyecto:**

Una de las formas, de implementación que se llevaran a cabo durante el proyecto, será: el desarrollo de una metodología dinámica y activa, utilizando tanto material físico y tecnológico y poder desarrollar un método multimodal. Además, se realizarán talleres lúdicos para trabajar la motivación en los docentes. Con esto, se quiere tener una incidencia bastante positiva en los docentes, para que se pueda nivelar la metodología de la institución educativa. Otra de las acciones que se pretende realizar será la ejecución de programas de trabajo coordinado con los docentes, directora y MINEDUCYT.

Por otra parte, los cambios que se pretenden obtener es la ejecución de una metodología que conlleve un cambio significativo tanto para el centro educativo como para los estudiantes en las modalidades de educación en el contexto de la pandemia COVID-19. La evaluación, se llevará a cabo cada mes de una manera práctica. Además, los actores que estarán involucrados son el personal docente junto al personal administrativo del Centro Escolar República de Coreas.

## 2.2. Cuadro de Información general:

<b>Título</b>	Proyecto educativo: Aplicación de la Didáctica en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, para los Docentes del Complejo Educativo República de Corea, del municipio de Soyapango, San Salvador, durante los meses de febrero a julio del año 2022.		
<b>Localización. Detallada / País</b>	Sobre la calle Diagonal Venecia, colonia Prados de Venecia III etapa, a tres cuerdas de bombas de agua de ANDA; municipio de Soyapango, departamento de San Salvador.		
<b>Organización Socia Local</b>	Institución pública: Centro Escolar República de Corea		
<b>Otros miembros del consorcio.</b>	MINEDUCYT (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología)		
<b>¿Es un proyecto/programa nuevo?</b>	Proyecto nuevo	<b>... o es una siguiente fase de uno anterior?</b>	No
<b>Fecha prevista inicio</b>	Febrero del 2022	<b>Fecha prevista finalización</b>	Junio del 2022
<b>Presupuesto total</b>	\$14,692.00		
<b>Nombre cooperante 1</b>	En proceso de gestión	<b>Contribución</b>	<b>% Total</b>
<b>Nombre cooperante 2</b>	En proceso de gestión	<b>Contribución</b>	<b>% Total</b>
<b>Objetivo del PE al que contribuye</b>	Contribuir a la educación en línea	<b>Meta del PE a la que contribuye*</b>	Que los docentes se especialicen en la modalidad virtual.
<b>ODS al que contribuye*</b>	Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.	<b>Hito del Plan País al que contribuye</b>	Programa de formación docente INFOD.
<b>Evaluación Prevista</b>	<b>SI</b>	<b>Intermedia/final</b>	Final

### 3. JUSTIFICACIÓN

#### 3.1 Marco institucional:

##### Visión

Alcanzar una excelente calidad educativa en la formación integral de estudiantes, con equidad educativa para proporcionar bienestar comunitario, con una conciencia crítica y analítica.

##### Misión

Somos un Centro Escolar que responde a las necesidades, inquietudes e intereses de su población estudiantil; formadores de personas capaces y competentes para enfrentar el reto que la sociedad exige, una persona humana integral.

##### Políticas de la institución

- ✓ Desarrollo de habilidades intelectuales, humanistas, religiosas y sociales.
- ✓ Sana convivencia escolar.
- ✓ Respeto por el medio ambiente.
- ✓ Hábitos de vida saludable
- ✓ Desarrollo de habilidades musicales a través de la instrumentación.

La institución en la actualidad cuenta con 781 estudiantes en los niveles desde parvulario hasta bachillerato general, y a distancia los domingos para los adultos que quieren seguir con su formación académica. De los cuales son 400 femeninos y 381 masculinos.

Las autoridades de dicha institución plantean que los docentes que laboran en ella son 41 (25 femeninos y 16 masculinos) que son los responsables de abonar a la formación académica de los estudiantes.

##### Dirección:

- ✓ Director

✓ Subdirector

✓ Secretaria

#### Planta docente

✓ 41 docentes

✓ 37 secciones

#### Personal de servicio

✓ 3 conserjes

#### Población estudiantil

Estudiante	Población completa
parvularia	67
1º ciclo	195
2º ciclo	215
3º ciclo	184
Bachillerato	120
total	781

### 3.2 Diagnostico y análisis de causas:

#### Problema:

- Aplicación de metodología tradicional en la virtualidad.

En la actualidad los Centros Educativos deben esforzarse por integrar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, potencian la creatividad, flexibilidad, interactividad, entre otros factores que posibilitan la configuración de procesos de enseñanza innovadores en la academia en general y en la docencia en particular. Al realizar el diagnóstico del centro educativo se encontró el principal hallazgo: “Aplicación de metodología tradicional en la virtualidad”. Por consiguiente, entendimos que es una problemática común y compleja de nuestro sistema educativo en tiempos de pandemia. Así pues, no depende solo del docente sino también de la brecha digital que tiene su incidencia directa en la población estudiantil. Sin embargo, las teorías del aprendizaje permiten comprender de una mejor forma el proceso de enseñanza y aprendizaje, con sus respectivas ventajas y desventajas según el punto de vista de diferentes autores. Así mismo, permiten fundamentar, diseñar y configurar diferentes procesos pedagógicos innovadores mediados por las TIC, en conformidad con los contenidos

propuestos que respondan a los objetivos de enseñanza. Ahora bien, debemos entender como proceso de enseñanza y aprendizaje innovador aquellas fases que generan cambios significativos al utilizar nuevas estrategias didácticas con la finalidad de obtener un valor agregado o enriquecimiento en dicho proceso (utilizar diferentes estrategias didácticas para promover un cambio en la práctica docente cotidiana). Usualmente, se asocia el uso de las TIC a la innovación, sin embargo, se debe tener en cuenta que el utilizar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje no necesariamente implica innovación, ya que la innovación radica en las estrategias didácticas que se configuren y desarrollen con las TIC como herramientas de apoyo y mediadoras en el proceso. En otras palabras, la innovación dependerá del objetivo y/o al grado de usabilidad que se le brinde a las TIC con la finalidad de generar un aprendizaje más significativo al desarrollar las estrategias didácticas. Por lo tanto, nuestro proyecto busca cumplir con el:

**Objetivo:**

- **Aplicación de la didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje de los docentes del Complejo Educativo República de Corea.**

Una vez definido el objetivo del proyecto, el cual se enfocó en la elaboración de una propuesta metodológica que permita configurar un proceso de enseñanza y aprendizaje innovador apoyado por las TIC, se procedió a recolectar información por medio de la entrevista y la encuesta sobre el tema, a las autoridades del Centro Educativo y al personal docente. Ocupamos las técnicas del árbol de problemas y el árbol de objetivos donde se establecieron causas y consecuencias, así como también las estrategias y actividades y fines para transformar la realidad que se vive en el Centro Escolar República de Corea.

**Indicadores:**

Se formularon las estrategias que ayudarán a conseguir los indicadores:

- **Docentes capacitados:**
  - Capacitaciones para el personal docente.
    - Jornalización de capacitaciones
- **Docentes manejan herramientas tecnológicas:**
  - Capacitación de uso de plataformas y programas de video llamadas.
    - Planificación de capacitaciones
  - Taller sobre el uso de dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
    - Aplicación de talleres sobre uso de dispositivos tecnológicos

- **Docentes aplican estrategias de aprendizaje y de evaluación en la virtualidad:**
  - Capacitación en estrategias y uso de herramientas para la enseñanza en la virtualidad.
    - Planificación de capacitación
  - Capacitación sobre el proceso de evaluación en la virtualidad.
    - Planificación de capacitación

**Fines:**

Lo anterior ayudara a conseguir los fines siguientes:

- Aumento de la calidad educativa.
- Alto rendimiento académico
- Promoción del año escolar.

**Medios de verificación:**

Con las fuentes o medios de verificación evaluamos y monitoreamos los indicadores, definiendo los siguientes:

- Estado de resultados al finalizar el proyecto
- Lista de asistencia a las capacitaciones
- Registro de tareas del docente
- Calendario escolar y lista de asistencia
- Agenda del taller y lista de asistencia

**Actividades:**

Se definieron tres actividades.

- Realizar jornalización de las capacitaciones.
- Planificar el taller para el personal docente.
- Planificar las tres capacitaciones.

**Monitoreo y evaluación del proyecto:**

Se levantarán informes al final de cada capacitación que servirán para analizar los avances que ido teniendo el proyecto y se realizarán reuniones una vez a la semana con todos los involucrados, esto con el fin de mantener una sinergia y comunicación positiva con cada uno de ellos.

**Análisis de causas:**

En la realización del árbol de problemas en el diagnóstico se detectaron las siguientes causas:

**1. Docentes no quieren capacitarse:**

- Falta de tiempo.

- Falta de interés.
- Miedo a lo desconocido.

**2. Docentes no manejan herramientas tecnológicas:**

- No se usa plataforma ni programas de videollamadas.
- No tienen conocimiento de cámaras web.
- Falta de manipulación de dispositivos tecnológicos.

**3. Docentes no aplican estrategias de aprendizaje ni evaluación en la virtualidad:**

- No hay didáctica en entornos virtuales.
- Paradigmas donde se cree que no se aprende en la virtualidad.
- Falta de aplicación de evaluación en la virtualidad.

Estas causas definitivamente representan un desafío para el personal docente donde es necesario manejar la sobrecarga de trabajo en la modalidad híbrida presentada por las autoridades educativas, así como también, contar con oportunidades para innovar y aprender a evaluar aprendizajes y definir el plan de recuperación para desarrollar habilidades socioemocionales en el aula así como también en la virtualidad para que se dé un mejor fortalecimiento la comunicación con los padres de familia y se pueda mejorar la calidad educativa a medida que el mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

**Cambios deseados:**

<b>Individuales</b>	<p><b>PODER DENTRO DE SI MISMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Despertar nuevas habilidades tecnológicas en los docentes.</li> <li>-Transformar nuevos conocimientos a través de metodologías de enseñanza.</li> <li>-Capacidad de planificación con enfoque multimodal.</li> </ul>	<p><b>PODER PARA HACER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Transformación en la conducta y relaciones.</li> <li>-Disposición para aprender nuevas habilidades metodológicas.</li> <li>-Aplicación de los conocimientos aprendidos en las nuevas tecnologías.</li> </ul>
<b>Colectivos</b>	<p><b>PODER CON</b></p> <p>Incluir a todos los docentes a participar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Trabajar en conjunto con los demás compañeros del equipo.</li> <li>-Demostrar habilidades de trabajo coordinado.</li> </ul>	<p><b>PODER SOBRE</b></p> <p>Cambios en los sistemas estructuras y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Adaptación de los programas de estudio a las nuevas metodologías.</li> <li>-Implementación de nuevos recursos tecnológicos en el salón de clases.</li> </ul>
	<b>Internas</b>	<b>Externas</b>

➤ **Estrategias:**

✓ **En cuanto a los estudiantes:**

1. Los estudiantes puedan implementar los conocimientos obtenidos en la tecnología.
2. Los estudiantes ingresan a las clases virtuales con actitud participativa durante su desarrollo.
3. Los estudiantes logran un desarrollo adecuado en base a la edad que ellos tienen.
4. Que los estudiantes logran un aprendizaje permanente para que en su proceso educativo puedan resolver problemas.
5. Que los estudiantes logran habilidades tecnológicas en el uso de plataformas virtuales.

✓ **En cuanto a los docentes:**

1. Los docentes logran aplicar de la mejor manera las metodologías activas en el uso de las herramientas virtuales.
2. Los docentes adaptan la nueva modalidad de la enseñanza virtual y que sigan aplicando cada una de las metodologías.
3. Los docentes puedan implementar nuevas habilidades en el uso de herramientas digitales para la enseñanza en línea.

✓ **En cuanto a las autoridades de la institución:**

1. La Dirección a fortalecido su rol como mecanismo de supervisión y control de las clases virtuales.
2. La Dirección da seguimiento a las cuatro modalidades propuestas por el MINEDUCYT.

### **3.3 Justificación:**

El presente proyecto se ha elaborado surgiendo de una necesidad que se presenta en el Centro Escolar República de Corea, en donde, su objetivo principal es dar solución al problema que se ha identificado, “Aplicación de metodología tradicional en la virtualidad” partiendo desde

ahí será encaminado a trabajar de la mano con la institución para buscar capacitar a los/las docentes, para ampliar su conocimiento sobre nuevas metodologías y que estas se ajusten de acuerdo a la necesidad de los estudiantes, y por situaciones actuales en donde, se necesita obtener conocimiento de tecnología y medios para poder acoplarse a proponer una enseñanza adecuada, con nuevas estrategias.

Considerando las expectativas que traen consigo los avances tecnológicos a escala mundial y la aplicación de éstos en las diferentes actividades del quehacer humano, de la que no escapa la actividad educativa, centramos aquí nuestro interés. Es importante, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación, la preparación o capacitación constante del recurso humano con que cuenta.

Estas estrategias deben facilitar y brindar un beneficio a la comunidad educativa y mejoramiento de atención a los estudiantes en las diferentes modalidades de educación en el contexto de la pandemia covid-19. Además, se plantea el desarrollo de diferentes actividades con la finalidad de dar una solución a un problema que afecta a la institución, ya que se pretende, que sea de beneficio, y que se cuente con las herramientas necesarias para realizar todo el proceso que se necesita para lograr innovar y establecer soluciones en base a dicho proyecto. Por esta razón, se trabajará para que las actividades que se establezcan sean de provecho y que busque un cambio, generando mejora al problema que la institución presenta. Por otra parte, los encargados del proyecto se responsabilizarán por dar un cumplimiento adecuado a las capacitaciones, teniendo en cuenta que el desarrollo debe contar con eficiencia para que los docentes logren comprensión en cada actividad propuesta. De esta manera, se logrará que los estudiantes se mantengan conectados al cumplimiento de sus deberes de la institución.

## **4. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **4.1 Objetivo general:**

- ✓ Actualizar los conocimientos y la aplicación sobre tecnología en entornos virtuales de aprendizaje de los docentes del Centro Escolar República de Corea del municipio de Soyapango, San Salvador. A fin de reforzar la adaptación de nuevas modalidades de enseñanza en la educación en línea, y obtener buenos resultados en el rendimiento académico de los estudiantes.

### **4.2 Objetivos específicos:**

- ✓ Acrecentar el uso de metodologías en entornos virtuales de aprendizaje en los docentes con el fin de promover una mejor interacción y evaluación con los estudiantes.
- ✓ Mejorar la utilización de los diferentes dispositivos tecnológicos como herramientas que facilitan la aplicación de metodologías en entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo del taller con los docentes de la institución educativa.
- ✓ Fomentar en el personal docente la implementación de plataformas y programas de videollamadas para el desarrollo de un aprendizaje activo, participativo y colaborativo con los estudiantes.
- ✓ Promover estrategias de aprendizaje y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación, con el fin de facilitar los procesos educativos de transmisión y apropiación del conocimiento, utilizando elementos como los recursos educativos, materiales didácticos y actividades los cuales colaboran en la consecución de los objetivos planteados.

## **5. LOCALIZACIÓN Y COBERTURA**

### **5.1 Localización física y cobertura espacial del proyecto:**

El Complejo Educativo República de Corea se encuentra ubicado en el municipio de Soyapango, Departamento de San Salvador. Colonia Prados de Venecia III etapa, a tres cuadras de la bomba de agua de ANDA. La institución educativa atiende los niveles de Parvularia, Educación Básica y Educación Media.

### **5.2 Contexto institucional y relación con autoridades locales:**

Funcionó tres décadas en el municipio de Soyapango, Barrio San Antonio, llamándose Centro Escolar San Antonio, luego se trasladaron a Prados de Venecia en 1988 a los pocos días le cambiaron nombre llamándose Centro Escolar República de Corea, posteriormente en el año 2013 inicio el bachillerato donde dos años más tarde pasos a llamarse Complejo Educativo República de Corea. Mantiene muy buenas relaciones con la alcaldía municipal y con la Policía Nacional Civil con el programa “Policía escolar”, y con capacitaciones a personal docente sobre convivencia e identidad de género. Cuenta con el apoyo de Fundación Salvador del Mundo, con programas de orientación vocacional, jardinera y deporte, al igual que FOSALUD quienes apoyan con capacitaciones a docentes y estudiantes sobre el uso del tabaco entre otras áreas.

Según los datos históricos en 1987 a 1995 la institución no contaba con un muro perimetral ya que por los escasos recursos con los que contaba, se le pedía a cada estudiante la colaboración de un ladrillo a la semana, de esta manera se logró la construcción, asimismo, se construyeron aulas para capacitar a los estudiantes enseñándoles diferentes oficios. Esto se hizo con el fin de que los estudiantes se defendieran de forma laboral en el futuro. Luego, la institución es beneficiada económica mente por la República de Corea, recibían donaciones, construyeron una cancha de basquetbol y un centro de cómputo, y una cisterna que se utiliza cuando no hay servicio de agua potable. Posteriormente la construcción de un espacio donde se realizan los intramuros y las graduaciones entre otras. También, la

institución cuenta con educación a distancia para que las personas que en un momento se les dificultó estudiar, lo puedan hacer los días sábados y domingos. La mayoría de las familias de los estudiantes del Centro Escolar República de Corea, son de escasos recursos económicos ya que se dedican a vender en los mercados, albañilería, en el transporte público y la agricultura.

Según el Ministerio de Educación, en El Salvador, 30 mil docentes tienen las competencias para poder enseñar clases en línea con la plataforma Classroom. La problemática de la educación en El Salvador presencialmente tiene precariedades y, en la educación virtual, los estudiantes y docentes han enfrentado variados conflictos en el proceso enseñanza-aprendizaje desde que se trasladó la educación presencial a virtual debido al Covid-19. Los maestros no estaban preparados para adaptarse a la era de la educación virtual; la pandemia cambió la situación. De una u otra forma se debe reinventar la educación.

Los maestros están realizando el proceso enseñanza-aprendizaje a través de las siguientes plataformas educativas y aplicaciones: Microsoft Teams, Zoom, Google Classroom, Google Meet, Podcast, grupos de Facebook, WhatsApp, entre otras.

Muchos salvadoreños, y por ende alumnos, no pueden conectarse para recibir clases virtuales por no poseer las herramientas necesarias o por el simple descuido de parte de los padres de familia que no brindan el apoyo al docente para mejorar el redimiendo académico de sus hijos.

La cobertura de internet o la brecha digital tiene que superarse, se debe hacer una reingeniería o reinventarse. El docente tiene que adecuarse a la crisis y los alumnos adaptarse a aprender vía virtual, mientras todo se normaliza.

La problemática encontrada nos dice que no todos los alumnos tienen acceso a internet y si lo tiene no se conectan a las clases ni entregan tareas correspondientes; muchos alumnos no han podido seguir sus estudios. El MINEDUCYT ha capacitado a muchos docentes, pero no todos tienen el equipo idóneo para ser docentes virtuales; además, muchos alumnos, especialmente de bachillerato, revelan que han tenido sobrecarga en sus estudios. Los docentes tienen que aprender a enseñar virtualmente; ya que, la pedagogía virtual es diferente. La pandemia Covid-19 hizo que la educación tomara un giro de 180 grados. Los

docentes tienen que tener en su hoja de vida un diplomado en tutoría virtual o las competencias para poder enseñar.

### 5.3 Destinatarios o beneficiarios del proyecto:

Se trabajará con el personal docente por ciclos para facilitar y aplicar las herramientas tecnológicas con efectividad.

Nivel	Grados	Cantidad
Parvularia	Preparatoria	3
Primer ciclo	1° 2° y 3°	6
Segundo ciclo	4° 5° y 6°	6
Tercer ciclo	7° 8° y 9°	6
Bachillerato general	1° y 2° años	10
Asignaturas especiales	-	10
<b>Total</b>		<b>41</b>

## 6. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

### 6.1 Metodología:

Este proyecto llevará a cabo la creación de espacios de capacitación y formación para los docentes en servicio. Se busca reforzar o actualizar la metodología de enseñanza del centro educativo para que sea capaz de atender las cuatro modalidades propuestas por el Ministerio De Educación, Ciencia Y Tecnología (MINEDUCYT):

1. Semipresencial
2. Multimodal
3. Gradual
4. Opcional

La educación 4.0 es un término que ha tomado auge en los últimos años debido a que los procesos educativos tradicionales han quedado atrás. Como punto clave a destacar, la educación 4.0 promueve el aprendizaje sin importar las distancias en las que el facilitador y el estudiante se encuentren.

- ✓ **Aprendizaje colaborativo:** Es un proceso social en el que, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se genera una construcción de conocimientos.
- ✓ **Se eliminan los límites de tiempo y de espacio:** El aprendizaje puede darse en cualquier lugar y cuando el estudiante lo desee con solo tener un dispositivo electrónico conectado a la red.
- ✓ **Generación de las competencias en el uso de las TIC:** Las herramientas tecnológicas dinamizan la educación 4.0 permitiendo la gestión de la información y la comunicación directa con el resto.

La educación 4.0 busca que se profundicen los aprendizajes en cinco áreas críticas:

1. Habilidades de ciudadanía global
2. Aprendizaje colaborativo y basado en problemas

3. Habilidades tecnológicas
4. Aprendizaje personalizado
5. Aprendizaje flexivo e inclusivo

La educomunicación, desde la perspectiva de Coslado (2012), es una disciplina que se nutre de las ciencias comunicacionales y de las ciencias educativas para desarrollar a los actores educativos en la capacidad de emitir activamente información, ofreciéndoles posibilidades, estímulos y capacitación para la autogeneración de mensajes vinculados con distintas realidades que convergen en un espacio determinado. En tal sentido, y en línea con Chiappe, Rozo, Menjivar, Corchuelo & Alarcón (2016), sería difícil comprender hoy en día a la comunicación y a la educación como dos campos del saber separados y desligados a su vez del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Desde los planteamientos de Chiappe et al. (2016), se destacan cuatro disciplinas que la componen:

- ✓ **Kinésica.** Se enfoca en los movimientos corporales con valor significativo en una interacción. En los entornos virtuales de aprendizaje, la kinésica le permite al docente apoyarse en la manipulación de recursos tecnológicos, proyectando algún elemento multimedia (texto, imagen, audio, video, animación), lo cual a su vez genera cambios en su forma de explicar y dirigirse a sus estudiantes (Chiappe et al., 2016).
- ✓ **Proxémica.** Estudio de las distancias que guardan las personas en un acto comunicativo. Cuando el docente crea contenido educativo digital como parte de sus estrategias de integración de las TIC en el aula, fomenta la personalización y la cercanía de manera interactiva con sus estudiantes (Chiappe et al., 2016).
- ✓ **Cronémica.** Se enfoca en el uso del tiempo y su influencia en la comunicación, destacando la capacidad del docente para desarrollar los puntos considerados en su planeación didáctica integrando herramientas de las TIC (Chiappe et al., 2016).
- ✓ **Paralenguaje.** Hace referencia al componente vocal del discurso, timbre, tono, tipo de voz, y al manejo del cuerpo, entre otros. Estas variaciones en la comunicación

permiten fortalecer, debilitar, clarificar e influir en la comprensión discursiva del docente (Chiappe et al., 2016).

### **Las transformaciones en las formas de aprender y enseñar:**

Existen otras modalidades de aprendizaje que también emplean las TIC; sin embargo, dados los cambios en las tecnologías educativas como respuesta a las exigencias de la realidad, las modalidades que presentan mayor demanda en la actualidad son el e-learning, el b-learning y el m-learning. A lo largo del tiempo la educación se ha visto envuelta en diferentes transformaciones, a continuación, te presentamos algunas de ellas:

- **E-learning: Aprendizaje Electrónico**

Es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores. Puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados, o que interactúan en tiempos diferidos del docente, mediante el uso de recursos informáticos y telecomunicaciones.

- **B-learning: Aprendizaje combinado**

Es la modalidad de enseñanza en la cual el docente combina el rol tradicional de la modalidad presencial con el rol de mediador en la modalidad a distancia con uso intensivo de tecnología. Esta reversibilidad de roles le permite una mayor plasticidad estratégica y desarrollo de las habilidades y competencias docentes, ya que pone en juego transferencias pedagógicas de una modalidad a otra. Utiliza herramientas de internet, de multimedia para las sesiones on-line e interacciones didácticas cara a cara para las de presencialidad.

- **M-learning: Aprendizaje móvil**

Se trata de la integración del e-Learning (sistemas de enseñanza y aprendizaje a través de redes digitales) con los dispositivos móviles de comunicación, cuyo propósito es producir experiencias educativas en cualquier lugar y momento. Esta modalidad, el aprendizaje se

basa en el uso de los dispositivos móviles y dispositivos para reproducción de audio (MP3) y de vídeo (MP4).

Las herramientas digitales son las aplicaciones o sitios de internet que pueden utilizarse para desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma dinámica. Generalmente, las herramientas digitales se encuentran en la web, con diferentes licencias de uso y con diferentes interfaces para la creación de recursos didácticos, multimedia y multiformato (adaptados y responsivos a diferentes dispositivos).

Las actividades a realizar son las siguientes:

- ❖ **Jornalizar capacitaciones para el personal docente de manera presencial durante 6 meses.**
- ❖ **Capacitación de uso de plataformas y programas de video llamadas.**
  - Meet
  - Classroom
  - Microsoft Teams
  - Zoom
  - WhatsApp-Messenger
  - Sala de Facebook
  - Schoology
- ❖ **Capacitación en estrategias y uso de herramientas para la enseñanza en la virtualidad.**
  - Pizarras virtuales como Google Jamboard y Padlet.
  - Mentimeter
  - Canva y Genially
  - Wordwall
  - Moodle
- ❖ **Taller sobre el uso de dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.**
  - Uso de la computadora (escritorio, laptop y uso de proyector)
  - Uso de Tablet, iPad y teléfonos inteligentes.

- Mantenimiento básico de computadoras e instalación y actualización del software.
- ❖ **Capacitación sobre el proceso de evaluación en la virtualidad teniendo como marco referencial la Evaluación al servicio del aprendizaje y del desarrollo.** (MINED, 2015)
  - Google formularios.
  - Quizziz.
  - Kahoot.
  - Microsoft forms

**Para la realización de las capacitaciones se seguirán los siguientes pasos:**

1. Detección de problemas
  - a. Realización de diagnóstico: Analizar los resultados y determinar prioridades.
2. Desarrollo de habilidades y competencias docentes.
3. Evaluación de la capacitación.

❖ **Secuencia de actividades y temas a desarrollar:**

<b>CALENDARIZACION DE LAS ACTIVIDADES</b>				
<b>Actividades</b>	<b>Fecha a desarrollarse</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Encargados</b>	<b>Recursos</b>
<b>Actividad 1: Acrecentando el uso de metodologías para el aprendizaje en entornos virtuales.</b>				
<b>Jornalización de la capacitación</b>	1/02/2022	2 horas	Responsables del proyecto	Salón de clases, laptop y proyector, pizarra,
<b>Realización de diagnóstico/Planificación de la capacitación</b>	Del 2/02/2022 Hasta 12/02/2022	25 horas	Responsables del proyecto	Laptop, material de apoyo, libros, internet
<b>Google Jamboard,</b>	15/02/2022	2 horas	Responsables del proyecto	Pc, laptop, cámara, micrófono, aula, Tablet, proyector, pizarra, fotocopias, plumones, borradores, regla, impresora
<b>Padlet</b>	18/02/2022	2 horas	Responsables del proyecto	
<b>Mentimeter</b>	22/02/2022	2 horas	Responsables del proyecto	
<b>Canva</b>	25/02/2022	2 horas	Responsables del proyecto	
	1/03/2022	2 horas	Responsables del proyecto	
<b>Genially</b>	4/03/2022	2 horas	Responsables del proyecto	
<b>Wordwall</b>	8/03/2022 y 11/03/2022	4 horas	Responsables del proyecto	
<b>Actividad 2: Mejorando el uso de dispositivos tecnológicos.</b>				
<b>Jornalización de taller.</b>	Del 15/03/2022 hasta	10 horas	Responsables del proyecto	Laptop, material de apoyo, libros, internet

<b>CALENDARIZACION DE LAS ACTIVIDADES</b>				
<b>Actividades</b>	<b>Fecha a desarrollarse</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Encargados</b>	<b>Recursos</b>
<b>Realización de diagnóstico/Planificación de taller.</b>	25/03/2022			
<b>Uso de la computadora (escritorio, laptop y uso de proyector)</b>	29/03/2022	2 horas	Responsables del proyecto	Pc, laptop, aula, proyectores, pizarra, teléfonos inteligentes, mesas de trabajo, cargadores, desarmadores, aspiradora, brochas, espuma limpiadora, aire comprimido, limpiador de contactos, franelas.
<b>Uso de Tablet, Ipad y teléfonos inteligentes.</b>	1/04/2022	2 horas	Responsables del proyecto	
<b>Mantenimiento básico de computadoras, laptop e instalación y actualización del software.</b>	5/04/2022 8/04/2022 12/04/2022 15/04/2022	8 horas	Responsables del proyecto	
<b>Presentación y evaluación de los talleres.</b>	19/04/2022 22/04/2022	4 horas	Responsables del proyecto	
<b>Actividad 3: Fomentando el uso de plataformas virtuales para el mejoramiento de la calidad educativa.</b>				
<b>Jornalización de capacitación.</b>	26/04/2022	10 horas	Encargados del proyecto	Material de apoyo, laptop, impresora, internet,
<b>Realización de diagnóstico /Planificación de la capacitación.</b>	29/04/2022 3/05/2022 6/05/2022			
<b>Meet</b>	13/05/2022	2 horas	Encargados del proyecto	laptop, proyector, aula, pizarra, plumones, material de apoyo, usb, Tablet, extensiones,
<b>Microsoft Teams</b>	13/05/2022			
<b>Zoom</b>	17/05/2022	2 horas	Especialista en tecnología	
<b>WhatsApp-Messenger</b>	20/05/2022	2 horas	Encargados del proyecto	
<b>Salas de Facebook</b>	24/05/2022	2 horas	Encargados del proyecto	
<b>Classroom</b>	24/05/2022 27/05/2022	2 horas	Encargados del proyecto	
<b>Schoology</b>	31/05/2022	2horas	Encargados del proyecto	
<b>Moodle</b>	3/06/2022	2 horas	Encargados del proyecto	
<b>Demostración y devolución de conocimientos por parte de los docentes</b>	7/06/2022 10/06/2022	4 horas	Encargados del proyecto	
<b>Actividad 4: Promoviendo estrategias de aprendizaje y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación.</b>				
<b>Jornalización de capacitación</b>	14/06/2022 21/06/2022	10 horas	Encargados del proyecto	Laptop, Microsoft Word, preparación de

CALENDARIZACION DE LAS ACTIVIDADES					
Actividades	Fecha a desarrollarse	Tiempo	Encargados	Recursos	
<b>Realización de diagnóstico /Planificación de la capacitación</b>	21/06/2022 27/06/2022	25 horas	Encargados del proyecto	diapositivas, herramientas virtuales, material de apoyo, planificaciones, videos tutoriales,	
<b>Quizziz</b>	28/06/2022	2 horas	Encargados del proyecto	Laptop, aula, pizarra, proyector, plumones,	
<b>Google formularios</b>	1/07/2022	2 horas	Encargados del proyecto	plataformas virtuales, guías de trabajo,	
<b>Kahoot</b>	4/07/2022	2 horas	Encargados del proyecto	material de apoyo, internet,	
<b>Microsoft forms</b>	8/07/2022	2 horas	Encargados del proyecto		
<b>Evaluación del taller</b>	12/07/2022 15/07/2022	6 horas	Encargados del proyecto	Rubricas, listas de asistencias	
<b>Proceso de evaluación final.</b>	19/07/2022 22/07/2022	4 horas	Participantes del proyecto	Listas de control de asistencia, instrumentos de evaluación,	
<b>Entrega de informes/revisión de resultados</b>	26/07/2022	2 horas	Encargados del proyecto	Impresiones, folder, fastenes, fotocopias	
<b>Graduación/Entrega de diplomas y finalización del proyecto.</b>	29/07/2022	2 horas	Encargados del proyecto	Diplomas, anfiteatro, proyector, laptop, aparatos de sonido, micrófonos, sillas	

## 6.2 Resultados esperados:

A continuación, se enumeran los indicadores objetivamente verificables:

1.	Implementación de metodologías didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje.
2.	Manejo de dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3.	Mejoramiento de la calidad educativa.
4.	Entregas de tareas.
5.	Asistencia a clases virtuales.

### 6.3 Actividades:

Código de la actividad	Resultado 1. Objetivo Específico 1.	Costos
01	Acrecentando el uso de metodologías para el aprendizaje en entornos virtuales.	\$ 1,800.00
	<b>Resultado 2. Objetivo específico 2.</b>	
02	Mejorando el uso de dispositivos tecnológicos.	\$ 1,800.00
	<b>Resultado 3. Objetivo Específico 3.</b>	
03	Fomentando el uso de plataformas virtuales para el mejoramiento de la calidad educativa.	\$ 1,800.00
	<b>Resultado 4. Objetivo Específico 4.</b>	
04	Promoviendo estrategias de aprendizaje y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación.	\$ 1,800.00

### 6.4 Descripción detallada de la actividad:

Código de la actividad	Descripción detallada de la actividad
01	<b>Acrecentando el uso de metodologías para el aprendizaje en entornos virtuales.</b>
	Acción 1: Jornalización de capacitación Acción 2: Realización de diagnóstico/Planificación de la capacitación. Acción 3: Desarrollo de la capacitación Acción 4: Evaluación de la capacitación.
02	<b>Mejorando el uso de dispositivos tecnológicos.</b>
	Acción 1: Jornalización de taller. Acción 2: Realización de diagnóstico/Planificación de taller. Acción 3: Ejecución de taller. Acción 4: Evaluación de taller.
03	<b>Fomentando el uso de plataformas virtuales para el mejoramiento de la calidad educativa y la evaluación de los aprendizajes</b>
	Acción 1: Jornalización de capacitación Acción 2: Realización de diagnóstico/Planificación de la capacitación. Acción 3: Desarrollo de la capacitación Acción 4: Evaluación de la capacitación.
04	<b>Promoviendo estrategias de aprendizaje y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación.</b>
	Acción 1: Jornalización de capacitación Acción 2: Realización de diagnóstico/Planificación de la capacitación. Acción 3: Desarrollo de la capacitación

	Acción 4: Evaluación de la capacitación.
--	--

### 6.5 Matriz del marco lógico:

	Descripción	Indicadores objetivamente verificables	Fuentes y medios de verificación	Factores externos
<b>Objetivo general</b>	Actualizar los conocimientos y la aplicación sobre tecnología en entornos virtuales de aprendizaje de los docentes del Centro Escolar República de Corea del municipio de Soyapango, San Salvador. A fin de reforzar la adaptación de nuevas modalidades de enseñanza en la educación en línea, y obtener buenos resultados en el rendimiento académico de los estudiantes.	1) Actualización de los conocimientos en entornos virtuales en un 95% al finalizar las capacitaciones.  2) Reforzamiento en las nuevas modalidades de enseñanza en línea en un 98%.	1) Instrumentos de evaluación e informes de las capacitaciones.  2) Informe por parte de los encargados del proyecto y observación por parte de la directora	1) Los docentes adquieren las habilidades y destrezas obtenidos por medio de las capacitaciones  2) Padres de familia están pendientes que sus hijos se conecten a las clases en línea.
<b>Objetivos específicos</b>				
<b>1</b>	Acrecentar el uso de metodologías en entornos virtuales de aprendizaje en los docentes con el fin de promover una mejor interacción y evaluación entre docente y estudiantes	1) La participación y el aprendizaje de los estudiantes se puede ver en un 90% de cada una de las clases en línea.	1) Control de asistencia y cuadro de participación	1) Los estudiantes ingresan a las clases virtuales que los docentes imparten
<b>2</b>	Mejorar el uso de los diferentes dispositivos tecnológicos como herramientas que	1) Uso de diferentes dispositivos tecnológicos por parte de los docentes	1) Observación de una clase en línea.	1) Los docentes poseen diferentes dispositivos tecnológicos

	<b>Descripción</b>	<b>Indicadores objetivamente verificables</b>	<b>Fuentes y medios de verificación</b>	<b>Factores externos</b>
	facilitan la aplicación de metodologías en entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo del taller con los docentes de la institución educativa.	2) Manejo de las metodologías en entornos virtuales.	2) Observación de una clase virtual.	2) Los docentes poseen conocimientos del uso de dispositivos
<b>3</b>	Fomentar en el personal docente la implementación de plataformas y programas de videollamadas para el desarrollo de un aprendizaje activo, participativo y colaborativo con los estudiantes.	1) La planificación incluye el uso de plataformas y programas de video llamadas.	1) Revisión de Planificación del docente.	1) Los docentes desarrollan y planifican sus clases en cuanto a plataformas y programas de video llamadas.
<b>4</b>	Promover estrategias de aprendizaje y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación, con el fin de facilitar los procesos educativos de transmisión y apropiación del conocimiento, utilizando elementos como los recursos educativos, materiales didácticos y actividades los cuales colaboran en la consecución de los objetivos planteados.	1) Implementación de estrategias y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación de los aprendizajes.	1) Revisión de planificación docente y observación de una clase virtual.	1) Los docentes implementan estrategias y hacen uso de herramientas virtuales en sus clases.
<b>Resultados esperados</b>	<p>1) Implementación de metodologías didácticas en los entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>2) Manejo de dispositivos tecnológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>3) Mejoramiento de la calidad educativa.</p> <p>4) Entregas de tareas.</p>	<p>1) Adopción de nuevas metodologías en entornos virtuales.</p> <p>2) Aplicación de dispositivos tecnológicos durante las clases.</p> <p>3) Enseñanza de calidad.</p>	<p>1) Informes de evaluación de los encargados del proyecto.</p> <p>2) Observación directa de los encargados del proyecto.</p> <p>3) Matricula y resultados de pruebas objetivas.</p> <p>4) Libreta de notas.</p>	<p>1) Educación de calidad para toda la población estudiantil.</p> <p>2) Padres de familias involucrado en el proceso de aprendizaje de sus hijos.</p> <p>3) Padres de familia satisfechos por la labor de la escuela.</p>

	Descripción	Indicadores objetivamente verificables	Fuentes y medios de verificación	Factores externos
	5) Mejoramiento de asistencia a las clases virtuales.	4) Rendimiento académico por parte de los estudiantes. 5) Asistencia a clases virtuales.	5) Lista de asistencia	4) Participación activa del estudiante. 5) Motivación de parte del estudiante.
<b>Actividades</b>	1) Acrecentando el uso de metodologías para el aprendizaje en entornos virtuales.	1) Interés y empeño por parte de los docentes.	1) Listas de asistencia a las capacitaciones.	1) Docentes comprometidos en aprender para las capacitaciones.
	2) Mejorando el uso de dispositivos tecnológicos.	2) Uso de dispositivos tecnológico en el desarrollo de una clase.	2) Informes de los especialistas.	2) Participación activa en el taller.
	3) Fomentando el uso de plataformas virtuales para el mejoramiento de la calidad educativa.	3) Demostración del uso de plataformas.	3) Observación directa por parte de los encargados del proyecto.	3) Equipo tecnológico completo.
	4) Promoviendo estrategias de aprendizaje y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación.	4) Utilización de estrategias en la planificación de unidad y creación de una prueba objetiva con una herramienta virtual.	4) Planificación didáctica y plan de unidad.	4) Disponibilidad de internet.

## **7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA Y DE GESTIÓN DEL PROYECTO**

### **7.1 Descripción de los recursos humanos para la implementación de la acción:**

Antes de describir cada uno de los recursos humanos que se verán involucrados en la implementación del proyecto, se debe aclarar, como será la disposición del presupuesto y gastos para dicho proyecto. Se trabajará con el presupuesto asignado al Centro Escolar República de Corea por parte del Ministerio de Educación. Por lo cual la directora será la encargada de la coordinación del proyecto.

**1 jefe de coordinación del proyecto (directora del Centro Escolar):** Se encargará de toda la gestión del proyecto. Control del presupuesto y gastos. Así mismo, será la encargada de saber todo el proceso que se estará llevando a cabo y el cumplimiento de cada una de las acciones del cronograma.

**3 responsables del proyecto:** ejecutarán todos los componentes del proyecto y de procesos que se llevarán a cabo en el Centro Escolar República de Corea. Prepararán y organizarán cada una de las actividades y acciones del proyecto. Por lo tanto, serán los responsables de toda la planificación y ejecución de todo el proyecto. Utilizando los recursos de manera eficaz y objetiva, para facilitar el conocimiento que requiera el docente y así pueda emplearlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los entornos virtuales.

**1 docente especialista (del Centro Escolar República de Corea) en tecnología:** el docente de informática del mismo Centro Escolar nos dará su apoyo con su especialidad por ser parte de la planta docente y el centro de cómputo para una mejor adecuación de toda la ejecución el proyecto.

**41 docentes:** quienes serán los que recibirán cada una de las capacitaciones y taller del proyecto.

## 7.2 Cuadro de planificación de recursos humanos:

<b>Cantidad</b>	<b>Recurso humano</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Roles y responsabilidades</b>
<b>1</b>	Coordinador del proyecto Lic. Ana Bernarda Maravilla (directora Centro Escolar República de Corea)	100%	Se encargará de toda la gestión del proyecto. -Autorización de las compras y reembolsos. -Declaraciones de actas. -Asignación de material didáctico. -Tramite de permisos. -Asignación de honorarios e incentivos.
<b>3</b>	Responsables del proyecto (Cesar Danilo Hernández Juárez, Josué Isai Aragón Vanegas, Daniel de Jesús Medina Mejía)	100%	Se encargará de informar al jefe de proyecto. -Ejecución de actividades según cronograma, presupuesto. -Información y riesgos del proyecto. -Esquematización del resultado del proyecto.
<b>1</b>	Especialista en tecnología (Docente de informática del Centro Escolar)	100%	-Participara en la ejecución de programas, de capacitación, perfeccionamiento y actualización del docente. Asesorara, orientara y emitirá opinión técnica. -Desarrollará las actividades del proyecto juntamente con los responsables del proyecto.

## 8. PRESUPUESTO.

PROYECTO EDUCATIVO “APLICACIÓN DE LA DIDÁCTICA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, PARA LOS DOCENTES DEL COMPLEJO EDUCATIVO REPÚBLICA DE COREA, DEL MUNICIPIO DE SOYAPANGO, SAN SALVADOR, DURANTE LOS MESES DE FEBRERO A JULIO DEL AÑO 2022.”

**Duración del proyecto:** 6 meses.

Elemento	Tipo de recurso	Tiempo/Cantidad	Costo
1. Acrecentando el uso de metodologías para el aprendizaje en entornos virtuales.	Actividad 1	43 horas (pago por actividad completada)	\$ 1,800.00 Dividido en los tres responsables del proyecto \$600.00
2. Mejorando el uso de dispositivos tecnológicos	Actividad 2	30 horas	\$1,800.00
3. Fomentando el uso de plataformas virtuales para el mejoramiento de la calidad educativa.	Actividad 3	42 horas	\$ 1,800.00
4. Promoviendo estrategias de aprendizaje y uso de herramientas para la enseñanza y evaluación.	Actividad 4	49 horas	\$ 1,800.00
5. Honorarios de coordinación	Pago de coordinación	6 meses	\$1,000.00 Pago por actividad completada dando un total de \$4,000.00
6. Computadoras	Material	10	\$2,000.00
7. iPad	Material	1	\$1,000.00
8. Papel bond	Material	1 resma	\$5.00
9. Internet	Material	5 meses	\$200.00
10. Juegos de desarmadores	Material	5	\$60.00
11. Aspiradora para limpieza de Pc	Material	2	\$100.00
12. Brochas	Material	20	\$32.00
13. Espuma limpiadora	Material	5	\$40.00
14. Aire comprimido y limpiador de contactos	Material	2	\$30.00
15. Franelas	Material	25	\$25.00

<b>Total</b>	\$14,692.00
--------------	-------------





## **10. INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO**

### **10.1. Evaluación:**

En la etapa de evaluación se buscará que se cumplan los resultados que se esperan por medio de la observación en las capacitaciones el aprendizaje por parte de los y las docentes, que participarán en la capacitación. Como también en los talleres de dispositivos tecnológicos se observará que los y las docentes adquieran habilidades y manejo adecuado de los dispositivos. También lo que se pretende es que los y las docentes obtengan un conocimiento significativo en su aprendizaje en cuanto a plataformas virtuales, para que implementen nuevas metodologías en la institución, demostrando que existen métodos muy efectivos y eficaces por medio de las plataformas virtuales.

Lo que se pretende es que el progreso que se obtenga en el proceso por parte de los y las docentes, que sea de gran satisfacción ya que se verificará que los capacitados logren digerir la información, y las prácticas por medio de las capacitaciones, logrando los objetivos y dando cumplimiento con el proceso establecido.

En cuanto a la delegación de actividades, durante todo el proceso se espera que la coordinación, y planificación, gracias a todo el control de los involucrados, especialistas y responsables del proyecto cumplan con todo el proceso, al momento de las capacitaciones y se obtengan resultados muy significativos, proporcionando en que los beneficios se centren en el logro de los objetivos, y de esta forma se desarrolle el conocimiento adecuado en el área digital.

### **10.2. Seguimiento:**

- Se levantarán informes al final de cada capacitación que servirán para analizar los avances que ido teniendo el proyecto.
- Se realizarán reuniones una vez a la semana con todos los involucrados, esto con el fin de mantener una sinergia y comunicación positiva con cada uno de ellos.
- Se entregarán informes de asistencia cada mes esto como constancia de que cada uno de los docentes están participando de cada una de las actividades.
- Se medirán los avances obtenidos por parte de los docentes.

### **10.3. Rendición de cuentas:**

Al final, del proyecto se extenderá un documento que plantea los gastos obtenidos durante el desarrollo del proyecto, y en cada actividad a ejecutada, estos gastos, se tomarán en cuenta en base a la demanda que requiera el proyecto, por ejemplo: material didáctico, encargados del proyecto, así como, también la colaboración de la institución beneficiada en donde se llevará a cabo el proyecto.

Todo el proceso de seguimiento evaluación aprendizaje y rendición de cuentas del proyecto será liderado y acompañado desde el área de planificación, para que se lleve a cabo con eficacia la distribución del presupuesto económico con el que contara el proyecto para su ejecución.

Por otra parte, el Centro Escolar República de Corea, cuenta con su personería jurídica y la directora quien esta denominada para poder recibir fondos del MINEDUCYT quién a la vez, se encarga del manejo económico de fondos para implementación del proyecto. Para que exista registros de los desembolsos de las distribuciones que se hacen de acuerdo a los gastos de cada una de las actividades, y los recursos que se utilizarán para las capacitaciones, se presentaran facturas de compra y cotizaciones, documentos de garantías, contratos, actas de registro, fotografías del desarrollo de las capacitaciones y del taller. Además, el presupuesto será utilizado estrictamente solo para el proyecto. De esta manera, se pueda evidenciar una transparencia en la realización del proyecto.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aldunate, E., & Cordoba, J. (5 de Septiembre de 2017). *Technova*. Obtenido de Technova:  
<http://www.technova.org>
- Betancourt, D. (29 de Octubre de 2021). *Ingenio empresa*. Obtenido de Ingenio empresa:  
<http://www.ingenioempresa.com>
- Castellano, A., & Galan, L. (2021). *Guía Para la Elaboración de un Proyecto de Gestión*. San Salvador.
- Ignacio, U. S. (s.f.). *ugel san ignacio*. Recuperado el 3 de Enero de 2022, de  
[www.ugelsanignacio.gob.pe/tecno](http://www.ugelsanignacio.gob.pe/tecno)
- MINED. (2015). *Evaluacion al servicio de los aprendizajes y del desarrollo* (Cuarta ed.). (MINED, Ed.) San Salvador, El Salvador: ALBACROME S.A. DE C.V.
- prucommercialre. (s.f.). *prucommercialre.com*. Recuperado el 12 de Enero de 2022, de  
<https://www.prucommercialre.com/>