

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



**TÍTULO:**

**"PROCESOS DE REALIMENTACIÓN DE CONOCIMIENTOS BÁSICOS  
EN LA MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA,  
BAJO LA MODALIDAD E-LEARNING PARA LOS ESTUDIANTES  
EGRESADOS DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN"**

**PRESENTADO POR:**

<b>SANDRA ELIZABETH BRIZUELA DE ARDÓN</b>	<b>(BP00005)</b>
<b>CARINA YAMILETH BONILLA RIVAS</b>	<b>(BR17037)</b>
<b>BRENDA YOSELYN MARTINEZ SANTOS</b>	<b>(MS07035)</b>
<b>ANA MARÍA DEL CARMEN PORTILLO ZELAYA</b>	<b>(PZ09001)</b>

**INFORME FINAL DEL “DIPLOMADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE  
PROYECTOS EDUCATIVOS” PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

**COORDINADOR Y ASESOR DE PROCESOS DE GRADO:**

**MAESTRO JAVIER VLADIMIR QUINTANILLA ORELLANA**

**Ciudad Universitaria “Dr. Fabio Castillo”, San Salvador, El Salvador, 10**

**noviembre de 2023.**

**AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

**INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA**

**RECTOR**

**DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN**

**VICERRECTOR ACADÉMICO**

**MAESTRO RÓGER 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 TESHÉ PADILLA**

**SECRETARIO**

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

**MAESTRO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR  
JEFE INTERINO DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MAESTRO JAVIER VLADIMIR QUINTANILLA ORELLANA  
COORDINADOR DE LOS PROCESOS DE GRADUACIÓN**

**MAESTRO JAVIER VLADIMIR QUINTANILLA ORELLANA  
DOCENTE ASESOR**

## **DEDICATORIA**

Este informe se lo dedico a mis padres, en especial a mi papá quien fue mi mayor apoyo en todo el proceso de mi carrera, quien me motivo día a día para poder cumplir mis sueños. Lo dedico también a mis abuelas que estuvieron presentes en cada paso y de una u otra manera siempre me impulsaban a seguir con mi carrera.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer a Dios quien como guía estuvo presente en todo este proceso y poder culminar mi carrera, bendiciendo y dándome fuerzas para continuar con el proceso de grado también agradecer a todas las personas que, de una u otra manera han sido clave en mi vida profesional, para finalizar agradecer a mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, en especial a mi papá por estar siempre presente, por el apoyo moral que me brindo en cada paso de mi carrera universitaria, agradecer a mis abuelas por brindarme tanto amor y apoyo durante este proceso. También a cada docente que fue parte de mi formación y a la Universidad de El Salvador por permitirme ser una profesional más en nuestro país.

**Carina Yamileth Bonilla Rivas**

## **DEDICATORIA**

Este informe está dedicado principalmente a Dios y mis padres, mi esposo mis hijos, quienes con su amor y esfuerzo me han motivado día con día, a ser mejor y valorar el sentido de la educación. Gracias por inculcarme la fe en Dios y en mí para cumplir mis sueños y metas. Por su apoyo incondicional día a día, que siempre estuvieron presentes dándome la fortaleza necesaria para dar mi mayor esfuerzo. Lo dedico también a todos los docentes graduados de la carrera y todos los estudiantes que también se esfuerzan cada día por ser mejores, sobre todo a aquellos comprometidos con la formación de profesionales en la educación. Finalmente, quiero dedicar esto a mis amigos y personas que estuvieron dándome su apoyo a lo largo de todos estos años en mi formación como profesional.

## **AGRADECIMIENTO.**

Este logro se lo dedico especialmente a Dios, que siempre me acompañó con su amor, su gracia y misericordia, ayudándome en cada uno de los momentos a lo largo de la carrera, a mis padres por todo su sacrificio para que yo lograra una profesional, a mi esposo que fue un pilar fundamental apoyándome económica y emocionalmente, a mis hijos por su comprensión y paciencia, por las muchas veces por las cuales sacrificaron su tiempo para que yo lograra cumplir con las tareas y obligaciones de estudiantes, a mis amigas que siempre me animaron, ayudaron para que yo lograra ir cumpliendo con todas las responsabilidades y aprendiendo de cada una de ellas, a cada uno de los docentes que con mucha dedicación nos guiaron para que fuera logrando aprendizajes y desarrollando las competencias requeridas como profesional, a la Universidad de El Salvador por darme la oportunidad de formarme dentro de sus instalaciones y lograr meta de ser un profesional.

**Sandra Elizabeth Brizuela de Ardón**

## **DEDICATORIA**

Este logro alcanzado primeramente se lo dedico a Dios todopoderoso que sin él no hubiese sido posible, a mis padres que fueron un pilar fundamental en cada momento de mi carrera de igual forma mis hermanos y hermana que fueron una parte especial ya que siempre estuvieron motivando y apoyándome para poder culminar mi carrera, a cada uno de los docentes que Dios puso en mi camino que me apoyaron enseñaron y fueron pieza fundamental en el trazo de mi profesión, no puedo dejar fuera a una persona muy especial que siempre me apoyó y desde el cielo me acompañó para terminar mi carrera mi abuelo Genaro que fue una motivación y una persona especial para mí.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios todopoderoso y la Virgen porque fueron mi pilar fundamental y me sostuvieron durante todo el proceso de mi carrera me iluminaron y me dieron fortaleza, así como mis padres que me guiaron orientaron y apoyaron en todo este proceso, mis hermanos y hermana y mis sobrinos que fueron fuentes motivadora para culminar mi profesión, a mis amigas que estuvieron desde el inicio y finalizamos juntas, a mi familia que me apoyo en mis procesos a cada uno de ellos mi más grande agradecimiento. También a cada docente y a la Universidad de El Salvador que me formó y abrió las puertas para poder cumplir un sueño que es ahora una realidad a la cual me dedicare con mucha satisfacción y orgullo ya que es una carrera muy humana y solidaria con la sociedad que tanto necesita de profesionales con un nivel de humanidad alto.

**Brenda Yoselyn Martínez Santos**

## **DEDICATORIA**

Este informe está dedicado a la memoria de mi abuela, de mi mamá y también de mi prima, que me dejó su semillita que ellas fueron un gran apoyo para poder iniciar mi carrera para poder dedicarme a la enseñanza y también poder seguir estudiando, fueron mi motivación para poder seguir cosechando éxitos en la vida, mi hermana, mis sobrinos, mis tíos y primos porque siempre estuvieron al pendiente de cualquier necesidad, a mis amigas, quiénes me animaron en este proceso de estudio y durante estos años siempre me apoyaron a continuar y nunca rendirme. La fuerza y la fe que todos ellos me brindaron durante todo este tiempo, me motivaron a seguir adelante. A mis queridos compañeros de trabajo por haberme apoyado para culminar mi carrera universitaria. A todas las personas especiales que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional como ser humano. Finalmente, dedicado a Dios, quien como guía estuvo presente en el caminar de mi vida, bendiciendo y dándome fuerzas para continuar con mis metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer primeramente a Dios por su infinita misericordia por su gracia que nos tiene hasta este día y que nos ha permitido poder culminar y dar un paso más en esa linda carrera también a mi familia y todas las personas que físicamente ya no están, pero siempre han estado espiritualmente apoyándome también a las personas que están conmigo mis amigas a mi hermana, mis sobrinos, mis tíos y primos todas las personas que me han apoyado me han guiado para poder finalizar esta carrera. agradecer a todas las personas que hicieron posible esta investigación y que de alguna manera estuvieron conmigo en los momentos difíciles, alegres, y tristes. Estas palabras son para ustedes, pero sobre todo gracias infinitas por la paciencia que me han tenido.

**Ana María Del Carmen Portillo Zelaya**



## ÍNDICE

RESUMEN.....	10
INTRODUCCIÓN .....	11
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	12
1.1 Naturaleza y definición del proyecto.....	12
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	13
1.3 OBJETIVOS GENERALES:.....	15
2. DELIMITACIÓN Y ALCANCE .....	16
2.1 Localización física y cobertura espacial del proyecto .....	16
2.2 Delimitación temporal .....	16
2.3 Destinatarios o beneficiarios del proyecto .....	17
3. DESARROLLO OPERATIVO DEL PROYECTO.....	17
3.1 Objetivos específicos .....	17
3.2 Contenidos conceptuales .....	17
3.3 PROCESO OPERATIVO: SECUENCIA DE ACTIVIDADES Y TAREAS.....	18
3.3.1 DESCRIPCIÓN DE LA FASE DE INTRODUCCIÓN .....	20
3.3.2 Descripción de la fase de Procesamiento de la información.....	21
3.3.3 Descripción de la fase de Aplicación.....	23
3.3.4 Descripción de la fase de Socialización .....	24
3.3.5 Descripción de la fase de Evaluación .....	33
5. VALORACIONES SOBRE LA ORGANIZACIÓN Y LA GESTIÓN DEL PROYECTO. .41	
6. VALORACIONES EN TORNO AL PRESUPUESTO DEL PROYECTO.....	42
7. VALORACIONES SOBRE PROGRAMACIÓN Y TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	43
7.1 CRONOGRAMA EJECUTADO .....	44
8. CONCLUSIONES .....	45
9. RECOMENDACIONES .....	47
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS.....	49

## RESUMEN

El siguiente informe trata sobre el trabajo realizado en el proyecto educativo “Proceso de realimentación de conocimientos básicos en evaluación educativa basada en competencias, bajo la modalidad e-learning para estudiantes egresados de la carrera licenciatura en ciencias de la educación”. El desarrollo operativo de dicho proyecto se llevó a cabo en cinco fases de aprendizaje (introducción, procesamiento de información, aplicación, socialización y evaluación), mismas que en este documento se describen y detallan con exactitud. Cada una de las fases son fundamentales ya que en ellas se observan técnicas, métodos que se utilizaron para el desarrollo de este proyecto; así también cada fase tuvo su complejidad y sus periodos para poder desarrollarlas paso a paso dando seguimiento a la realimentación de los conocimientos de los profesionales, el objetivo de estos talleres fue que los participantes pudieran realimentar el progreso de temas que se pudieron expandir en el transcurso de la carrera.

**Palabras clave:** E-learning, realimentación, competencias educativas, evaluación educativa.

## INTRODUCCIÓN

El presente documento corresponde al informe final del Proyecto Educativo denominado “Proceso de Realimentación de Conocimientos Básicos en Evaluación Educativa Basada en Competencias, bajo la modalidad E-learning para los estudiantes egresados de la Carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación, realizado del 4 al 23 de septiembre de 2023”. El desarrollo de este proyecto fue de suma importancia ya que como profesionales es necesario realimentar muchos conocimientos que a lo largo de la carrera se abordaron y es por ello que su principal objetivo es precisamente poder recordar y reforzar los conocimientos que se llevarán a la práctica en el futuro profesional.

El desarrollo operativo de dicho proyecto se llevó a cabo en cinco fases de aprendizaje (introducción, procesamiento de información, aplicación, socialización y evaluación), mismas que en este documento se describen y detallan con exactitud. Cada una de las fases son fundamentales ya que en ellas se observan técnicas, métodos que se utilizaron para el desarrollo de este proyecto; así también cada fase tuvo su complejidad y sus periodos para poder desarrollarlas paso a paso dando seguimiento a la realimentación de los conocimientos de los profesionales, el equipo de facilitadores fueron claves ya que brindaron las orientaciones para el desarrollo de todo el proceso.

Seguidamente se observan las valoraciones que se hacen con respecto al trabajo desarrollado en el proyecto educativo, valoraciones que se efectuaron en cada una de las fases de aprendizaje, así como las valoraciones en cuanto al tiempo y el presupuesto que se tuvo a la hora de ejecutar el proyecto, de igual forma se evidencia la planificación que se llevó a cabo para realizar cada una de las fases.

Finalmente encontramos conclusiones en las que el equipo facilitador pudo llegar, ya que es importante poder cumplir con los objetivos que el proyecto educativo deseaba alcanzar, así como recomendaciones las cuales podrán servir en un futuro a profesionales que deseen retomar el proyecto educativo o implementen uno similar; seguidamente se detalla la bibliografía que fue utilizada para desarrollar el proyecto educativo.

## **1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1 Naturaleza y definición del proyecto**

El proyecto educativo "proceso de realimentación de conocimientos básicos en la evaluación del aprendizaje basado en competencias bajo la modalidad e-learning para los estudiantes egresados de la carrera licenciatura en ciencias de la educación de la Universidad de El Salvador durante los meses de julio a octubre de 2023, aplicando las siguientes fases: fase de instrucción, fase de procesamiento de información, fase de aplicación, fase de socialización y fase de evaluación.

El proyecto en cuestión se desarrolló en el turno vespertino, con un total de 31 participantes, el cual se realizó de forma virtual a través de la plataforma Google Classroom. Los participantes desarrollaron diferentes actividades de aprendizaje; que involucran el trabajo individual y de autoaprendizaje.

El proyecto consistió en el diseño de un módulo de autoaprendizaje que se dividió en cuatro contenidos: Evaluación Educativa, Técnicas e instrumentos de evaluación, Principios básicos a tener en cuenta en la evaluación basada en competencias, Bases constructivistas en la formación y evaluación de las competencias, las cuales se desarrollaron en las fechas del 04 al 23 de septiembre de 2023; para ello se utilizaron diferentes recursos tecnológicos como videos, imágenes, plataformas interactivas en donde se elaboraron actividades para las fases desarrolladas.

En el desarrollo se tuvo a disposición materiales de lectura que realimentaron los conocimientos de los participantes del módulo de autoaprendizaje.

## 1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Es importante considerar que el motivo principal del abordaje de esta situación fue el cambio en la modalidad que experimentaron los estudiantes de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación que egresaron en el año 2023 han cursado dicho plan de estudios bajo la modalidad virtual, es decir, que, desde principios del año 2020, debido a la emergencia por la pandemia de COVID-19, todas las asignaturas les han sido impartidas por medio de recursos virtuales como Google Meet; este tiempo representa tres años de dicha carrera, más del 60% de dicho pensum profesional.

Con la reciente pandemia de COVID-19, se suspendieron clases presenciales y en el ámbito educativo se adaptó la modalidad de aprendizaje a distancia y virtual, implementando diferentes formatos, plataformas y programas como apoyo didáctico (CEPAL, 2020). Para lo cual la concepción del PEA de los maestros se haya transformado o modificado de acuerdo a la adecuación realizada por las diferentes dificultades que se presentaron a nivel de salud, económico, académico y personal.

Por otro lado, si bien es cierto que el impacto de la pandemia del COVID-19 se ha atenuado, aún no es fácil acceder a la modalidad virtual, porque todavía no existe una buena calidad de la conectividad y también que se emplea el mismo modelo didáctico desde el contexto de la pandemia, además de eso, no todos los estudiantes cuentan con los recursos necesarios para continuar sus estudios de manera virtual.

Esta crisis sanitaria vino a exigir el empleo de las competencias en herramientas virtuales que los docentes de educación tenían hasta ese momento, esas exigencias fueron capaces de demostrar que algunos docentes no estaban preparados para la nueva realidad educativa, por lo tanto, los programas de formación profesional se han visto especialmente afectados por la pandemia debido a que conforman una formación práctica que en muchos casos no se ha podido adaptar a la modalidad remota, dejando pérdidas de aprendizaje importantes entre el alumnado.

El contexto social que influye en los procesos educativos de los estudiantes, es sin duda alguna, una de las piezas fundamentales para la construcción de aprendizajes que es producido por la experiencia personal y la interacción con el medio, pero todos aquellos eventos coyunturales

que cambian las formas en cómo se adquiere o se accede a la enseñanza afectan a los estudiantes en su formación académica.

La investigación realizada por (CEPAL, 2020) concluye que existen serias deficiencias en la formación profesional en las universidades debido a que durante ese período forzosamente se tuvo que implementar una modalidad de proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual ni docentes ni estudiantes estaban preparados debido a la falta de recursos, al desconocimiento de herramientas tecnológicas y de contenidos procedimentales y actitudinales que son necesarios para llevarla a cabo con eficacia.

### **1.3 OBJETIVOS GENERALES:**

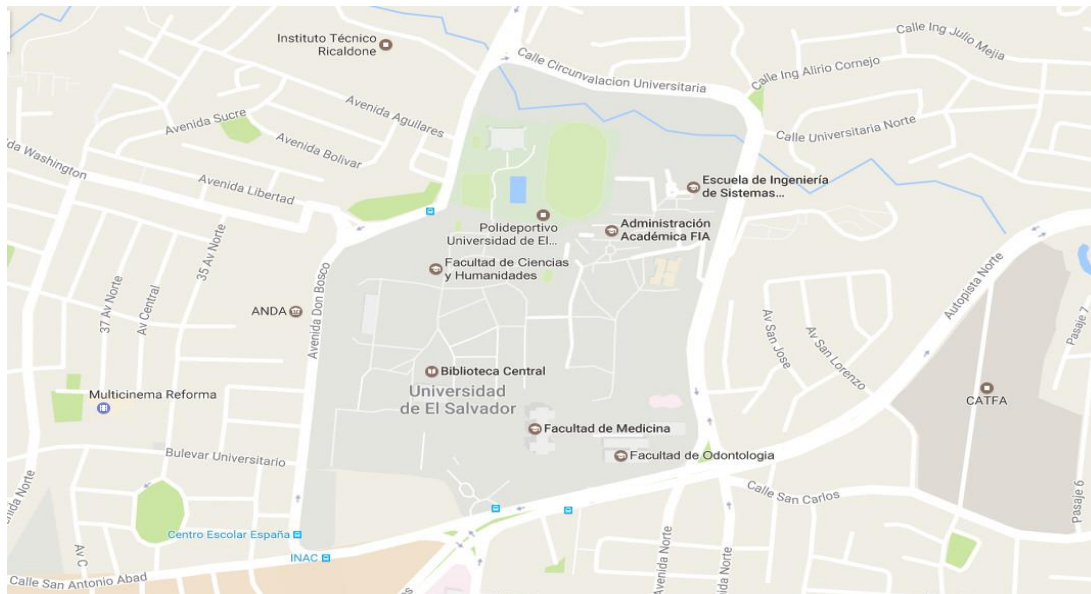
- Realimentar los conocimientos más relevantes de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación por medio de talleres implementados por estudiantes egresados.
- Diseñar, gestionar, ejecutar y evaluar proyectos educativos que tengan la finalidad de realimentar los conocimientos más relevantes de la carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación por medio de herramientas e-learning.

## 2. DELIMITACIÓN Y ALCANCE

### 2.1 Localización física y cobertura espacial del proyecto

El proyecto se desarrolló en la Universidad de El Salvador, Ciudad Universitaria "Dr. Fabio Castillo Figueroa", Final de Av. Mártires y Héroes del 30 julio, San Salvador, El Salvador, América Central., San Salvador; Ciudad Universitaria (491 900 m<sup>2</sup> o 70.3 manzanas aprox.)

Imagen 1 mapa de ubicación de la Universidad de El Salvador



Fuente Google Maps

### 2.2 Delimitación temporal

El proyecto se llevó a cabo en cuatro fases de las cuales tuvieron establecidas las fechas que a continuación se mencionan:

La primera y Segunda fase que son: Introducción y Procesamiento de la Información se llevó a cabo en las fechas del 4 al 9 de septiembre del año 2023. La fase de Aplicación se desarrolló en las fechas del 11 al 16 de septiembre del año 2023. La fase de Socialización se llevó a cabo en las fechas del 18 al 19 de septiembre del año 2023, y la fase de Evaluación se desarrolló en las fechas del 20 al 23 de septiembre del mismo año.



### **2.3 Destinatarios o beneficiarios del proyecto**

Los beneficiarios fueron el grupo de 31 estudiantes egresados de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad de El Salvador

## **3. DESARROLLO OPERATIVO DEL PROYECTO**

### **3.1 Objetivos específicos**

- ❖ Afianzar y reforzar los conocimientos adquiridos en materia de la evaluación de aprendizajes basados en competencias, identificando cada técnica con su respectivo instrumento.
- ❖ Reconocimiento de los principios que intervienen en la evaluación de los aprendizajes por competencias.
- ❖ Analizar y reflexionar sobre el uso adecuado de los instrumentos de evaluación para la evaluación de los aprendizajes por competencias por medio de la resolución de casos.

### **3.2 Contenidos conceptuales**

- Evaluación Educativa
- Técnicas e instrumentos de evaluación
- Principios básicos a tener en cuenta en la evaluación basada en competencias
- Bases constructivistas en la formación y evaluación de las competencias

### 3.3 PROCESO OPERATIVO: SECUENCIA DE ACTIVIDADES Y TAREAS

FASES DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS (SECUENCIA DE ACTIVIDADES Y TAREAS)	FECHA (día/mes/año) TIEMPO	RESPONSABLE	RECURSOS
INTRODUCCIÓN	<p>Actividad 1 Visualización de video Introdutorio de bienvenida al Módulo Tarea:</p> <p>Ver video</p> <p>Escribir un comentario en la plataforma.</p> <p>Actividad 2 Desarrollo de juego cognitivo “SECUENCIA DE COLORES”</p> <p>Tarea:</p> <p>Desarrollar el juego cognitivo,</p> <p>Actividad 3</p> <p>Resolución de cuestionario exploratorio de conocimientos.</p> <p>Tarea;</p> <p>Contestar cuestionario</p>	<p>04/09/2023</p> <p>60 minutos</p>	<p>Sandra Elizabeth Brizuela de Ardón</p>	<p>-Computadora.</p> <p>-Plataforma de Classroom.</p> <p>-Juego cognitivo en línea. <a href="https://www.cokitos.com/memorizar-secuencia-de-colores/play/#">https://www.cokitos.com/memorizar-secuencia-de-colores/play/#</a></p> <p>Cuestionario en línea <a href="https://docs.google.com/forms/d/1XldmyO_qyeb2_KGXD9P0f8Wd1OsoF3L2-lyH2Ft8XOiw/edit">https://docs.google.com/forms/d/1XldmyO_qyeb2_KGXD9P0f8Wd1OsoF3L2-lyH2Ft8XOiw/edit</a></p>
PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p>DESARROLLO.</p> <p>Actividad 1: Lectura de material proporcionado en formato PDF.</p> <p>Tarea:</p> <p>Leer el material de lectura.</p> <p>Actividad 2: Visualización de vídeos de concepto de evaluación y Bases constructivistas en la formación y evaluación de competencias,</p> <p>Tarea:</p> <p>Ver los videos Realizar un comentario por cada uno de los videos</p> <p>Actividad 3 Visualización de videos de Técnicas e instrumentos de evaluación y Principios básicos a tener en cuenta en la evaluación basada en competencias.</p> <p>Tarea:</p> <p>Ver los videos Realizar un comentario por cada uno de los videos.</p>	<p>04/09/2023</p> <p>09/09/2023</p> <p>245 minutos</p>	<p>Brenda Yoselyn Martínez Santos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadora</li> <li>- Celular</li> <li>- Documento en PDF</li> <li>- Canva</li> <li>- Google Classroom</li> <li>- Videos explicativos</li> </ul>

APLICACIÓN				
	<b>ACTIVIDAD N° 1:</b> Resolución de cuestionario dando respuesta a estudios de casos.  Tarea. Ingresar al cuestionario y leer cada uno de los casos para dar respuesta a las interrogantes.	11/09/2023 16/09/2023	Carina Yamileth Bonilla Riva	- Computadora -Plataforma de Classroom. -Celular -Cuestionario en línea
SOCIALIZACIÓN	Dia 1  Saludo, bienvenida y presentación de agenda de trabajo  <b>Actividad 1.</b> <b>Análisis de la frase “El profesor debería ser un crítico y no un simple espectador” interactuando en Padlet.</b>  <b>Actividad 2</b> <b>Socialización de formularios exploratorios</b>  <b>Actividad 3</b> <b>Desarrollo de juego educativo en Quizz</b>  <b>Actividad 4</b> <b>Socialización de los formularios de los estudios de casos</b>  <b>Día 2</b> <b>Presentación de agenda de trabajo.</b>  <b>Actividad 1</b>  <b>Desarrollo de un padlet interactivo, socializando aprendizajes adquirido durante la realización del módulo</b>  <b>Actividad 2</b>  <b>Desarrollo de sopa de letras de palabras claves del módulo.</b>  <b>Actividad 3</b>  <b>Realimentación de los conceptos contenidos en el módulo.</b>  <b>Actividad 4</b>  Visualización de video sobre el esfuerzo y el poder de transformación de la educación  Socialización de análisis sobre video visto.	18/09/2023 19/09/2023  180 minutos	Ana María del Carmen Portillo Zelaya.	- Computadora. - Plataforma de Classroom. - Google Meet. - Celular. - Documento en PDF. - Lapicero. - Cuaderno de apuntes. - Presentación en Canva - Enlaces de Padlet - Enlaces de juego en Quizz - Video

EVALUACIÓN	Resolución del cuestionario de ítems de análisis por medio de Formularios de Google	20/09/2023 23/09/2023 120 minutos	Todos los integrantes del equipo	Computadora.  Plataforma Classroom  Formulario de Google
------------	---	---	----------------------------------	--

### 3.3.1 DESCRIPCIÓN DE LA FASE DE INTRODUCCIÓN

En esta fase en la primera actividad los participantes visualizan el video introductorio que consiste en una breve introducción al tema de la evaluación de los aprendizajes por competencias y al terminar, cada participante escribe un comentario en la plataforma.

[https://www.youtube.com/clip/UgkxySZQmSTb8LFfC\\_FH-Bla-S8bbexSGFGP](https://www.youtube.com/clip/UgkxySZQmSTb8LFfC_FH-Bla-S8bbexSGFGP)

En la segunda actividad se desarrolla un juego cognitivo “Secuencia de colores” que consiste en memorizar una secuencia de bloques que aparecen de formas diferentes, cada acierto le permite avanzar de lo contrario inicia nuevamente el bloque, con el objetivo de recordar patrones, secuencias y estrategias. Se busca ejercitar la memoria para mejorar la capacidad de retención y recuperación de información.

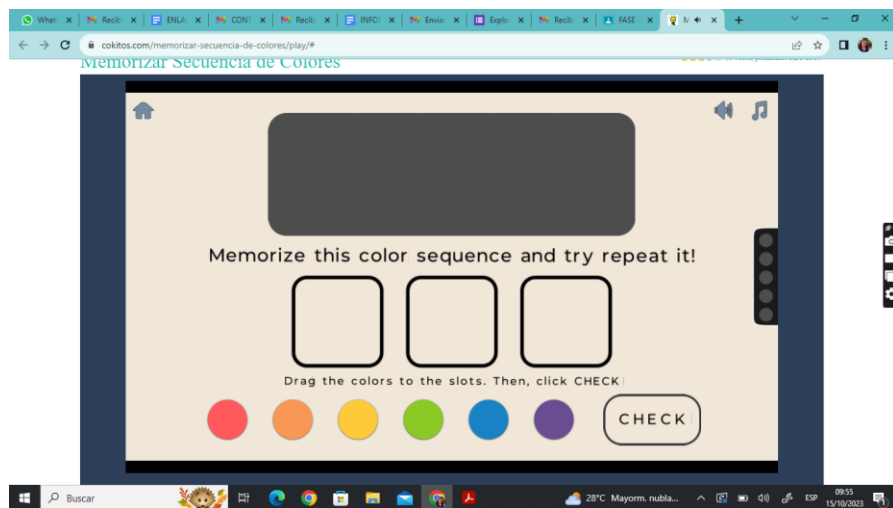


Imagen 2 juego cognitivo <https://www.cokitos.com/memorizar>

En la tercera actividad los participantes contestan un cuestionario que busca explorar los conocimientos que ya poseen sobre el tema a desarrollar.

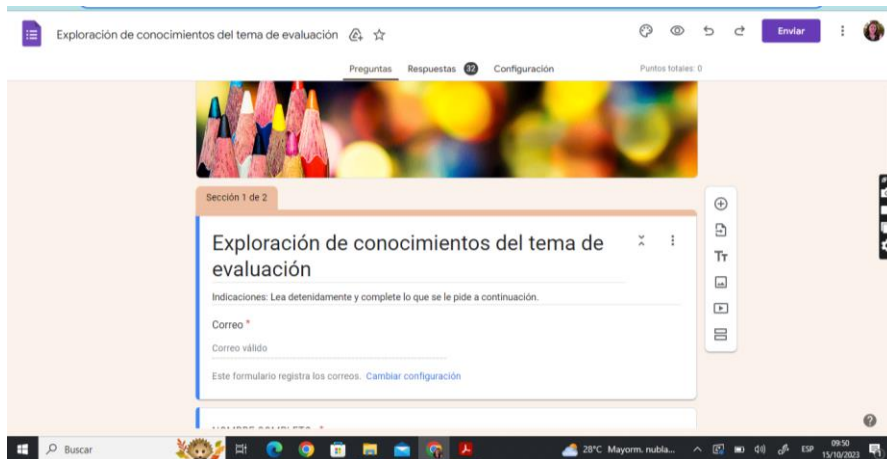


Imagen 3 cuestionario exploratorio [https://docs.google.com/forms/d/1XldmyO\\_qyeb2KGXD9P0f8Wd1OsoF3L2-lyH2Ft8XOiw/edit](https://docs.google.com/forms/d/1XldmyO_qyeb2KGXD9P0f8Wd1OsoF3L2-lyH2Ft8XOiw/edit)

### 3.3.2 Descripción de la fase de Procesamiento de la información

Para esta fase se desarrolla apoyándose de lecturas y de videos que ayudan al participante a comprender la información.

Actividad 1 Realiza la lectura del material en formato PDF de Evaluación de los aprendizajes basados en competencias puesto en la plataforma de Classroom



Imagen 4 PDF <https://classroom.google.com/c/NjE2NDg3MjYxMDc4/m/NjE4NzE2NTA5MDkx/details>

Actividad 2 Visualización en la plataforma de Classroom de los videos “Concepto de Evaluación” y “Bases constructivistas en la formación y evaluación de las competencias, después

de ver cada uno de los videos, los participantes escriben su propia reflexión acerca de la ponencia impartida en cada uno de los videos.



Imagen 5 video 1 y 2 <https://youtu.be/u-X2LnQPY?si=kpic-OySXk03fa8a> <https://www.youtube.com/watch?v=Z39G1qTuHdQ>

Actividad 3 Visualización de videos en plataforma de Classroom “Técnicas e instrumentos de evaluación” y “Principios básicos a tener en cuenta en la evaluación basada en competencias, después de ver cada uno de los videos, cada participante escribe en la plataforma de Classroom un breve análisis sobre las ponencias en los videos.

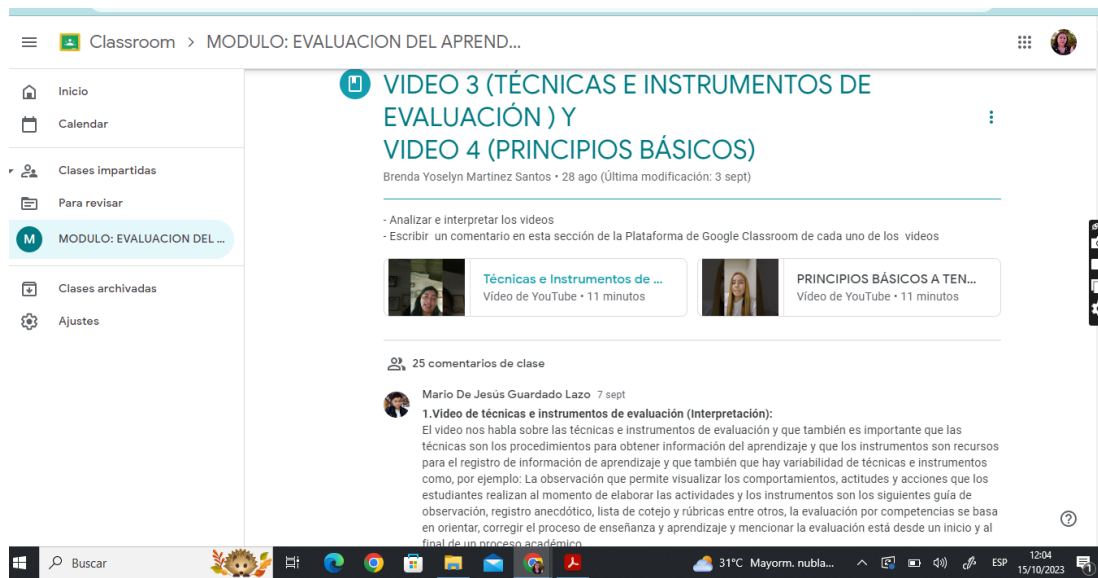


Imagen 6 video 3 y 4 <https://www.youtube.com/watch?v=4cKHCROuKiM> <https://www.youtube.com/watch?v=kuBSTj2B7HM>

### 3.3.3 Descripción de la fase de Aplicación

En esta fase se hace la aplicación de los aprendizajes adquiridos por los participantes al módulo Evaluación de los aprendizajes basados en competencias.

Resolución de cuestionario: ingreso al cuestionario por medio del enlace proporcionado en el cual se plantean 3 casos, los participantes leen, analizan y dan respuesta de acuerdo con los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo del módulo.

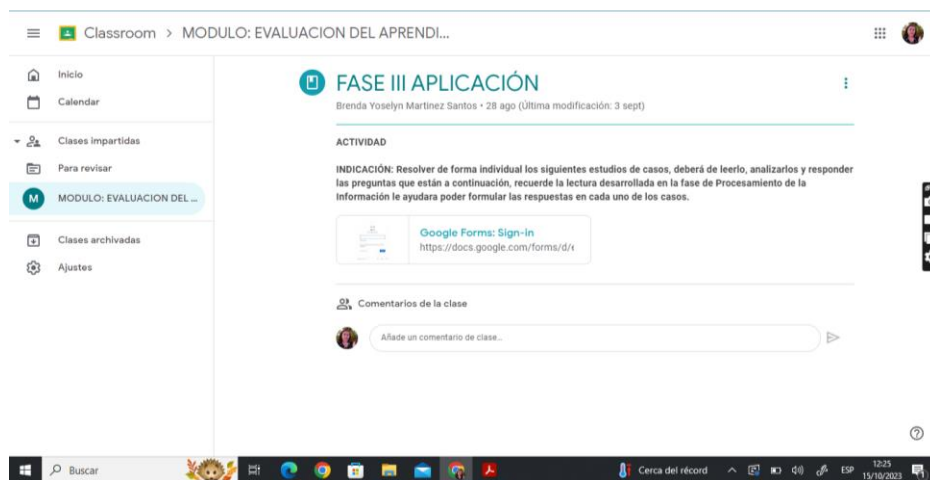


Imagen 7 fase de aplicación

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfSO6Sg9fHBLfWLSLTSwBQYjCw2u4rovUMerJnAHqRcr\\_NDipw/closedform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfSO6Sg9fHBLfWLSLTSwBQYjCw2u4rovUMerJnAHqRcr_NDipw/closedform)

### 3.3.4 Descripción de la fase de Socialización

En esta fase se consolidan los aprendizajes adquiridos durante las fases anteriores, se hace consenso de las experiencias desarrolladas durante el desarrollo del módulo.

En el día uno de socialización, se hace uso de Google Meet para interactuar con cada uno de los participantes del módulo.

Se inicia dando el saludo y bienvenida a los participantes, seguimos con la presentación de la agenda de trabajo a realizar.

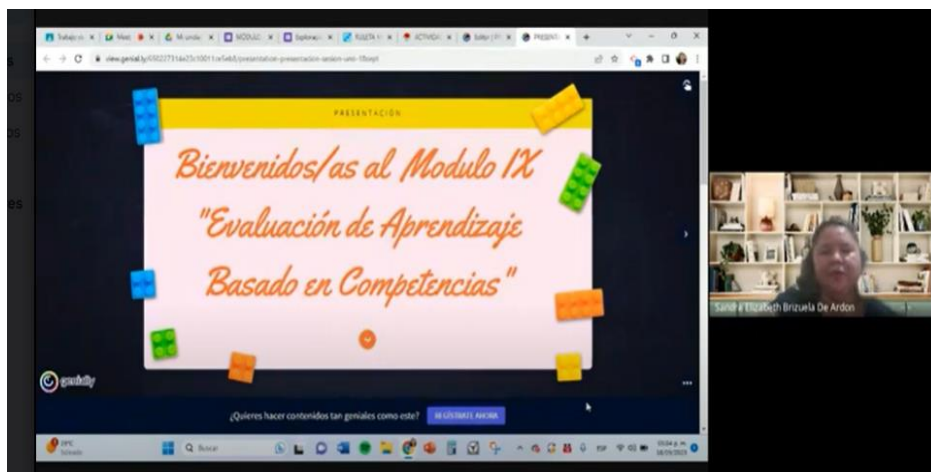


Imagen 8 bienvenida <https://drive.google.com/file/d/1h0miXfQk5J6slegYPCh0SlprKL79lbOX/view?usp=sharing>

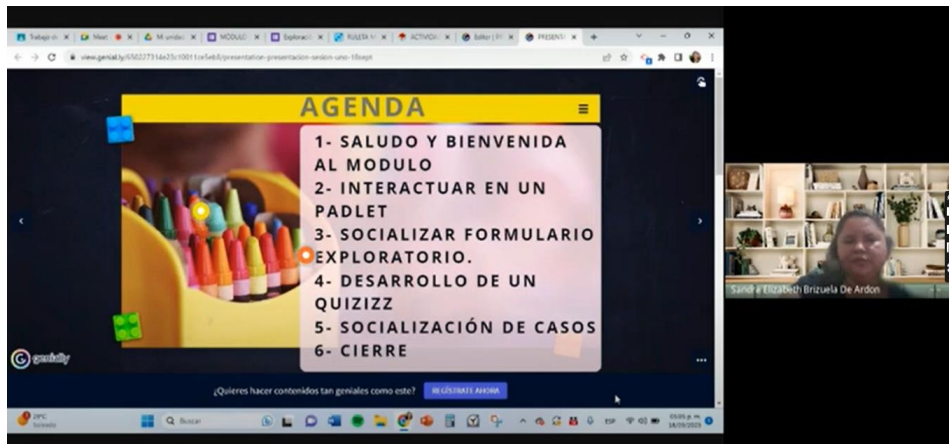


Imagen 9 agenda <https://padlet.com/bren05joss/actividad-1-8e9vifs2ddqmetjn>



Se inicia la interacción con los participantes del módulo desarrollando la actividad de un Padlet interactivo, analizando la frase “El profesor debería ser un crítico, y no un simple calificador” para esta actividad se les envía el enlace para que puedan ingresar a Padlet en la que lo pueden hacer colocando una imagen y escribiendo su análisis respecto a la frase, después pedir la participación de algunos de los participantes en las que explicaran sus aportes.

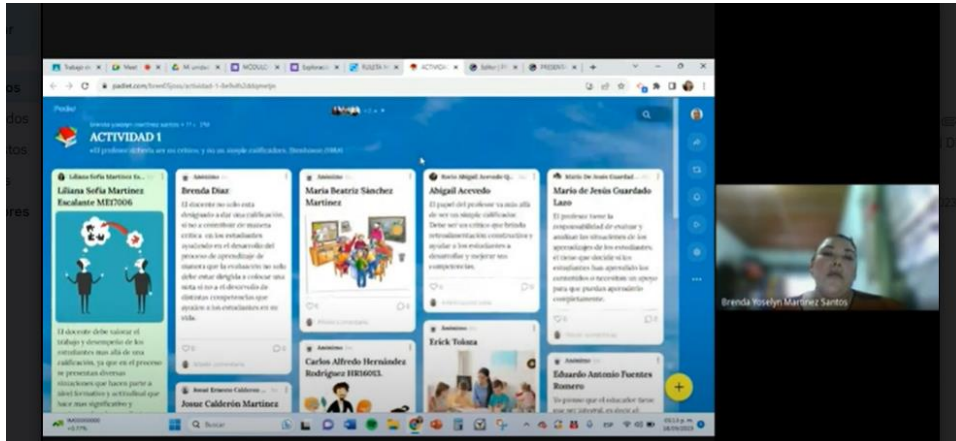


Imagen 10 actividad de padlet

### Socialización del formulario exploratorio.

En esta parte se seleccionan algunos participantes del módulo para que socialicen las respuestas que colocaron en el formulario exploratorio de conocimientos previos, realizado en la fase de introducción.

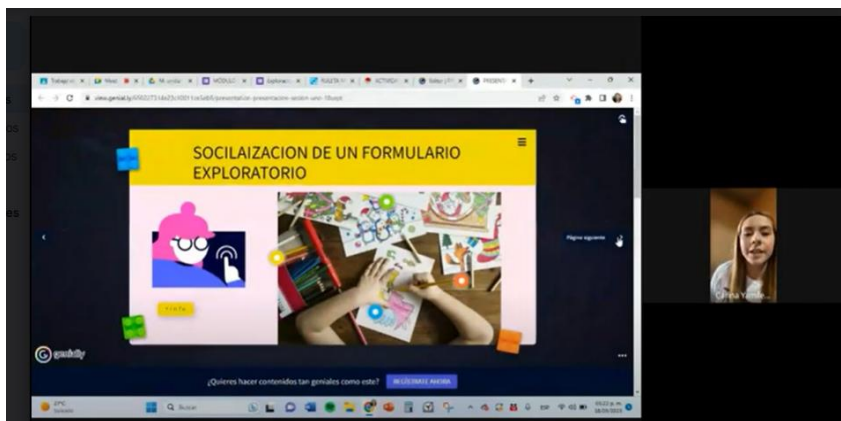


Imagen 11 Socialización de formulario [https://docs.google.com/forms/d/1XldmyO\\_qyeb2KGD9P0f8Wd1OsoF3L2-lyH2Ft8XOiw/edit](https://docs.google.com/forms/d/1XldmyO_qyeb2KGD9P0f8Wd1OsoF3L2-lyH2Ft8XOiw/edit)

Se selecciona por medio de un tablero de números en el que se encuentran los números de carné de cada uno de los participantes del módulo, el número de carné que salga será la persona

que participará en la socialización, con algunas de las respuestas colocada en su formulario, se presenta su formulario contestado para que brinde una explicación sobre la respuesta que ha redactado.



Imagen 12 rifa para participar

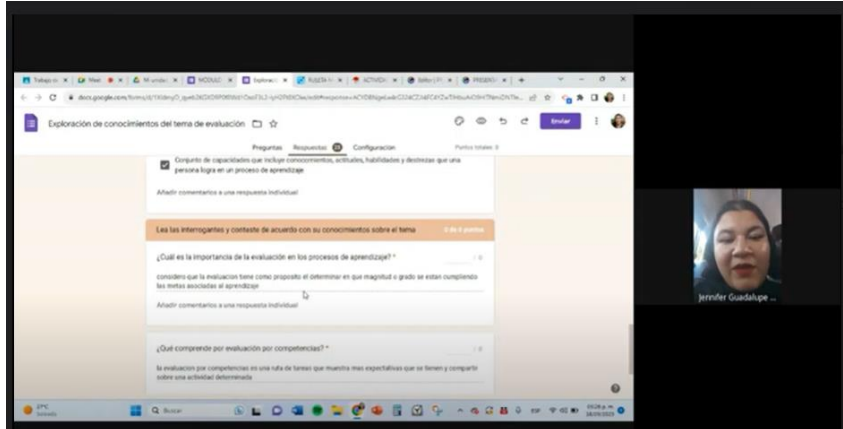
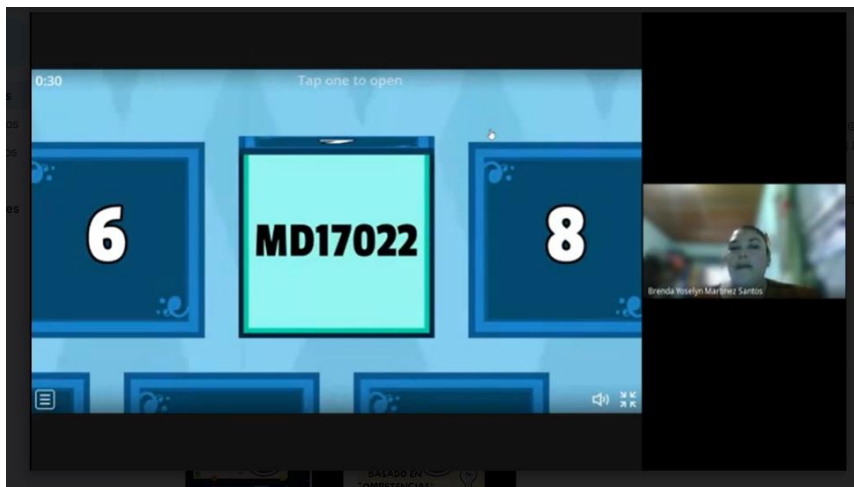


Imagen 13 participación

En la siguiente actividad:

Realización de juego de dar respuestas a unas preguntas que están relacionadas a los temas del módulo desarrollado, se comparte en el chat de la llamada el enlace para que cada uno de los participantes al módulo puedan ingresar y participar del juego.



Imagen 14 juego interactivo <https://quizizz.com/join/quiz/61b7efd185576a001e08f738/start?studentShare=true>

Socialización de estudio de casos:

En esta etapa de la socialización, se hace uso del tablero numérico para conocer los participantes que salgan favorecidos para dar respuesta a uno de los casos de los tres presentados en la fase de implementación y que cada uno de los participantes analizó y dio respuesta a las interrogantes presentadas en cada uno de los casos.

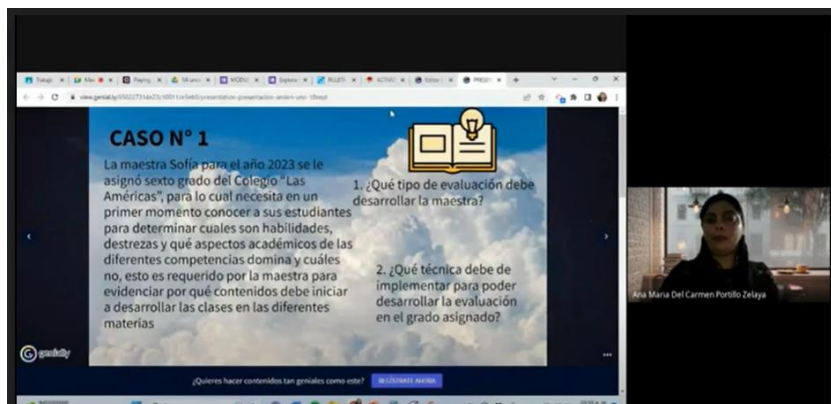


Imagen 15 Lectura de caso <https://docs.google.com/forms/d/1pGJP42GLodGIyCL77TpZlBNSdhjyhfY5tUDg3jNUG0/edit#responses>

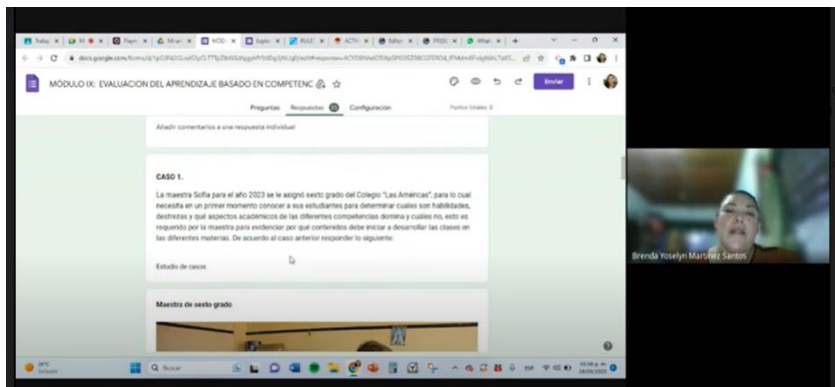


Imagen 16 desarrollo de caso

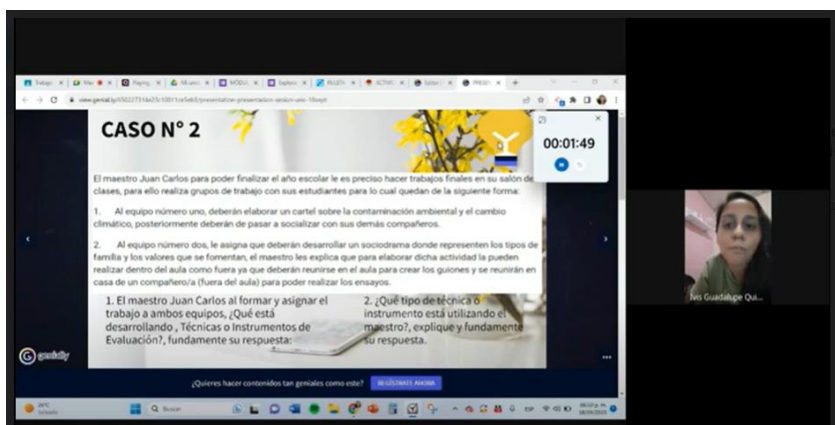


Imagen 17 caso dos

Segundo día de la socialización del módulo: se realiza la socialización haciendo uso de la plataforma de Google Meet para interactuar con los participantes y tomar asistencia, se inicia con saludo, bienvenida y presentación de agenda de trabajo que se desarrolla a lo largo de la jornada de socialización.



Imagen 18 socialización <https://drive.google.com/file/d/1RzklkmUwg3p7JzfVVVbJZd3KGmbXjpb5/view?usp=sharing>

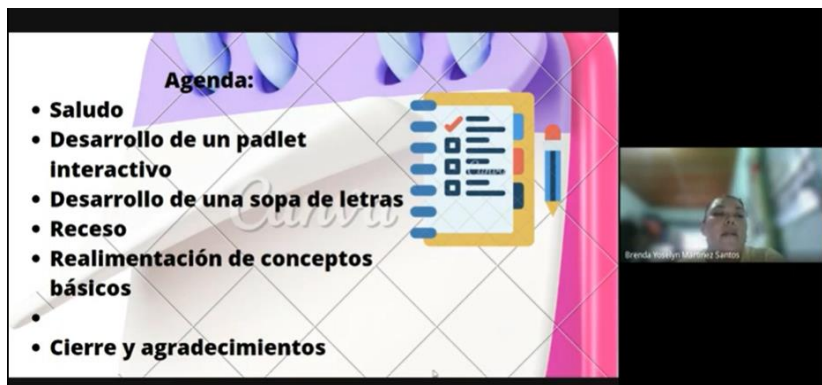


Imagen 19 agenda dos

Desarrollo de Padlet interactivo: en esta actividad se les comparte el enlace de Padlet en el chat de la llamada a los participantes del módulo que se encuentran presentes y se les pide que entren para que haciendo uso de una imagen y escribiendo un párrafo compartan los aprendizajes que han obtenido durante el desarrollo del módulo “Evaluación de aprendizajes basados en competencias, para que posteriormente puedan socializar sus respuestas.

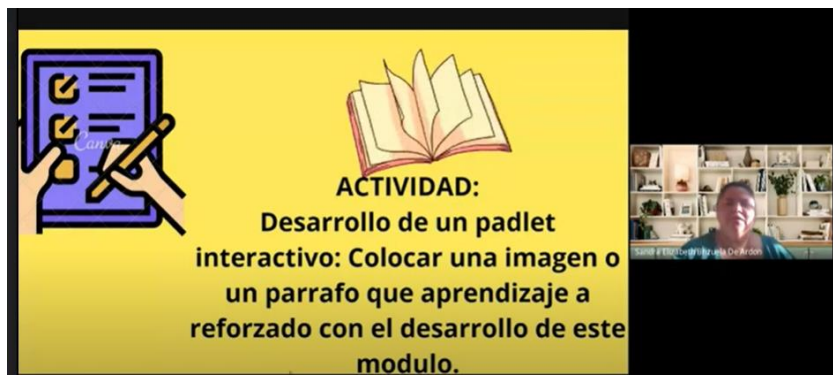


Imagen 20 actividad



Imagen 21 Padlet 2 <https://padlet.com/bren05joss/aprendizaje-significativo-c3ar9ln5xs7a2db0>

### Actividad de sopa de letra:

En esta actividad se les comparte el enlace por medio del chat de la llamada a los participantes del módulo para que puedan ingresar y puedan desarrollar la actividad de la sopa de letras. Al ingresar encuentran un tablero con letras en las cuales se encuentran palabras de conceptos escondidas, los participantes deben encontrarlas marcándolas, gana el que las encuentra más rápido.

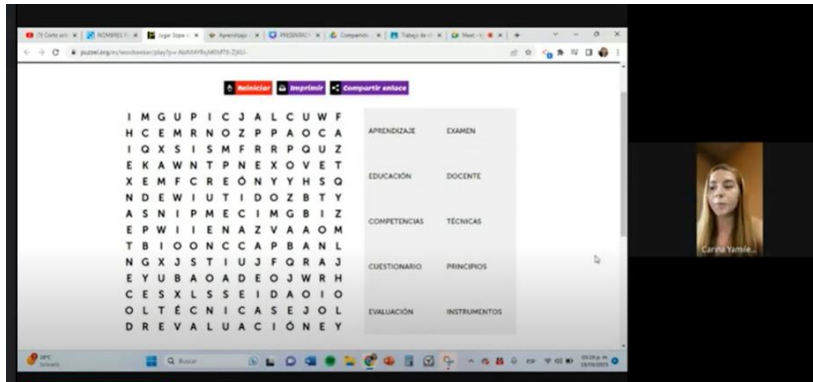


Imagen 22 sopa de letras <https://puzzle.org/es/wordseeker/play?p=-NdMAYRsjM5MT8-ZjKU->

Realimentación de conceptos básicos: para esta actividad: el equipo facilitador menciona algunos paradigmas de la evaluación, en las que algunos de los participantes del módulo darán sus diferentes puntos de vista, posteriormente cada uno de los facilitadores del módulo brinda ponencia sobre los conceptos básicos del módulo Evaluación de aprendizajes basados en competencias haciendo uso de presentación elaborada en Canva.



Imagen 23 realimentación [https://www.canva.com/design/DAFuGfk71aU/rVxF6bLKH-0-jx1\\_aLPCKA/edit](https://www.canva.com/design/DAFuGfk71aU/rVxF6bLKH-0-jx1_aLPCKA/edit)

## ALGUNOS PARADIGMAS DE LA EVALUACIÓN.

Los estudiantes no aprenden porque son haraganes y la familia no apoya	Todos los estudiantes deben aprender al mismo tiempo y con la misma explicación
La evaluación debe ser difícil, así los alumnos se tomarán en serio la asignatura y se portarán mejor en clase	Evaluar a los estudiantes de una forma diferente y más compleja a la manera que se trabaja en clase es injusto y arbitrario




Imagen 24 paradigmas

## ¿QUE ES EVALUAR ENTONCES?

El proceso de evaluación es esencialmente el proceso de determinar hasta qué punto los objetivos educativos han sido actualmente alcanzados mediante los programas y currículos de enseñanza




Imagen 25 concepto

## TÉCNICAS

<p><b>LAS PRUEBAS</b></p> <p>Son aquellas en las que la información se obtiene presentando al estudiantado una serie de tareas que se consideran representativas de los aprendizajes a evaluar</p>	<p><b>REVISIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTADO</b></p> <p>Aporta información de una manera continuada, a través del análisis de los cuadernos de clase, trabajos realizados en el aula y fuera del aula, como por ejemplo: textos escritos, informes de pequeñas investigaciones, álbumes, monografías.</p>	<p><b>LA OBSERVACIÓN</b></p> <p>La observación permite obtener información sobre las conductas y los acontecimientos cotidianos del alumnado.</p>
--	--	---

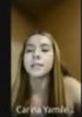


Imagen 26 realimentación

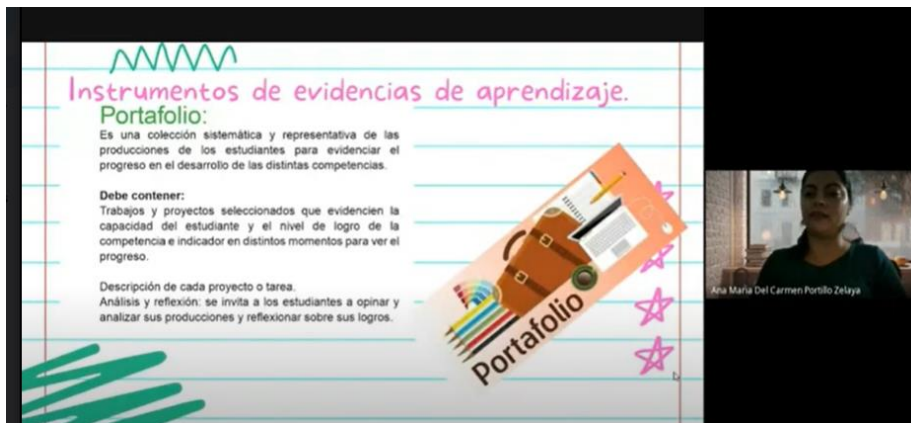


Imagen 27 instrumentos

Presentación de video: en esta actividad los participantes del módulo observan con mucha atención el video “Corto sobre el esfuerzo y el poder transformador de la educación”, después de ver el video se solicita participaciones de forma voluntaria de los participantes del módulo para que socialicen sus reflexiones sobre lo observado en el corto.



Imagen 28 video explicativo <https://youtu.be/yEhk8PbWcHw?si=7tXkafJQqpD5in1s>



### 3.3.5 Descripción de la fase de Evaluación

En esta fase se evalúan los aprendizajes obtenidos de los participantes del módulo, en la plataforma de Google Classroom se coloca en enlace del formulario el cual contiene cuatro preguntas de análisis en el que los participantes del módulo ingresan para resolver el cuestionario, indicándoles que deben leer con mucha atención, analizar las interrogantes para contestar.










The screenshot shows a Google Form interface. At the top, the title is "Modulo IX 'Evaluación del Aprendizaje Basado en Competencias' EVALUA". Below the title, there is a "Descripción del formulario" field. The first question is "Correo \*" with a "Correo válido" label and a "Cambiar configuración" link. The second question is "Nombre completo \*" with a "Texto de respuesta corta" label. The form is part of a quiz with 23 questions and a total score of 100 points.

Imagen 29 formulario de evaluación [https://docs.google.com/forms/d/1MMINNdr3Djnvkt14apkqo0SFQn\\_EeSdzSURSc3b2mc/edit](https://docs.google.com/forms/d/1MMINNdr3Djnvkt14apkqo0SFQn_EeSdzSURSc3b2mc/edit)



The screenshot shows the same Google Form interface, but now displaying the first two questions. The first question is "1. ¿Qué es la Evaluación Basada en Competencias? \*" with a "Texto de respuesta corta" label. The second question is "2. Explique, ¿Por qué es importante tomar en cuenta los principios básicos en la evaluación basada en competencias? \*" with a "Texto de respuesta corta" label. The form is part of a quiz with 23 questions and a total score of 100 points.

Imagen 29 formulario de evaluación [https://docs.google.com/forms/d/1MMINNdr3Djnvkt14apkqo0SFQn\\_EeSdzSURSc3b2mc/edit](https://docs.google.com/forms/d/1MMINNdr3Djnvkt14apkqo0SFQn_EeSdzSURSc3b2mc/edit)

Modulo IX "Evaluación del Aprendizaje Basado en Competencias" EVALUA       Enviar 

Preguntas Respuestas **23** Configuración Puntos totales: 100

**2. Explique, ¿Por qué es importante tomar en cuenta los principios básicos en la evaluación basada en competencias ? \***

Texto de respuesta corta

**3. ¿Qué son las técnicas de evaluación en el área educativa? \***

Texto de respuesta corta

**4. ¿Cuáles técnicas de evaluación has utilizado y te parecen más útiles en la práctica educativa? \***

Texto de respuesta corta

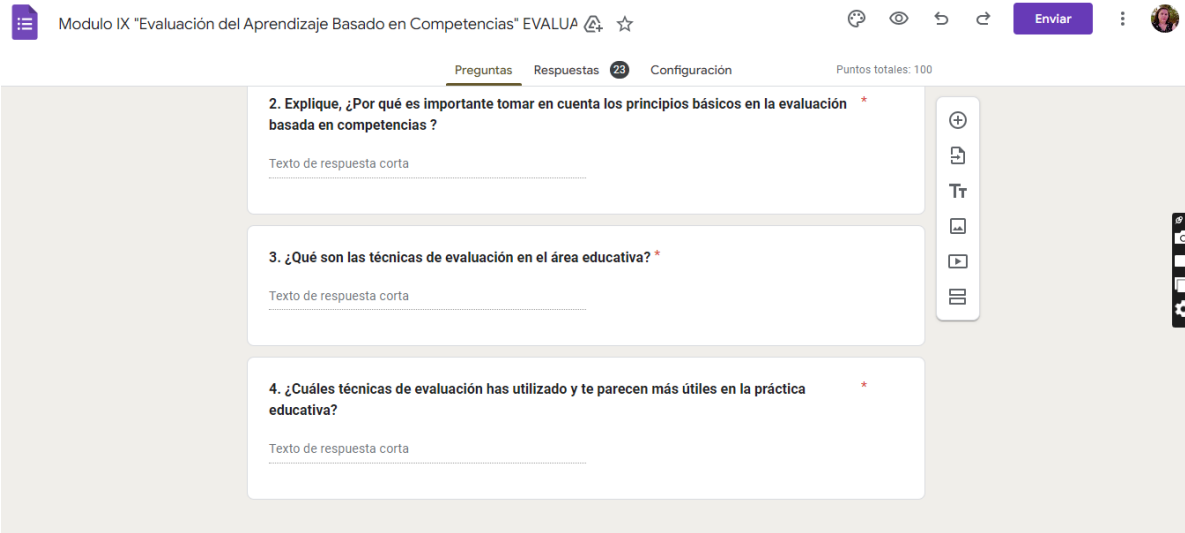


Imagen 29 formulario de evaluación

#### 4. RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

El grupo de trabajo obtuvo los siguientes resultados del Módulo Evaluación del Aprendizaje Basado en Competencias, como se muestra en la siguiente tabla de control de desempeño en el módulo de autoaprendizaje, a continuación, se presentan las diferentes fases que se desarrollaron y las gráficas donde se visualiza el desempeño de cada participante con su respectivo análisis.

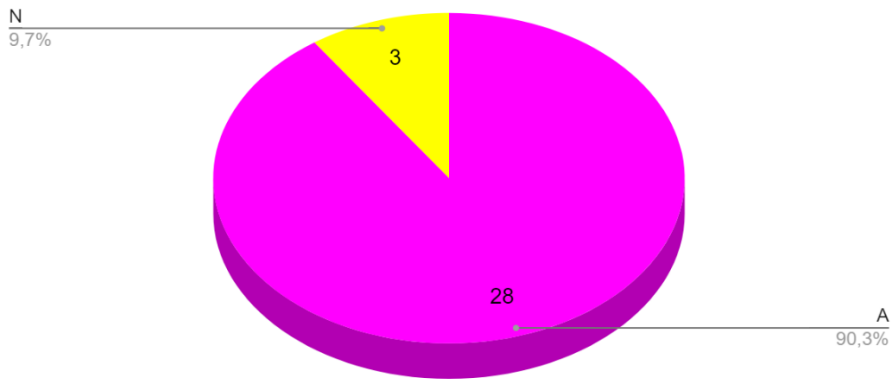
##### 4.1 CONTROL DE DESEMPEÑO EN EL MÓDULO DE AUTOAPRENDIZAJE

###### 4.1 De la fase de Introducción

NIVEL DE DESEMPEÑO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	28	90 %
MEDIO	0	0 %
BAJO	0	0 %
NULO	3	10 %
<b>TOTAL:</b>	31	100 %

*Tabla 1: Frecuencia fase de introducción*

## INTRODUCCION



**Gráfica 1**

### **Análisis e interpretación de los resultados**

En esta fase el equipo facilitador presentó los componentes del Módulo: Contó con un video de introducción al tema que dura 5 minutos, el cual fue visto y comentado por el 90 % de los participantes obteniendo un desempeño alto, y un 10 % de los participantes que no desarrollaron esta fase, obteniendo un desempeño nulo, como equipo facilitador pudimos constatar que fue un recurso bueno ya que se tuvieron algunos inconvenientes a la hora de su visualización.

En segundo lugar, de esta fase se aplicó un cuestionario mediante la aplicación de Google Formularios que buscaba explorar los conocimientos de los participantes con respecto al contenido a desarrollar, teniendo una participación del 100 % de los participantes, teniendo un desempeño alto.

## 4.2 De la fase de Procesamiento de la información

NIVEL DE DESEMPEÑO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	24	77 %
MEDIO	2	6 %
BAJO	0	0 %
NULO	5	16 %
<b>TOTAL:</b>	31	100 %

*Tabla 2: Frecuencia fase de procesamiento de la información*



**Gráfica 2**

### Análisis e interpretación de los resultados

En esta fase el equipo facilitador colocó en la plataforma una serie de la información más relevante sobre el contenido conceptual del módulo, también se subieron 4 videos (cada video sobre una temática, resultó un poco complicado la elaboración de los videos ya que no se contaba con aparatos avanzados), de los contenidos más relevantes, se obtuvo un resultado de 77 % de los participantes observaron los videos y dieron su comentario acerca de los videos, teniendo un desempeño alto, y un 6 % de los participantes que no realizó dicha actividad, teniendo un desempeño medio y finalizando con 16 % nulo.

### 4.3 De la fase de Aplicación

NIVEL DE DESEMPEÑO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	28	90 %
MEDIO	0	0 %
BAJO	0	0 %
NULO	3	10 %
<b>TOTAL:</b>	<b>31</b>	<b>100 %</b>

*Tabla 3: Frecuencia fase de aplicación*



**Gráfica 3**

#### **Análisis e interpretación de resultados.**

En esta fase el equipo facilitador agregó 3 casos (Casos de estudio elaborados según la temática del módulo) para realizar la actividad mediante la aplicación de Google Formularios, que conlleva la práctica del contenido conceptual, obteniendo una participación del 90 % de los colegas, teniendo un desempeño alto, siendo un 10 % de los participantes que no realizaron dicha actividad, así que fue un desempeño nulo en el desarrollo de los casos de estudio, obteniendo una participación buena de parte de los participantes.

#### 4.4 De la fase de Socialización

NIVEL DE DESEMPEÑO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTO	0	0 %
MEDIO	26	84 %
BAJO	2	6 %
NULO	3	10 %
<b>TOTAL:</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

*Tabla 4: Frecuencia fase de socialización*



**Gráfica 4**

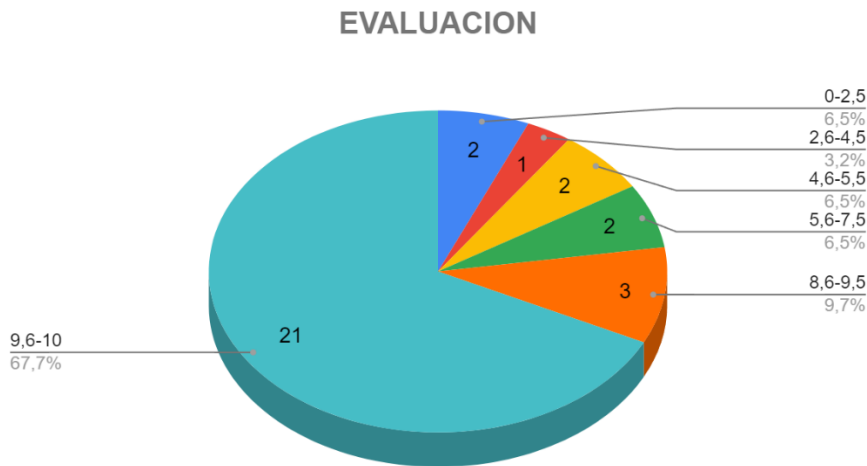
#### **Análisis e interpretación de resultados.**

En esta fase el equipo facilitador, puso en común lo que se ha aprendido en las fases anteriores con la realización de diferentes actividades desde el inicio de la Socialización y se realizó una realimentación a partir de lo socializado el día anterior, el 96 % de los estudiantes participó en las socializaciones, teniendo un 84 % un desempeño medio, 6 % un desempeño bajo y el 10 % un desempeño nulo.

#### 4.5 De la fase de Evaluación

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
0-2,5	2	6%
2,6-4,5	1	3%
4,6-5,5	2	6%
5,6-7,5	2	6%
8,6-9,5	3	10%
9,6-10	21	68%
<b>TOTAL:</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

*Tabla 5: Frecuencia fase de evaluación*



#### Gráfica 5

#### Análisis e interpretación de resultados.

En esta fase el equipo facilitador creó un cuestionario utilizando la herramienta de Google Formularios, por medio del instrumento de evaluación diseñado con 4 preguntas abiertas, para constatar la asimilación y la comprensión del contenido del módulo, el 68% de los participantes obtuvieron una calificación de 9, el 10 % de 8, el 6 % de 7, 5 y 0 y concluyendo con un 3 % con notas de 4, siendo la nota de 9 la mayor y el 0 la menor.



#### **4.6 Del diseño y funcionamiento del módulo de autoaprendizaje**

El equipo facilitador impulso a un 90 %, el módulo como estaba planificado, en el desarrollo se tuvieron algunos inconvenientes técnicos, pero se lograron superar y poder culminar con el lanzamiento del módulo, el cual es una herramienta e learning implementando los diversos recursos utilizados (Classroom) en cada una de sus fases, se puso en práctica lo aprendido en los otros módulos y los aspectos que deben mejorar son las reuniones como equipo facilitador y la conexión del internet ya que se desarrolló en la época lluviosa lo cual afecto la conectividad.

#### **5. VALORACIONES SOBRE LA ORGANIZACIÓN Y LA GESTIÓN DEL PROYECTO.**

En un inicio el proyecto educativo estaba destinado para ser llevado a cabo en un centro educativo, pero debido a la necesidad de fortalecer algunas competencias en contenidos que son importantes que manejen los egresados de la Licenciatura en Ciencias de la educación, se tomó la decisión con las orientaciones del asesor y el grupo de egresados, en desarrollar módulos que ayudarán al fortalecimiento de las competencias necesarias; por lo cual se desarrolla el módulo denominado Evaluación de los aprendizajes basados en competencias.

El módulo se desarrolló del 04 al 23 de septiembre, organizado en cinco fases: fase de introducción, fase de procesamiento de la información, fase aplicación, fase de socialización y fase de evaluación. Para llevar a cabo el desarrollo del módulo se busca la plataforma que facilite el manejo y desarrollo del mismo, en el que los participantes puedan desarrollar un autoaprendizaje, se realiza un consenso grupal llagando al acuerdo de hacer uso de la plataforma de Google Classroom ya que es una plataforma de fácil acceso y manejo para los participantes al módulo.

Se hace la búsqueda y selección del contenido bibliográfico pertinente, las valoraciones del tiempo que se asigna a cada una de las fases, los responsables, los recursos interactivos y tecnológicos, se hace uso de juegos, dinámicas y videos para hacer que el desarrollo del módulo resulte un poco dinámico para los participantes.

## 6. VALORACIONES EN TORNO AL PRESUPUESTO DEL PROYECTO

A continuación, se detalla la fuente de financiamiento del equipo a cargo del proyecto educativo.

### 6.1 PRESUPUESTO DEL PROYECTO

<b>RECURSO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PRECIO UNITARIO</b>	<b>TOTAL</b>
Laptop	2	\$50.00	\$100.00
Bocinas	2	\$25.00	\$50.00
USB	4	\$15.00	\$60.00
Cámara	1	\$150.00	\$150.00
Viáticos	20 días	\$5.00 por persona c/día	\$320.00
Honorarios profesionales	70 horas	\$25 por hora	\$1,750
Membresía de juegos virtuales	15 días	\$1.50	\$22.50
Paquetes de internet	10 días	\$5.00 por persona	\$200.00
		<b>TOTAL</b>	<b>\$2,652.50</b>

## **7. VALORACIONES SOBRE PROGRAMACIÓN Y TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO.**

La programación de cada una de las actividades que se realizaron en el desarrollo del módulo, ejecutado por estudiantes del proceso de grado de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, iniciando con la planificación y búsqueda de material bibliográfico, relevante para que los participantes al módulo logren obtener nuevos aprendizajes y reforzar los ya obtenidos.

La fecha establecida para iniciar el desarrollo del módulo era el 18 de septiembre; pero debido a cuestiones del aprovechamiento del tiempo se dio inició 4 de septiembre del presente año.

El orden y el tiempo de duración de cada una de las fases del módulo, se asignó de acuerdo con las actividades y tareas de cada una de las fases, siguiendo el siguiente orden:

La fase de introducción es una de las más cortas del módulo, debido a que los participantes no necesitaban de mucho tiempo para ver el video introductorio, realizar el juego y contestar el cuestionario de conocimientos previos, iniciando el lunes 4 de septiembre.

Por el contrario, en la fase del procesamiento de la información, necesito contar con la mayor cantidad de tiempo debido a que los participantes contaban con tareas más largas en las que debían leer la información brindada en un documento PDF, ver los vídeos, analizar y comentar cada uno de ellos. Esta fase se desarrolló del lunes 4 al sábado 9 de septiembre.

En cuanto a la fase de aplicación el tiempo fue del lunes 11 al sábado 16 de septiembre, porque los participantes del módulo debían leer tres estudios de casos y contestar las preguntas que se le plantearon, tomando en cuenta los aprendizajes obtenidos.

La fase de socialización se desarrolló en dos sesiones, lunes 18 y martes 19 de septiembre, durante esta fase los estudiantes del módulo participaron de la puesta en común de los aprendizajes obtenidos.

En cuanto a la fase de evaluación fue la última etapa que no necesitó contar con mucho tiempo, debido a que los estudiantes del módulo solo ingresaron al formulario para leerlo y darle respuesta a la pregunta tomando en cuenta los conocimientos adquiridos o reforzados durante el desarrollo del módulo. Esta se desarrolló entre el miércoles 20 y el sábado 23 de septiembre del presente año

## 7.1 CRONOGRAMA EJECUTADO

FASE	SEPTIEMBRE			
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
1-INTRODUCCIÓN				
2-PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN				
3-APLICACIÓN				
4-SOCIALIZACIÓN				
5-EVALUACIÓN				

## **8. CONCLUSIONES**

Después de haber finalizado el proyecto educativo denominado “PROCESO DE REALIMENTACIÓN DE CONOCIMIENTOS BÁSICOS EN EVALUACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS BAJO LA MODALIDAD E-LEARNING PARA LOS ESTUDIANTES EGRESADOS DE LA CARRERA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN REALIZADO DEL 4 DE SEPTIEMBRE AL 23 DE SEPTIEMBRE DEL AÑO 2023”, se tienen las siguientes conclusiones:

### **Proceso Operativo del Proyecto**

En cuanto al proceso operativo en el que se desarrolló el proyecto educativo, se hizo en cinco fases (Introducción, Procesamiento de la Información, Aplicación, Socialización y Evaluación), para cada una de estas fases se implementaron diferentes estrategias para desarrollar el módulo, cumpliendo los objetivos que se querían lograr en cada fase.

En cada etapa se promovió la participación activa de los beneficiarios y sobre todo la realimentación de los procesos que contenía cada fase del proceso de aprendizaje. La orientación y coordinación por parte del equipo facilitador fue fundamental para los colegas que desarrollan cada fase ya que es a través de esto que se obtuvieron resultados favorables para el grupo de beneficiarios.

En cada fase de aprendizaje que se desarrolló se promovió la participación activa de los participantes, a pesar de que era un proyecto de autoaprendizaje en el que cada participante decidía el tiempo en el que decidía realizar cada módulo, en la fase de socialización fue la única donde se pudo llevar un tiempo límite para que los facilitadores desarrollaran cada actividad planificada que debían desarrollar los profesionales que estaban realimentando los conocimientos de la carrera, finalmente se concluye que la fase de evaluación fue de suma importancia ya que a través del desarrollo de la misma se pudo evidenciar los conocimientos que se habían desarrollado pero de

forma diferente con herramientas virtuales, dejando en evidencia otras formas de abordar los contenidos conceptuales que se desarrollaron en el proyecto educativo.

### **Diseño y funcionamiento del Módulo de autoaprendizaje como herramienta e-learning**

Para el caso fue necesaria una planificación con herramientas e-learning, el diseño y ejecución del módulo fue totalmente virtual y se buscaron estrategias innovadoras que pudieron dar respuestas a las actividades planificadas para la ejecución del módulo. De igual forma se fomentó el trabajo de autoaprendizaje en la que los participantes debían de poder desarrollar cada una de las fases en el horario que mejor les convenía a cada uno, la fase de socialización tuvo lugar a través de una video llamada por la plataforma de Google Meet de la cual se concluye que fue muy satisfactoria para poder compartir los aprendizajes que se reforzaron en el desarrollo del módulo.

### **Presupuesto del Proyecto.**

Con respecto al presupuesto que se estimó en un primer momento se tuvo un cambio significativo ya que el proyecto educativo se desarrolló de forma virtual y con herramientas E-learning de las cuales se canceló una cuota mínima de herramientas virtuales para desarrollar el proyecto, de igual manera se adquirieron paquetes de internet a un costo considerable para el desarrollo del proyecto educativo.

### **Programación y tiempo de ejecución.**

Con respecto a la programación se trató de respetar la calendarización de cada fase, en cuanto a la fase de socialización que se realizó en una video llamada en vivo se tuvo una programación muy específica para poder desarrollar la agenda que se debía de cumplir, en las demás fases que se desarrollaron hubieron variaciones en los tiempos pero no se tuvo más tiempo del estimado, dicha variación se da porque era un módulo de autoaprendizaje donde los participantes deciden en qué tiempo desarrollar cada fase, el grupo de facilitadores solamente calendarizo y orientó el proyecto educativo.

## **9. RECOMENDACIONES**

**Según los resultados obtenidos en el desarrollo del proyecto educativo se hacen las siguientes recomendaciones:**

### **Proceso Operativo del Proyecto**

Ordenar de manera adecuada las etapas de planificación y estructuración del módulo a ejecutar, que se comprenda cada una de las actividades y partes de cada una de las fases de los módulos educativos.

### **Diseño y funcionamiento del Módulo de autoaprendizaje como herramienta e-learning**

Se recomienda buscar otras plataformas digitales, las cuales sean accesibles para los aprendices para gestionar diferentes servicios, con el objetivo que tengan un autoaprendizaje de calidad en cada una de las fases a desarrollar en cada módulo.

### **Programación y tiempo de ejecución.**

Se recomienda para futuros facilitadores de módulos, revisar con anticipación el calendario para poder programar cada una de las actividades a desarrollar en cada fase, para tener una organización efectiva en el desarrollo de los módulos y cumplir los objetivos planteados.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Santiago Castillo Arredondo, Jesús Cabrerizo Diago, Evaluación educativa de aprendizaje.

Castillo S. y Cabrerizo D. Evaluación Educativa y Promoción Escolar. España 2003

Ministerio de Educación. El Salvador, Manual de Evaluación de los Aprendizajes de Educación Media, 2004.

Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias PEARSON EDUCACIÓN, México, 2010.

CEPAL (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. Recuperado de:  
[https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/S2000510\\_es.pdf?sequence=1  
&isAllowed=y](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/S2000510_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



# **ANEXOS**

## ASISTENCIA 18/09/23

---

Duración	Hora a la que se unió	Hora a la que salió
2 h 14 min	17:03	19:18
2 h 18 min	17:00	19:18
2 h 13 min	17:05	19:18
2 h 29 min	16:49	19:18
2 h 30 min	16:48	19:18
2 h 15 min	17:02	19:18
2 h 18 min	17:00	19:18
2 h 17 min	17:01	19:18
2 h 18 min	17:00	19:18
2 h 16 min	17:02	19:18
2 h 14 min	17:01	19:15
1 h 51 min	17:17	19:18
2 h 13 min	17:05	19:18
2 h 18 min	17:00	19:18
2 h 11 min	17:07	19:18
2 h 15 min	17:03	19:18
2 h 16 min	17:00	19:18
2 h 30 min	16:48	19:18
2 h 1 min	17:02	19:18
1 h 9 min	18:04	19:18
2 h 12 min	17:00	19:18
2 h 30 min	16:48	19:18
2 h 10 min	17:08	19:18
2 h 33 min	16:46	19:18
43 min	18:13	19:18
2 h 16 min	17:02	19:18
2 h 12 min	17:01	19:18
2 h 15 min	17:03	19:18
2 h 18 min	17:00	19:18
2 h 14 min	17:04	19:18
2 h 12 min	17:06	19:18

---

1 h 53 min	17:08	19:08
2 h 10 min	17:08	19:18

## ASISTENCIA 19/09/23

Duración	Hora a la que se unió	Hora a la que salió
2 h 42 min	17:01	19:43
2 h 46 min	16:57	19:43
2 h 31 min	17:11	19:43
2 h 47 min	16:52	19:43
2 h 55 min	16:48	19:43
2 h 38 min	17:05	19:43
1 h 19 min	18:24	19:43
2 h 42 min	17:01	19:43
2 h 40 min	17:03	19:43
2 h 42 min	17:01	19:43
2 h 41 min	17:02	19:43
2 h 41 min	17:02	19:43
2 h 26 min	17:17	19:43
2 h 40 min	17:03	19:43
2 h 41 min	17:02	19:43
2 h 37 min	17:05	19:43
2 h 53 min	16:50	19:43
2 h 28 min	17:02	19:43
2 h 35 min	17:08	19:43
2 h 14 min	17:01	19:16
2 h 42 min	17:01	19:43
2 h 53 min	16:50	19:43
1 h 54 min	17:48	19:43
2 h 59 min	16:43	19:43
30 min	16:52	17:22
2 h 34 min	17:09	19:43
2 h 45 min	16:57	19:43
2 h 7 min	17:07	19:37
2 h 41 min	17:02	19:43
2 h 14 min	17:05	19:19
2 h 42 min	17:00	19:43



2 h 28 min	17:11	19:43
2 h 16 min	17:10	19:43