

Carrera:

Ciencias de la Educación, Mención Primer Ciclo del Nivel Primario.

Diplomado:

Mediaciones Tecnológicas en el Proceso Didáctico del Primer Ciclo Del Nivel Primario.

Proyecto:

Uso de Herramientas Tecnológicas en el Desarrollo de la Planificación Docente en el Primer Ciclo del Nivel Primario.

Autor (es):

Damy M. Pérez Díaz.

Prhisleidy Medina.

Eladia del Carmen Lino Ciprian.

Yurdali Hernández de Jesús.

Maherlyn Johanna Javier.

Estefany M Matos Heredia.

María Magdalena Mateo.

Licette Álvarez.

Raysa Pantaleón.

Facilitador (es) Acompañante (s):

Ana Francisca Ureña Acevedo

Juana Rafaelina Vargas Sosa

12 de agosto de 2021

Santiago de los Caballeros,

República Dominicana

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPITULO 1. LA PLANIFICACIÓN DOCENTE	7
1.1. Concepto de planificación educativa.	8
1.2. Estrategias de planificación que se priorizan en el Primer Ciclo del Nivel Primario.	8
1.2.1. Unidad de aprendizaje.	8
1.2.2. Pasos y/o elementos de la unidad de aprendizaje:	8
1.2.3. Proyectos de investigación.	9
1.2.4. Pasos para llevar a cabo un proyecto:	10
1.2.5. Proyectos de intervención de aula.	10
1.2.6. Paso para diseñar un proyecto general o un proyecto de aula.	11
1.2.7. Eje temático.	11
1.2.8. La situación de aprendizaje como elemento contextualizado de la planificación.	13
1.2.9. Las estrategias de enseñanza aprendizaje desde las orientaciones del diseño curricular:	13
1.3. Planes de clases.	22
1.4. Plan de Clases de 1ro de Primaria	23
1.5. Plan de clases de 2do de primaria.	31
1.5.1. Eje temático.	31
1.5.2. Instrumento de evaluación	37
1.6. Plan de clases de tercer grado.	38
CAPITULO 2. CAPÍTULO II: EDUCACIÓN A DISTANCIA	45
2.1. Modalidad Sincrónica: Ventajas y Desventajas.	46
2.1.1. Ventajas:	46
2.1.2. Desventajas:	46
2.2. Modalidad Asincrónica Ventajas y Desventajas	47
2.2.1. Ventajas:	47

2.2.2.	Desventajas:	47
2.3.	Herramientas Tecnológicas Para la Interacción Sincrónica y Asincrónica.	47
2.3.1.	Google Meet:	47
2.3.2.	Zoom:	48
2.3.3.	Google Classroom:	48
2.4.	Flujograma Lúdico	49
2.4.1.	Modalidad Sincrónica y Asincrónica.	49
CAPITULO 3.	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.	51
3.1.	Concepto de Evaluación de los Aprendizajes.	52
3.2.	La Evaluación en el Primer Ciclo del Nivel Primario: Ordenanza 02-2016.	52
3.3.	Estrategias y Técnicas de Evaluación.	53
3.4.	Instrumentos de Evaluación Diseñados en las Herramientas Tecnológicas.	54
3.4.1.	Rubistar.	54
3.4.1.1.	Beneficios y utilidad de Rubistar en la evaluación.	54
3.4.2.	Padlet	57
3.4.2.2.	¿Cómo se utiliza Padlet?	58
3.4.3.	Bubbl.us	60
3.4.4.	Excel	63
3.4.5.	Lista de cotejo.	64
3.4.6.	Escala estimativa.	65
3.4.7.	Ejemplificaciones de los Instrumentos Trabajados	68
CAPITULO 4.	PROPUESTAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS.	76
4.1.	Concepto de Innovación y Como Introducir las en las Aulas.	77
4.2.	Formas de introducir la innovación educativa en el aula.	77
4.2.1.	Gamificación.	78
4.2.2.	Aprendizaje con el móvil.	78
4.2.3.	Aplicación del Storytelling.	78
4.2.4.	Pedagogía inversa.	78
4.2.5.	Aprendizaje colaborativo.	79
4.2.6.	Aprendizaje basado en proyectos.	79

4.2.7.	Realidad virtual y aumentada.	79
4.3.	Recursos Digitales Utilizados en el Aula de Clases	80
4.3.1.	Narrativa.	80
4.3.2.	Video interactivo.	81
4.3.3.	Sopa de letra.	82
4.3.4.	Texto pictograma.	84
4.3.5.	Avatar	85
4.3.6.	Otros ejemplos.	87
4.3.7.	Enlaces de carpetas en el drive.	89
CONCLUSIÓN		90
REFERENCIAS:		91

DEDICATORIA

Agradecemos, en primer lugar, a Dios por permitirnos culminar este proceso que nos ha costado sacrificio, entrega y mucha fuerza de voluntad, después, a nuestros grandes pilares que nos acompañaron en este hermoso proceso de adquisición de conocimientos en toda esta trayectoria, a ustedes, nuestros queridos facilitadores. A nuestra queridísima casa de estudios superiores Universidad Abierta Para Adultos (UAPA) por darnos la oportunidad de formar parte de ella.

A nuestras acompañantes en este último capítulo de la recta final Licda. Ana Ureña y Licda. Juana Rafaelina Vargas, quienes se entregaron por completo en su misión de ayudarnos a alcanzar con éxito esta meta tan anhelada. Gracias por su dedicación, su esfuerzo y sobre todo por su paciencia.

A nuestros familiares y amigos, quienes siempre estuvieron ahí respaldándonos e impulsándonos a seguir adelante sin importar los baches que encontrábamos en el camino, sin ustedes esto no habría sido posible.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, las herramientas tecnológicas han sido implementadas cada día más durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, marcando un antes y un después en la educación.

Desde el momento de elaborar la planificación educativa debe tomarse en cuenta todos los elementos y componentes a utilizar, por esto, durante este Proyecto Final de Grado, se centró en la utilización de estas mediaciones tecnológicas en el proceso didáctico.

En este dossier se mostrará la recopilación de todos los módulos trabajados, que incluyen los temas de planificación docente, educación a distancia, evaluación de los aprendizajes y propuestas didácticas innovadoras.

El propósito de este trabajo es que los participantes puedan elaborar una planificación de calidad que busque obtener un aprendizaje significativo en los alumnos, mediante el uso de recursos tecnológicos didácticos que fomenten la creatividad y el desarrollo de sus habilidades. Conjuntamente, dominar estas herramientas y aplicarlas de manera innovadora en la educación a distancia, tanto en modalidad sincrónica como asincrónica y que, al momento de retornar a las clases presenciales, continuar utilizándolas para el beneficio de los educandos.

Aunado a esto, que se conozcan los diferentes tipos de evaluación y las diversas estrategias y metodologías para realizarlas, adaptándolas a los recursos digitales, velando por la transparencia del proceso y que sea ejecutado de manera justa.

La situación actual, es imperante que todo docente domine las herramientas tecnológicas aplicadas a la educación para de potenciar el proceso de enseñanza.

CAPITULO 1. LA PLANIFICACIÓN DOCENTE



Este capítulo consta de dos partes: la primera, concerniente a la planificación educativa, donde se plasma de forma breve su concepto, juntamente con las estrategias de planificación (Unidades de aprendizajes, proyectos de investigación e intervención de aula y eje temático), al igual que los componentes del plan de clases.

La segunda, se basa en la práctica de la planificación educativa, donde se desarrollan distintos planes de clase según el grado académico, aplicando los conocimientos adquiridos.

1.1. Concepto de planificación educativa.

” La planificación educativa es la que se encarga de especificar los fines, objetivo y metas de la educación” (Díaz, 2020)

1.2. Estrategias de planificación que se priorizan en el Primer Ciclo del Nivel Primario.

Unidad de aprendizaje.

Proyectos de investigación.

Proyectos de intervención de aula.

Eje temático.

1.2.1. Unidad de aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación de la República Dominicana en su diseño curricular, “La unidad de aprendizaje es una secuencia de actividades que se organizan en torno a un tema y debe responder a los intereses, necesidades y saberes de los niños para promover y facilitar el logro de las capacidades y actitudes previstas” (2015).

1.2.2. Pasos y/o elementos de la unidad de aprendizaje:

El Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD) en el año 2016 establece que la unidad de aprendizaje se caracteriza por:

- Identificar o construir una situación de aprendizaje que orienten y contextualice el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Seleccionar las Competencias Fundamentales en cuyo desarrollo se centrará el proceso de enseñanza y aprendizaje
- Construir las redes conceptuales correspondientes desde las situaciones de aprendizajes.

- Identificar las áreas curriculares que pueden integrarse, siempre que esta integración se entienda como relaciones de conceptos a partir de las competencias escogidas.
- Seleccionar las competencias específicas los contenidos y los indicadores de logro de las distintas áreas curriculares asociadas a las redes conceptuales.
- Diseñar las actividades de enseñanza de aprendizaje y de la evaluación Identificar y seleccionar los recursos necesarios para la implementación del plan diseñado.
- Identificar y seleccionar los recursos necesarios para la implementación del plan diseñado.
- Definir la duración de implementación de la unidad de aprendizaje (p. 90).

1.2.3. Proyectos de investigación.

Los proyectos de investigación favorecen la articulación de las áreas curriculares, al tiempo que posibilitan el desarrollo de las Competencias Fundamentales y específicas, contribuyendo así a la formación integral del ser humano. Este proyecto de investigación consiste en identificar preguntas que los niños desean investigar, guiarlos en un proceso de búsqueda y respuestas de manera grupal y colaborativa (MINERD, 2016)

1.2.4. Pasos para llevar a cabo un proyecto:

Fase I	Fase II	Fase III
<p>Identificar o diseñar la situación de aprendizaje partiendo del problema, objeto o hecho que requiere ser estudiado.</p> <p>Seleccionar las Competencias Fundamentales y la específica de diferentes áreas que se involucran en la situación, hechos o problemas que se pretenden a desarrollar.</p> <p>Formular las preguntas de investigación o la hipótesis.</p> <p>Definir la duración.</p>	<p>Diseñar las actividades que permitan a los niños construir respuestas a sus preguntas o probar su hipótesis.</p> <p>Identificar los recursos y expertos que puedan contribuir en el desarrollo del proyecto.</p>	<p>Diseñar las actividades de cierre en que se evidenciarán los aprendizajes de los niños (mural, escultura, exposición, entre otros).</p>

1.2.5. Proyectos de intervención de aula.

Los proyectos de intervención de aula son aquellos que asumen un grupo específico de estudiantes y educadores o educadoras para abordar una problemática que conciernen al grupo de manera importante y que no necesariamente es pertinente para los demás miembros de la comunidad educativa en un momento determinado (MINERD, 2016)

1.2.6. Paso para diseñar un proyecto general o un proyecto de aula.

- Identifica o diseñar la situación de aprendizaje del proyecto, para lo que se requiere definir con claridad la situación o problema que se procura mejorar o solucionar: definir los antecedentes del problema, amplitud, relevancia y pertinencia en relación con las características del grupo de niños o la comunidad.
- Determinar quiénes y cómo participarán. La participación puede ser opcional o no. Puede participar un grupo de estudiantes o la clase completa.
- Seleccionar el nombre del proyecto y describir en qué consiste el mismo.
- Identificar las Competencias Fundamentales y específicas, las áreas y los contenidos que se trabajarán.
- Diseñar las actividades.
- Detallar los recursos y materiales a utilizar.
- Delimitar la duración del proyecto: horario escolar en el que se abordarán las actividades del proyecto y la duración de este. La duración estar influida por el problema o situación que se presenta y las decisiones que toman los y las educadores.
- Definir las actividades de cierre y los indicadores con que será evaluado el desempeño de los y las estudiantes.

1.2.7. Eje temático.

Un eje temático es una línea imaginaria alrededor de la cual giran unos componentes o elementos interrelacionado, cuya asociación genera una estructura. Se puede abordar de manera multidisciplinar, es decir que cada área curricular se desarrollará el tema de forma independiente; o de manera interdisciplinar, es decir que se identificarán saberes comunes, de manera integrada y simultánea se trabajará en más de un área curricular (MINERD, 2016).

La estrategia del eje temático es un proceso pedagógico abierto y flexible que

posibilita la construcción de conocimientos desde los contextos, los saberes previos, las necesidades y los intereses de las y los estudiantes. También posibilita el dialogo, la problematización y la indagación con una perspectiva de integración de los conocimientos. Es importante aclarar que no siempre un eje temático podrá integrar todas las áreas curriculares, en algunos casos podría articular solo algunas disciplinas (Ídem, 2016)

1.2.7.1. Pasos para seleccionar un eje temático.

- Central para más de una disciplina, es decir, que sea importante en más de un área curricular, ya que a partir de él se establecerán redes de relaciones con otros temas, conceptos, ideas o situaciones. El eje temático posibilitará la interrelación de las competencias y contenidos de formas lógica y coherente.
- Rico en posibles conexiones, tanto con el contexto como con los recursos disponibles. La construcción del conocimiento sucede conectando significado con otros. Aparte de la conexión conceptual, la comprensión y el proceso de enseñanza y aprendizaje se facilitan al conectar con el contexto, además de que se deben tomar en cuenta los recursos de los cuales se dispone.
- Interesante y accesible para los y las estudiantes. El tema debe ser atractivo y desafiante, así mismo debe ser posible abordarlo usando los conocimientos previos, inquietudes y curiosidad de los y las estudiantes.
- Interesante e importante para el educador o educadora. Cuando se selecciona un eje temático es deseable que éste motive a quien lo enseña. En esta parte aprendimos a crear nombres creativos para los contenidos, es decir, crear ejes temáticos para dinamizar los contenidos (Ídem, 2016)

1.2.8. La situación de aprendizaje como elemento contextualizado de la planificación.

La situación de aprendizaje implica la realización de un conjunto de actividades articuladas que los estudiantes llevarán a cabo para lograr ciertos fines o propósitos educativos. Como También permiten que el estudiante movilice sus conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales y los utilice en escenarios simulados o reales, para resolver o afrontar convenientemente diferentes situaciones, lo que le permite poner en juego el diálogo de saberes y experiencias de aprendizaje que resulten significativas para los estudiantes.

Ejemplo:

Situación De Aprendizaje:
En 2do grado del centro educativo Manuel Emilio De Los Santo, nos sentimos muy preocupado por la gran cantidad de accidente automovilístico que ocurre en el país, Las autoridades han sumado la cantidad de muertos y lesionados y son centenares, elaborar carteles con algunas señales le tránsito para orientar a los demás alumnos que hay que respetar las señales de tránsito y así contribuir a disminuir los tan nocivos accidentes en motocicleta y otros tipos de automóviles. Prepararemos algunas señales de tránsito, las pegamos y le dimos una minicharla a cada curso de nuestro centro educativo.

1.2.9. Las estrategias de enseñanza aprendizaje desde las orientaciones del diseño curricular:

Los procesos de enseñanza y de aprendizaje podrán ser significativos en la medida en que tomen como punto de partida la vida y las experiencias del estudiantado, obtenidas dentro y fuera de la escuela. En este sentido. las estrategias de enseñanza y aprendizaje:

Constituyen la forma de planificar organizar sistemáticamente las actividades para apoyar la construcción de conocimientos en el ámbito escolar, en permanente interacción con el contexto.

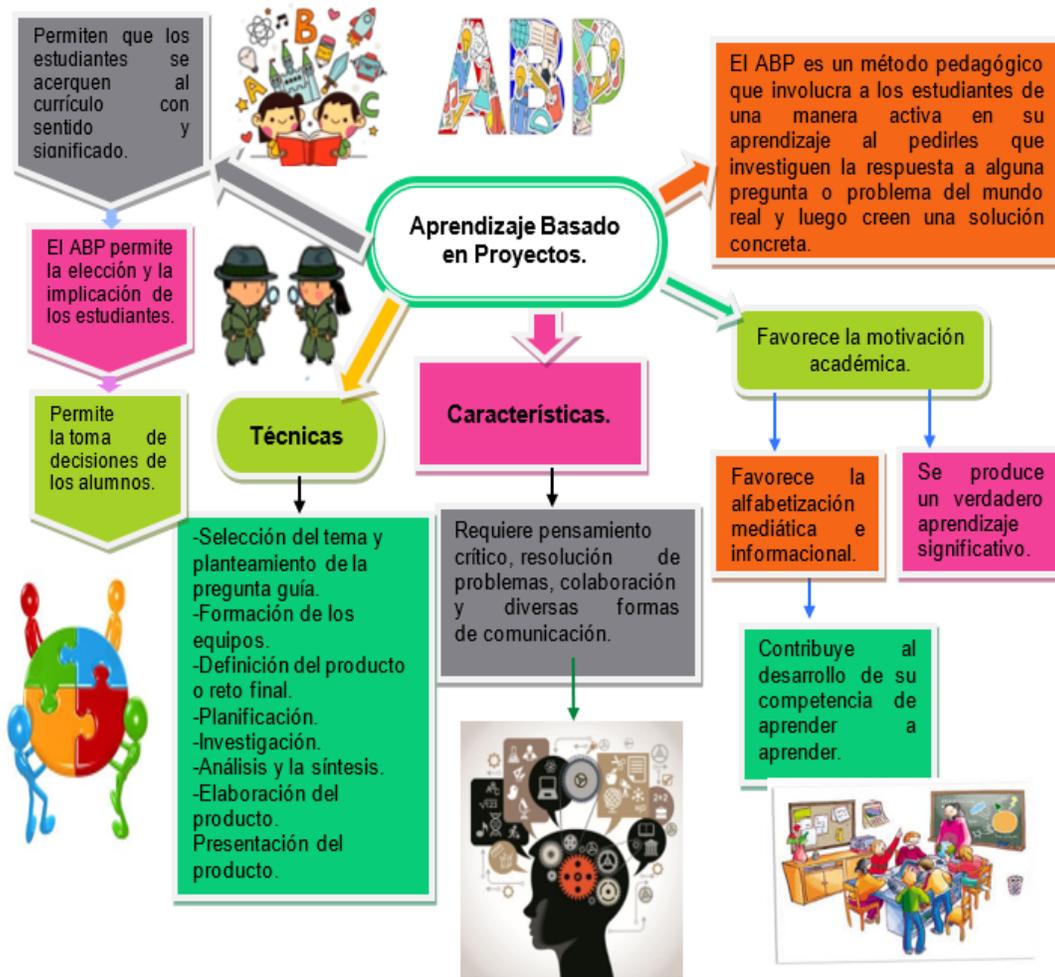
Se refieren a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje y de enseñanza.

Son un medio para contribuir a un mejor desarrollo cognitivo, socioafectivo y físico del estudiantado, es decir, de las competencias necesarias para actuar en el ámbito personal y social.

Posibilitan que el estudiantado enfrente distintas situaciones y aplique sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores en diversos contextos. (Diseño Curricular año 2016).

1.2.9.1. Estrategias de Aprendizaje:

Basado en Proyectos

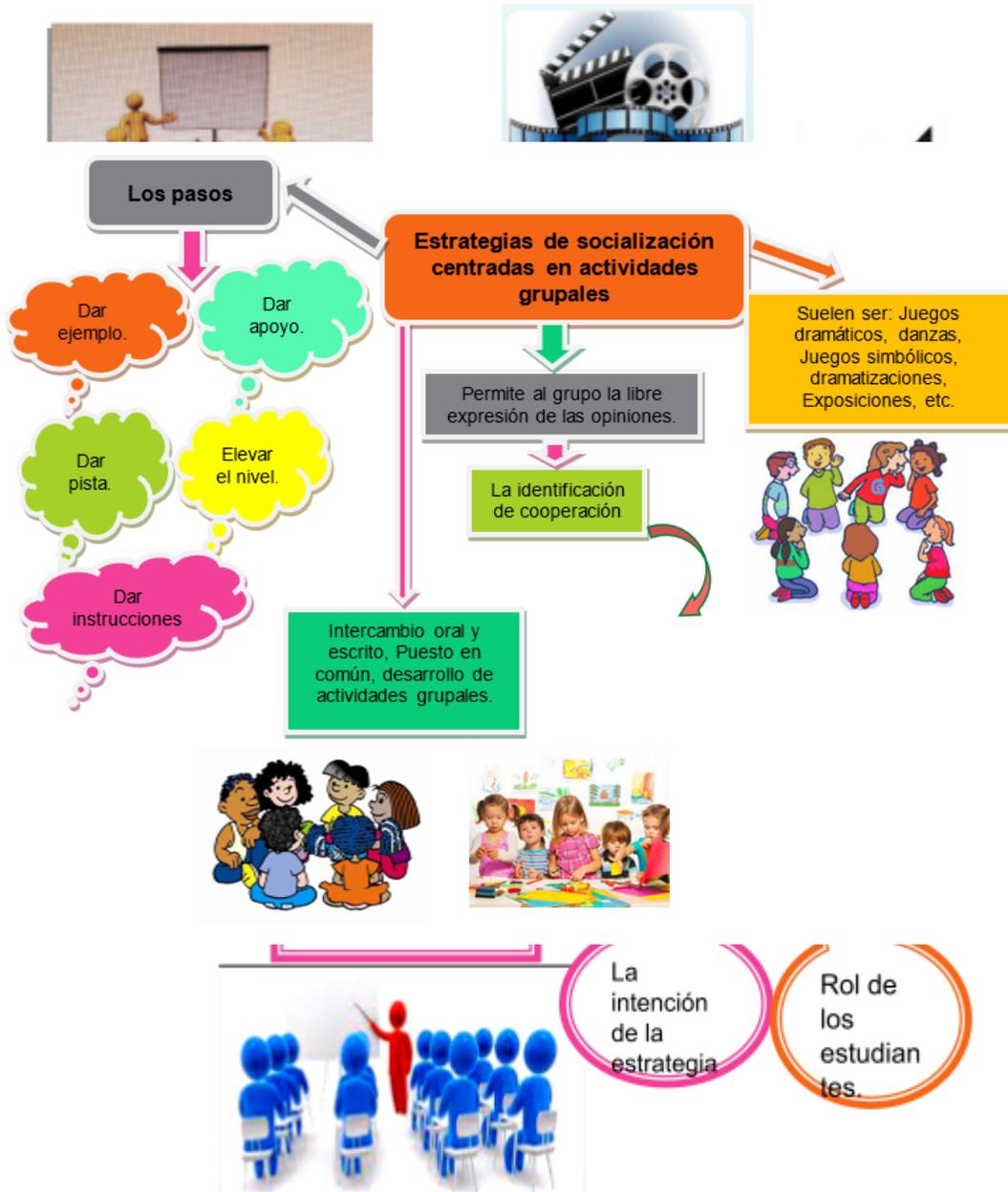


Basado en Problemas (ABP).



Expositivas de conocimiento elaborado y/o acumulado.

Socializaciones centradas en actividades grupales



Indagación dialógica o cuestionamiento



1.3. Planes de clases.

Grado: 1ro del nivel primario

Competencias Fundamentales:	
Competencia Comunicativa.	Componente: Reconoce los elementos y características de la situación de comunicación. Descriptor: Clasifica su intención antes de la producción de un texto.
Competencia de Pensamiento Lógico Creativo y Crítico.	Componente: Aborda las situaciones y necesidades de forma creativa. Descriptor: Concibe algunas estrategias y medios para enfrentar la situación
Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.	Componente: Establece relaciones constructivas y colaborativas. Descriptor: Escucha a las demás personas y respeta sus opiniones.
Competencia Ética y Ciudadana.	Componente: Contribuye a la creación de relaciones justas y democráticas para la convivencia. Descriptor: Trabaja de manera cooperativa con otros y otras a favor de la inclusión, la participación y la búsqueda del bien común.
Competencia Científica Y Tecnológica	Componente: Aplica y comunica ideas y conceptos del conocimiento científico. Descriptor: Comprende diferentes perspectivas que le son pesetadas que puede mostrar ventajas y desventajas de un determinado avance científico tecnológico de acuerdo con su utilidad en beneficio de la sociedad.

1.4. Plan de Clases de 1ro de Primaria

Eje Temático:	“Qué divertido es conocer mi entorno”			
Áreas Curriculares:	Ciencias de la Naturaleza, Lengua Española, Ciencia Sociales y Educación Artística.			
Tiempo Estimado	4 semanas			
Estrategias de Enseñanza y aprendizaje:	Recuperación de experiencias previas, indagación dialógica o cuestionamiento y lluvias de ideas, puesta en común, descubrimiento, indagación, indagación dialógica o cuestionamiento expositivos de conocimientos elaborados y/o acumulados, observación centrada en actividades grupales.			
Competencias Específicas	Contenidos	Indicadores de Logros	Actividades	Recursos
Ciencia Naturales: Ofrece Explicaciones Científicas a Fenómenos. -Explora la diversidad de los seres vivos de su entorno, de la materia inerte y la interrelación entre estos. -Comunica, utilizando el lenguaje científico, acerca de las características y componentes del entorno. -Aplica procedimientos	<p>Conceptuales -Los seres vivos y su entorno.</p> <p>Procedimentales -Exploración del entorno y sus componentes (plantas, animales, humanos, aire, suelo, agua, energía solar). Procedimiento</p>	<p>Ciencias naturales -Clasifica los componentes del entorno y la interacción que existe entre estos a partir de las observaciones realizadas. -Construye modelos simples de su entorno natural utilizando masilla, papel, cartón,</p>	<p>(Ciencia de la Naturaleza) -La maestra de primer grado del centro educativo “El Romero”, trabaja el eje temático “Que divertido es conocer mi entorno”. -Inicio o recuperación de saberes previos. Estrategias: Recuperación de saberes previos. Socialización centrada en actividades grupales. -La maestra introduce el tema realizando preguntas orales, para conocer los saberes previos de los estudiantes. ¿Qué entienden por entorno? ¿Por qué debemos cuidar el entorno? -La maestra mostrará un video del entorno y luego socializaran</p>	<p>Canción Computadora Proyector YouTube Internet Bocina Cartas Cartón Regla Tijera Cinta adhesiva Perifoneo</p>

<p>científicos y tecnológicos Construye modelos de los seres vivos en su entorno natural. -Realiza experimentaciones y utiliza herramientas en la exploración de los seres.</p> <p>Lengua Española: Comprensión oral. Comprende la información de los letreros leídos por el o la docente.</p> <p>Producción oral Produce oralmente la información de los letreros.</p> <p>Comprensión escrita Comprende la información de los letreros que lee.</p> <p>Producción escrita Elabora letreros para dar a</p>	<p>observación, medición, comparación, elaboración de croquis, dibujos, diseño y construcción de modelo, comunicación, utilizando distintos medios. -Utiliza diferentes herramientas (lupa, microscopios, binoculares, computadoras, regla, cinta métrica) para clasificar y (diagrama,</p>	<p>hojas y otros materiales.</p> <p>Lengua Española -Responde a preguntas orales (literales e inferencia les relacionada con los letreros). -Se involucra en las actividades de lectura de los letreros de sus entornos y colabora con otras personas comunicando la información que contiene.</p> <p>Ciencias Sociales -Reconoce y escribe, oralmente y mediante</p>	<p>lo observado. https://www.youtube.com/watch?v=bghNVzG3XbE -La maestra realiza un recorrido con los estudiantes dentro y por las aceras de la escuela, dialogando e indagando sobre su entorno. -Mientras el recorrido la maestra realiza preguntas a los estudiantes.</p> <p>Profundización y construcción. -Los estudiantes con ayuda de la maestra realiza una lista de las cosas que hace falta dentro y fuera de la escuela. -Según las investigaciones realizadas por los estudiantes y la maestra se llegó a un acuerdo de que hace falta, zafacones, letreros y flores por las aceras. -Con ayuda de la maestra buscan en YouTube como elaborar zafacones con materiales desechables https://www.youtube.com/watch?v=FvVVgPuwveE -Realizarán carteles con la ayuda de la maestra. -En su cuaderno escribirán los materiales que utilizaron para elaborar dicho zafacón y lo paso a seguir. -Realizarán videos con cada una de esas actividades. -Los estudiantes en una hoja en blanco dibujarán su entorno</p>	<p>Broch Cola bl Agua Lija fin Pintura Cartele Cartuli Cuader Hojas e Lápice Marca Pañuel</p>
---	--	--	---	--

<p>conocer objetos, lugares y situaciones.</p> <p>Ciencia Sociales:</p> <p>Ubicación en el tiempo y el espacio.</p> <p>-Se reconoce como un ser humano que pertenece a un entorno social.</p> <p>-Reconoce como cambian las relaciones y responsabilidades de la persona de su entorno social cercano de acuerdo con los lugares en que se encuentre y al tiempo.</p> <p>Utilización Crítica de fuente de información.</p> <p>Utiliza diversas fuentes para determinar la forma adecuada de accionar</p>	<p>dibujos, fotos, notas) los componentes de su entorno.</p> <hr/> <p>Actitudinales</p> <p>-Demostración de responsabilidad, disposición, para el trabajo en equipo, solidaridad, disciplina personal, curiosidad, creatividad, imaginación y respeto por la idea y diferencias con los y las demás.</p> <p>-Motivación por</p>	<p>dibujo, elementos que observa en su calle, escuela o en su barrio.</p> <p>-Practica norma de cuidado personal de su entorno.</p> <p>Educación Artística</p> <p>-Reconoce canciones escolares y folklóricas, comprendiendo el significado de las letras.</p> <p>-Produce colaborativamente juegos grupales aportando ritmo y sonido.</p> <p>-Entona canciones escolares y folklóricas en grupo.</p>	<p>según lo que han aprendido.</p> <p>-Comparaciones del antes y el después.</p> <p>Evaluación y fijación</p> <p>-Rúbrica</p> <p>-Lista de cotejo</p> <p>-La maestra realiza preguntas orales a los estudiantes para saber el nivel de conocimiento que hayan adquirido los estudiantes del tema tratado (el entorno).</p> <p>¿Cómo se llama el tema que tratamos?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Qué elaboramos?</p> <p>¿Cómo los hicimos?</p> <p>Actividades (Lengua Española)</p> <p>-Inicio o recuperación de saberes previos.</p> <p>Estrategias:</p> <p>Recuperación de saberes previos.</p> <p>La maestra introduce el tema realizando preguntas orales, para conocer los saberes previos de los estudiantes.</p> <p>¿Qué es un letrero? ¿Cuáles informaciones puede contener un</p>
---	--	--	---

<p>(cumplimiento de deberes y derechos).</p> <p>Educación Artística: Expresión Artística. -Se expresa artísticamente, utilizando su cuerpo, su voz, imágenes y sonoridades comunicando ideas, sentimientos y emociones producto de la percepción de sí mismo y de su entorno. -Crea y se expresa de manera consciente, interactuando en diversos espacios físicos y virtuales, individuales y colectivos.</p> <p>Apreciación Estética y Artística. -Percibe elementos de su entorno y se reconoce como</p>	<p>aprender cosas nuevas de su entorno.</p> <p>-Demostración de interés por aprender sobre sí mismo y su entorno.</p> <p>Lengua Española: Conceptuales El letrero función y estructura (palabra o imágenes).</p> <p>Procedimentales -Anticipación del contenido de los letreros que serán leídos.</p>		<p>letrero?</p> <p>-Los invita a ver un video sobre el letrero. https://www.youtube.com/watch?v=Qimf6DSZwAI</p> <p>Profundización y construcción. Estrategia de socialización centrada en actividades grupales. -Socializan sobre lo que observaron del video. -En su cuaderno escribirán ¿para qué se utiliza el letrero y los pasos para elaborarlos? -La maestra lo invita a formar grupo de cuatro, para la elaboración de un letrero</p> <p>Evaluación y fijación -Rúbrica -Lista de cotejo -Intercambio orales sobre la utilidad de los letreros -Lectura en voz alta de los letreros elaborados. -Cada uno dan su opinión sobre lo aprendido.</p> <p>Actividades (Ciencia Sociales) -Inicio o recuperación de saberes previos. Estrategias:</p>
---	--	--	--

<p>parte de este.</p> <p>-Describe sus percepciones al reconocer elementos presentes en sus entornos (sonidos, formas, colores, ideas, movimientos) y en distintos medios artísticos.</p>	<p>-Explicación de la utilidad de los letreros.</p> <p>-Lectura en voz alta del letrero del entorno.</p> <p>Actitudinales</p> <p>-Valoración del uso de los letreros en la escuela y en su comunidad como un medio de identificación de objetos, lugares o situaciones.</p> <p>-Curiosidad por conocer la información en los letreros de su entorno.</p>		<p>Recuperación de saberes previos.</p> <p>-La maestra realiza preguntas orales, para conocer los saberes previos de los estudiantes.</p> <p>- ¿Qué entienden por integrantes?, ¿Cuánto integrantes hay en su casa?</p> <p>-Observan un video, sobre la comunidad, casa, calle. Vecindario y barrio.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=iYvU0Hhnet8</p> <p>Profundización y construcción.</p> <p>Estrategia de socialización centrada en actividades grupales.</p> <p>- Pregunta de socialización sobre el video.</p> <p>-Describen en su cuaderno lo que observaron en el video.</p> <p>-Con ayuda de la maestra utilizan mapa para ubicar diferente espacio.</p> <p>-Realizan dibujo sobre su casa y calle.</p> <p>-Expresan oralmente como es su comunidad.</p> <p>Evaluación y fijación</p> <p>-Rúbrica</p> <p>-Lista de cotejo</p> <p>Estrategia expositiva de conocimiento elaborado y acumulado.</p>
---	---	--	--

	<p>Ciencias Sociales:</p> <p>Conceptuales</p> <p>-Escuela: integrantes y espacio.</p> <p>-Comunidad: casa, calle, vecindario y barrio</p> <p>Procedimentales</p> <p>-Descripción oral de las actividades que realiza en la familia, escuela y comunidad.</p> <p>-Exploración guiada de mapas sencillos para ubicarse en los diferentes espacios en que se encuentre.</p>		<p>Los estudiantes dibujan los integrantes de su familia, colocándole, nombre y el papel que representan cada uno.</p> <p>-Mediante un debate expresan lo aprendido.</p> <p>Actividades</p> <p>(Educación Artística)</p> <p>-Inicio o recuperación de saberes previos.</p> <p>Estrategias:</p> <p>Recuperación de saberes previos.</p> <p>-Indagación de saberes previos mediante pregunta detonadora. ¿Conocen algunas canciones escolares? ¿Cuáles son la que más se usan? Algunos saben lo que es canciones folklóricas.</p> <p>La maestra abunda sobre el tema y responde las dudas de los estudiantes.</p> <p>Profundización y construcción.</p> <p>-La maestra coloca una canción escolar.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=cgEOTj8Ow_Y</p> <p>-Socializan sobre lo que entendieron de la canción.</p> <p>-Copian lo aprendido en su cuaderno</p> <p>-La maestra muestras un video de canciones folklórica que se</p>
--	---	--	---

	<p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cuidado de sí mismo cuando está en un entorno social cerca. -Valoración de la diversidad de actividades y ocupaciones, que realizan las `personas que se encuentran en los espacios sociales de su comunidad. <p>Educación Artística:</p> <p>Conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Canciones escolares y folklóricas. 		<p>usan en República Dominicana.</p> <p>https://www.lopesancostabavaro.com/blog/descubre/la-musica-de-republica-dominicana/</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expresan oralmente lo que más le gusto del video. -La maestra realiza el juego del (Pañuelo). <p>https://www.youtube.com/watch?v= PbPLivdNUk</p> <ul style="list-style-type: none"> -La maestra explica las reglas del juego. -Lo estudiante se dividen en dos grupos, el equipo ganador tendrá un regalo sorpresa. <p>Evaluación y fijación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rúbrica -Lista de cotejo <p>Estrategia expositiva de conocimiento elaborado y acumulado.</p> <p>Los estudiantes explican lo que aprendieron en su cuaderno y lo que más le gusto de las actividades realizada.</p>
--	---	--	---

	<p>-Forma figuras y colores presentes en el juego tradicionales.</p> <p>Procedimentales</p> <p>-Interpretación de canciones escolares y folklóricas a través de juegos musicales.</p> <p>Actitudinales</p> <p>-Confianza al cantar de manera individual o grupal en público.</p>			
--	--	--	--	--

1.5. Plan de clases de 2do de primaria.

1.5.1. Eje temático.

Eje temático. Grado: 2do	
Competencias Fundamentales:	Componentes:
Competencia Ética y Ciudadana.	Componente: Actúa con autonomía, responsabilidad y asertividad en referencia a sus derechos. Descriptor: Participa en las iniciativas y acciones de la familia, escuela y la comunidad.
Competencia Comunicativa.	Componente: Identifica los diversos modos de organización textual oral y escrita. Descriptor: Reconoce el tipo de texto como parte de las estrategias para la comprensión.
Competencia Desarrollo Personal y Espiritual	Componente: Proyecta su futuro y misión en la vida con autonomía, realismo y optimismo. Descriptor: Explora sus posibilidades y talentos participando en actividades diversas.
Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico	Componente: Aborda las situaciones y necesidades de forma creativa. Descriptor: Concibe algunas estrategias y medios para enfrentar la situación.
Competencia de Resolución de Problemas	Componente: Identifica estrategias y genera alternativas de solución. Descriptor: Enumera posibles pasos a seguir para solucionar el problema.

Eje Temático:	Me emociona conocer las señales de tránsito.			
Áreas Curriculares:	Lengua Española, Ciencias Sociales, Matemática.			
Tiempo Estimado	4 semana			
Estrategias de Enseñanza y aprendizaje:	Estrategia de recuperación de saberes previos. Juego. Estrategia de descubrimiento e indagación.			
Competencias Específicas	Contenidos	Indicadores de Logros	Actividades	R m
Lengua española. Producción oral Produce oralmente la información de señales de tránsito diversas.	Conceptuales: -Señales de tránsito: función y estructura (palabras y/o imagen). - El significado de la forma y los colores de las señales de tránsito.	-Produce oralmente la información de una señal de tránsito con fluidez y entonación adecuada,	Inicio o recuperación de saberes previos: Estrategias de recuperación de saberes previos. -La maestra del centro educativo Francisco del Rosario Sánchez, selecciona el eje temático, “Me emociona conocer las señales de tránsito” Se introducirá el tema indagando los saberes previos de los estudiantes: ¿Qué son las señales de tránsito? ¿Quiénes deben conocerlas y respetarlas?	C . In S ec V In P
	Procedimentales:			

	<p>-Establecimiento de la intención comunicativa de la señal de tránsito.</p> <p>- Construcción oral de la información de la señal de tránsito en coherencia con la intención comunicativa</p> <p>-Utilización del vocabulario apropiado a la función de la señal de tránsito seleccionada.</p>	<p>teniendo en cuenta su función y estructura.</p>	<p>¿Cuál es la función de las señales de tránsito?</p> <p>¿Cuáles son los colores y forma de las señales de tránsito?</p> <p>-La docente presentará un video a los alumnos sobre las señales de tránsito. https://youtu.be/rnb0fkpeOao</p> <p>-La docente pregunta a los estudiantes.</p> <p>- ¿Qué observaron en el video?</p> <p>- ¿Quién dirige el tránsito?</p> <p>- ¿Es importante su labor? ¿Por qué?</p> <p>-La docente orienta a los estudiantes sobre la importancia de respetar las señales de tránsito.</p> <p>Profundización y construcción.</p> <p>-Los estudiantes investigaran en diferente sitio web todo lo relacionado con las señales de tránsito.</p> <p>¿Qué son las señales de tránsito?</p> <p>¿Cómo se clasifican las señales de tránsito?</p> <p>¿Cuál es la intención comunicativa de las señales de tránsito?</p> <p>¿Por qué es importante conocer las señales de tránsito?</p> <p>¿Cuál es la función principal de las señales de tránsito?</p>
	<p>Actitudinales</p> <p>- Valoración de la importancia de observar las señales de tránsito para circular correctamente por las vías públicas.</p> <p>-Crítica al hablar sobre el respeto a las señales de tránsito y</p>		

	su cumplimiento.		<p>-A partir de lo investigado y trabajado en las actividades anteriores.</p> <p>-Identificarán las recomendaciones y normas de tránsito que se deben respetar cuando se circula en las calles.</p> <p>Evaluación y fijación</p> <p>-Lista de cotejo.</p> <p>-La docente les pedirá a los estudiantes dibujar y colorear las señales de tránsito.</p> <p>-Presentación de una maqueta sobre las señales de tránsito.</p> <p>-Escribir lo que indica cada una de las señales de tránsito.</p> <p>-Colorear las luces de los semáforos.</p> <p>-Pregunta y respuesta.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	
Competencias específicas	Contenidos	Indicadores de logros.	Actividades	R m
Ciencias sociales. Interacción sociocultural y construcción ciudadana	Conceptuales: -La Comunidad: Espacio natural y social	-Identifica las principales señales y normas del tránsito y	Inicio o recuperación de saberes previos: -La maestra introducirá el tema haciendo preguntas orales para conocer los saberes previos de los estudiantes. ¿Qué son las señales de tránsito?	

<p>Propone acciones de cuidado de su entorno, reconociendo que éste le pertenece y que su mantenimiento adecuado beneficia a todos/as.</p>	<p>Procedimentales: -Representación (dramatización, poesías, canciones, títeres) de situaciones que involucran instituciones sociales de su comunidad.</p> <p>Actitudinales: -Contribución y participación en los trabajos de equipo.</p>	<p>reconoce las ventajas de cumplir con las mismas.</p>	<p>¿Quiénes deben conocerlas y respetarlas? ¿Cuál es la función de las señales de tránsito? ¿Cómo se clasifican las señales de tránsito? ¿Cuál es la intención comunicativa de las señales de tránsito? ¿Por qué es importante conocer las señales de tránsito? -Proyección de un video acerca de las señales de tránsito. Lluvias de ideas.</p> <p>Profundización y construcción. -Los estudiantes realizaran una dramatización sobre los accidentes de tránsito. -Los estudiantes deben realizar una dramatización final, sobre los accidentes que pueden ocurrir si no se respeta las señales de tránsito, con el fin de que tomen conciencia sobre el respecto que se le debe tener a las señales de tránsito.</p> <p>Evaluación y fijación -Rúbrica -Los estudiantes realizaran exposición de las señales de tránsito más conocidas para ellos.</p>
--	---	---	--

			<p>-Presentación de un trabajo escrito sobre las zonas urbanas y rurales.</p> <p>-Debate sobre el respecto de las señales de tránsito.</p> <p>-Dramatización sobre los accidentes de tránsito.</p> <p>-Pregunta y respuesta.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	
Competencias específicas	Contenidos	Indicadores de logros.	Actividades	R m
<p>Matemática.</p> <p>Modelar y representar</p> <p>Representa números utilizando diferentes medios y recursos.</p>	<p>Conceptuales</p> <p>-Secuencia de números naturales hasta el 999.</p> <p>Procedimentales:</p> <p>Utilización de números para cuantificar y representar datos.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>-Valoración de los beneficios que aporta el compartir el trabajo con</p>	<p>-Cumple las normas establecidas.</p>	<p>Inicio y recuperación de saberes previos.</p> <p>-La maestra dará a conocer mediante imágenes los tipos de señales de tránsito según su tipo y su color para que los alumnos puedan identificar cada una.</p> <p>-Los estudiantes observaran una diapositiva, proyectada por la docente, acerca de las señales de tránsito, donde se enumeran los lados que tiene cada una de las señales de tránsito.</p> <p>Profundización y construcción.</p> <p>-Indagan acerca de las señales de tránsito y elaboran y cuentan de 1 en 1 la forma y los lados que tiene las señales de</p>	

	otros.		<p>tránsito.</p> <p>¿Qué forma tiene cada señal?</p> <p>¿Cuántos lados tiene cada una?</p> <p>Evaluación y fijación</p> <p>-Escala estimativa.</p> <p>-Mediante preguntas, los estudiantes nombran y enumeran las señales de tránsito.</p> <p>-Pregunta y respuesta.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>
--	--------	--	---

1.5.2. Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

Me emociona conocer las señales de tránsito.

Área curricular: Lengua Española.

Competencia Específica: Producción oral Produce oralmente la información de señales de tránsito diversas.

Indicadores de Logros: Produce oralmente la información de una señal de tránsito con fluidez y entonación adecuada, teniendo en cuenta su función y es

1.6. Plan de clases de tercer grado.

Competencias Fundamentales:	
Competencia ética y ciudadana	<p>Componente: se reconoce como miembro de una cultura, un proyecto de nación y de una cultura humana.</p> <p>Descriptor: Identifica elementos que caracterizan la cultura dominicana, aprecia elementos distintivos del entorno de la cultura dominicana.</p>
Comunicativa	<p>Componente: reconoce los elementos y características de la situación de comunicación.</p> <p>Descriptor: clarifica su intención antes de la producción de un texto, considera las características del texto (tipos de participantes, etc.)</p>
Pensamiento lógico, crítico y creativo	<p>Componente: aborda las situaciones y necesidades de forma creativa.</p> <p>Descriptor: identifica sus necesidades en su contexto. Interpreta la situación desde diferentes perspectivas.</p>
Científica y tecnológica	<p>Componente: ofrece explicaciones científicas de fenómenos naturales y sociales.</p> <p>Descriptor: Explora, describe, se interroga y busca el objeto o fenómeno.</p>
Ambiental y de salud	<p>Componente: se compromete con la sostenibilidad ambiental.</p> <p>Descriptor: actúa a favor de la preservación de los recursos naturales.</p>
Resolución de problemas	<p>Componente: investiga y busca información.</p> <p>Descriptor: utiliza algunas fuentes de información para comprender y determinar la mejor forma de acción.</p>

Personal y espiritual	<p>Componente: establece relaciones constructivas y colaborativas.</p> <p>Descriptor: se da cuenta de la diferencia y semejanzas con otros y otras. Manifiesta sensibilidad ante las necesidades de las demás personas.</p>
Situación de aprendizaje:	<p>Me Divierto Conociendo Mi País</p> <p>Los estudiantes de tercero A, del primer ciclo de básica del centro educativo Preescolar Tía Haydee, muestran la necesidad de conocer las provincias con mayor migración en nuestro país.</p> <p>Mediante el descubrimiento y la indagación los estudiantes realizarán investigaciones, en diferentes fuentes bibliográficas, sobre la migración en el país.</p> <p>Estudiarán casos, realizarán actividades diagnósticas y expondrán sobre las ventajas y desventajas que tiene la migración. Con sus trabajos mostrando los resultados adquiridos.</p>
Áreas Curriculares:	Ciencias Sociales – Ciencias Naturales
Tiempo Estimado	21 días
Estrategias de Enseñanza y aprendizaje:	<p>Recuperación de saberes: diálogo guiado por la observación de imágenes y expresión de experiencias propias.</p> <p>Descubrimiento e indagación: comparación de las costumbres en la familia, provincia y región. Análisis matemático de las características poblacionales. Lectura y reflexiones sobre textos. Observación de las imágenes y discusión asistida. Diálogo situacional.</p> <p>Investigación: aportes de personajes famosos de la comunidad. Sobre el nombre del municipio. Personajes del carnaval de la comunidad. Ritmos musicales del municipio.</p> <p>Trabajos grupales: dramatización de personaje dominicano favorito y personajes del carnaval. Elaboración de collage de personajes. Celebración de fiestas de carnaval en el aula. Feria aniversario independencia nacional. Visita a lugares.</p>

Competencias Específicas	Contenidos	Actividades	Indicadores de logro	Re
Ciencias Sociales Ubicación en el tiempo y el espacio: reconoce la relevancia de tradiciones y lugares históricos de su identidad cultural. Utilización crítica de fuentes de información: establece relaciones entre las migraciones, la cultura y la	<p>Conceptuales: Migración (procedencia familiar, diversidad cultural, densidad poblacional). Lugares y festividades de importancia cultural de las distintas regiones del país. Personajes destacados de la cultura dominicana: en la música, el deporte, el baile.</p> <p>Procedimentales: Indagación a través de diversas fuentes sobre las costumbres festivas de su comunidad. Enumeración y descripción de las principales fiestas de su región. Elaboración de ferias con sus compañeros y compañeras sobre costumbres festivas de algunas provincias del país. Investigación sobre los lugares de procedencia</p>	<p>-Inicio o recuperación de saberes previos. Dramatización La maestra orienta a los niños sobre el tema de la migración y los invita a dramatizar la partida de su familia Videos La maestra muestra videos sobre la migración para que los niños den su opinión. Reflexiones Los niños analizaran y comprenden la reflexión Evaluación diagnóstica Preguntas y respuestas -Profundización y construcción. La maestra muestra láminas del tema para que los estudiantes identifiquen</p>	<p>Describe algunas festividades (carnaval, patrias, religiosas) de las regiones o provincias del país. Expresa su punto de vista acerca de las principales festividades de su comunidad. Narra algunas historias familiares relacionadas con la procedencia de sus ancestros.</p>	Ed Mí Mí Po Go Wo Lá Lib Ca Cu Co Ce Lá Yo

<p>densidad poblacional de su comunidad.</p> <p>Interacción sociocultural y construcción ciudadana: reconoce y valora a importancia de personajes destacados de la cultura dominicana en su identidad cultural.</p>	<p>de los integrantes de su familia.</p> <p>Reconocimiento de que sus ancestros proceden de otros lugares donde vivieron anteriormente.</p> <p>Identificación en un mapa de las provincias y regiones de procedencia de algunos de sus familiares.</p> <p>Representación oral o escrita sobre el lugar de procedencia de su familia y de algunos aspectos de su cultura.</p> <p>Lectura y discusión en las que se argumente sobre los motivos por los que suceden las migraciones internas y externas.</p> <p>Reconocimiento de la diversidad cultural de la República Dominicana.</p> <p>Construcción de modelos que relejen la densidad poblacional de las regiones.</p> <p>Lectura sobre personajes dominicanos que han trascendido la vida nacional.</p> <p>Presentación a través de dramatización, afiches y escritos de los aportes y procedencia de algunos personajes famosos de su interés.</p>	<p>Observan y analizan un video sobre la cultura dominicana (https://www.youtube.com/watch?v=55oQiePPhmg)</p> <p>Identifican mapamundi</p> <p>Realizan correcciones en grupo</p> <p>La maestra forma grupos de cinco para que los niños se evalúen entre sí.</p> <p>Realizan cuestionario</p> <p>La maestra asigna cuestionario sobre el tema la cultura dominicana</p> <p>Actividades en el libro</p> <p>Los estudiantes realizan las actividades asignadas por el docente en los libros.</p> <p>Visitas</p> <p>La maestra invita a varios padres para narrar sus historias de como migraron de un lugar a otro.</p> <p>-Evaluación y fijación</p> <p>Lectura del caso</p> <p>Realizan mapas conceptuales</p>	<p>Explica de manera oral o escrita el concepto de migración.</p> <p>Enumera y describe oralmente y por escrito las principales causas de las migraciones.</p> <p>Reconoce distintos aspectos culturales de su comunidad, provincia y región que son producto de las distintas migraciones de sus pobladores.</p> <p>Explica la diferencia de la densidad poblacional del campo y la ciudad y</p>
---	---	--	---

	<p><u>Actitudinales</u></p> <p>Valoración de la trayectoria migratoria de su familia o de integrantes de su comunidad.</p> <p>Interés por conocer las festividades que celebra su comunidad.</p> <p>Valoración e identificación con diversos personajes destacados del país.</p>	<p>Diario reflexivo</p> <p>Socializan sus respuestas</p> <p>Realizan maquetas</p>	<p>menciona las causas principales relacionadas con la migración.</p> <p>Propone acciones para conservar los lugares que forman el patrimonio cultural.</p>	
	<p><u>Procedimentales:</u></p> <p>Recolección, clasificación y registro en una tabla de diferentes tipos de objetos.</p> <p>Agrupamiento y organización de datos de acuerdo con criterios definidos.</p> <p>Construcción de gráficos de barras, histogramas y gráficos lineales utilizando informaciones presentadas en tablas de conteo.</p> <p>Utilización de herramientas tecnológicas para organizar datos y hacer tablas de conteo.</p> <p>Utilización de herramientas tecnológicas para elaborar gráficas de barras sencillas y pictogramas.</p>			
Competencias	Contenidos	Actividades	Indicadores de	Re

Específicas			logro	me
<p>Ciencias Naturales Ofrece explicación científica a fenómenos Reconoce características y funciones comunes en los seres vivos del entorno. Asocia la interdependencia y el flujo de energía entre seres vivos. Comunica sus ideas sobre las características,</p>	<p>Conceptuales: Relación de los seres vivos y el medio. Las plantas y sus órganos: La raíz, el tallo, las hojas, la flor, el fruto. Beneficios de las plantas para los demás seres vivos. Otros beneficios de las plantas. Plantas ornamentales, plantas medicinales. Cuido y respeto el medio ambiente.</p> <p>Procedimentales: Exploración, identificación y descripción de características y funciones que realizan las plantas, y su relación con otros seres vivos.</p> <p>Comparación, clasificación y descripción de la forma de alimentación de los seres vivos de su entorno.</p> <p>Elaboración de la cadena de alimentos.</p> <p>Experimentación (guiada): las plantas necesitan luz, aire, suelo y agua para producir alimentos.</p> <p>Indagación en fuentes variadas, descripción y discusión para explicar sobre las funciones de las plantas como productoras de alimentos.</p>	<p>-Inicio o recuperación de saberes previos.</p> <p>Dramatización</p> <p>La maestra orienta a los niños sobre el tema de las plantas y los invita a disfrazarse de fruta y dramatizar como son y que nos proporcionan</p> <p>Videos</p> <p>Los estudiantes investigaran a través de videos las informaciones que necesitan para realizar su disfraz de fruta</p> <p>Reflexiones</p> <p>La maestra invita con anticipación a dos estudiantes a buscar la reflexión del día</p> <p>Evaluación diagnóstica</p> <p>Preguntas y respuestas</p> <p>-Profundización y construcción.</p> <p>Los estudiantes observan videos sobre las características de los seres vivos y aprenden sobre ellas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9wTImTwJ73E</p>	<p>Identifico y relaciono los característicos y funciones comunes do los tejidos y órganos internos de plantas y otros seres vivos del entorno.</p> <p>Compara las formas de alimentación entre plantas, animales y humanos,</p> <p>describiendo cómo obtienen energía para realizar sus funciones vitales.</p>	<p>Ed</p> <p>Mi</p> <p>Mi</p> <p>Po</p> <p>Go</p> <p>Lá</p> <p>Lib</p> <p>Ca</p> <p>Cu</p> <p>Co</p> <p>Ce</p> <p>Lá</p> <p>Ma</p> <p>Se</p> <p>Al</p> <p>Tie</p> <p>Ag</p> <p>Yo</p>

funciones e interdependencia entre los seres vivos, enfermedades y uso de plantas medicinales.	Experimentación (guiada): relación entre las semillas y las plantas	Los estudiantes plantarán semillas y observan su proceso de germinación	
	Actitudinales: Demostración de curiosidad, objetividad, creatividad, interés por la comunicación de sus ideas, seguimiento de procedimientos, el trabajo individual y colaborativo, cuidado de su salud, y el medio ambiente; respeto a las ideas y diferencias de las demás personas, y utilización sostenible de los recursos de que dispone.	<p>Realizan correcciones en grupo</p> <p>La maestra forma grupos de cinco para que los niños se evalúen entre sí.</p> <p>Realizan cuestionarios</p> <p>Con ayuda de los libros los estudiantes contestan las preguntas de los cuestionarios</p> <p>Actividades en el libro</p> <p>La maestra orienta a los estudiantes a realizar tareas en el libro de naturales alusiva al tema de las plantas</p> <p>-Evaluación y fijación</p> <p>Diario reflexivo</p> <p>Los estudiantes realizaran un diario reflexivo de los temas tratados.</p> <p>Socializan sus respuestas</p> <p>Los estudiantes socializan sus respuestas y las corrigen con la maestra.</p> <p>Socializan los resultados del proceso de germinación</p>	

CAPITULO 2. CAPÍTULO II: EDUCACIÓN A DISTANCIA



Actualmente, la educación a distancia ha permitido que las personas (niños, adultos y ancianos) continúen con su proceso de aprendizaje y enseñanza a pesar de las limitaciones impuestas por la pandemia.

Por este motivo, en este capítulo se conocen las distintas modalidades de educación a distancia, la sincrónica y la asincrónica, al igual que sus ventajas y desventajas. También, se describen algunas de las herramientas más utilizadas en este tipo de práctica educativa.

2.5. Modalidad Sincrónica: Ventajas y Desventajas.

Es la clase que se realiza en tiempo real con los distintos medios y recursos que ofrece la tecnología, tales como Zoom, Google Meet, Teams, WhatsApp, Classroom,

etc.

2.5.1. Ventajas:

- Los docentes pueden tener una interacción con los estudiantes en tiempo real y así evidenciar los conocimientos adquiridos por el mismo. Además de que los niños de manera autónoma y con la guía del docente es capaz de adquirir competencias tecnológicas, ya sea al momento de ingresar al video llamada o enviar las evidencias requeridas.
- El maestro puede responder su duda de una vez, saber quién entiende y quien necesita más trabajo

2.5.2. Desventajas:

- No todos contienen dispositivos tecnológicos para asistir diariamente a los encuentros.
- Muchos de los padres no tienen conocimientos en cuanto a la tecnología.
- La mala conexión con el internet.
- No todo logran seguir el mismo ritmo y llevarían un poco más de tiempo (Rappoport, 2020)

2.6. Modalidad Asincrónica Ventajas y Desventajas

El aprendizaje asincrónico, es donde el maestro elabora video, material escrito,

material en PDF entre otros y puede dejarlo a través de una plataforma o mediante los canales de enseñanza que hay elegido, para que el estudiante pueda aprender, aunque no sea en el tiempo real.



2.6.1. Ventajas:

Los alumnos pueden realizar su tarea en el tiempo que consideren conveniente.

2.6.2. Desventajas:

No hay certeza de que en realidad es el estudiante quien realiza las asignaciones y por ende no se puede saber las competencias que ha adquirido por el mismo (Rappoport, 2020)

2.7. Herramientas Tecnológicas Para la Interacción Sincrónica y Asincrónica.

2.7.1. Google Meet:

Es una herramienta de videoconferencia, cualquier persona que tenga una cuenta en



Google Meet

Google puede crear una reunión online, y lo más importante es que se puede reunir hasta con 100 participantes (Mujica, ND).

2.7.2. Zoom:

Es una herramienta que Facilita la formación de un vínculo más cercano entre el docente y los alumnos, colabora con el desarrollo de las

competencias fundamentales, por ejemplo, la comunicativa. Además, permite la aclaración de dudas en tiempo real (Tu Colegio Ideal, 2021).

2.7.3. Google Classroom:

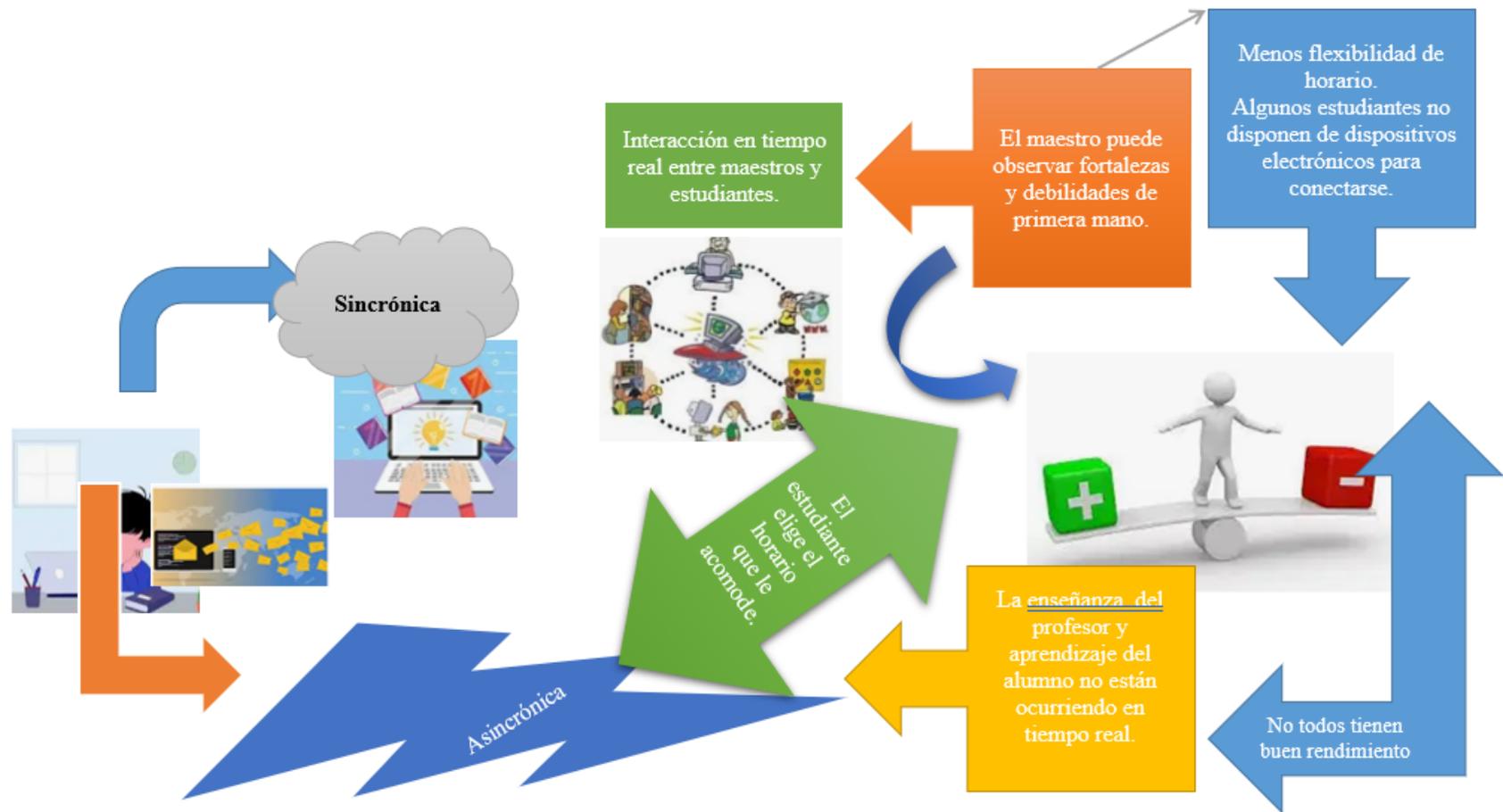
Es un servicio web educativo gratuito desarrollado por Google que permite gestionar las actividades de un aula de clase mediada por tecnologías de la información y comunicación (Google Support, ND).



2.8. Flujograma Lúdico

2.8.1. Modalidad Sincrónica y Asincrónica.





CAPITULO 3. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.



El tercer capítulo, contempla todo lo relacionado con la evaluación educativa, desde su concepto, tipos, estrategias y técnicas de evaluación, e incluso la Ordenanza 02-2016 que contempla este proceso.

Del mismo modo, se utilizaron varias herramientas tecnológicas para crear instrumentos de evaluación, de los cuales, se explican los pasos a seguir para elaborarlos y se incluyen los enlaces de acceso a dichos instrumentos.

3.5. Concepto de Evaluación de los Aprendizajes.

La evaluación es un proceso que permite conocer el avance o rendimiento integral del estudiante de esta manera se pueden observar resultado en su conducta e intelecto y

consiste en un proceso sistemático y continuo de recopilación de informaciones relevantes con el propósito que los actores educativos reconozcan y valoren la eficacia de la enseñanza y la calidad de los aprendizajes (MINERD, 2016)

3.6. La Evaluación en el Primer Ciclo del Nivel Primario: Ordenanza 02-2016.

Según el Consejo Nacional de Educación por medio de las atribuciones dadas por el art. 78 de la Ley General de Educación No. 66'97, dicta la Ordenanza 02- 2016 que establece el sistema de evaluación de aprendizajes en el Nivel Inicial y Nivel Primario. Una evaluación de calidad debe tener 4 principios: Equidad, confiabilidad, validez y transparencia. Según el momento en que ocurra puede ser diagnóstica (al inicio), formativa (durante el proceso) y sumativa (al final); mientras que de acuerdo con los participantes puede ser autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Entre los componentes del sistema de evaluación se encuentran las competencias fundamentales y específicas, dimensiones del desarrollo, contextos educativos, estrategias de enseñanza y aprendizaje, los recursos, medios, técnicas e instrumentos de evaluación.

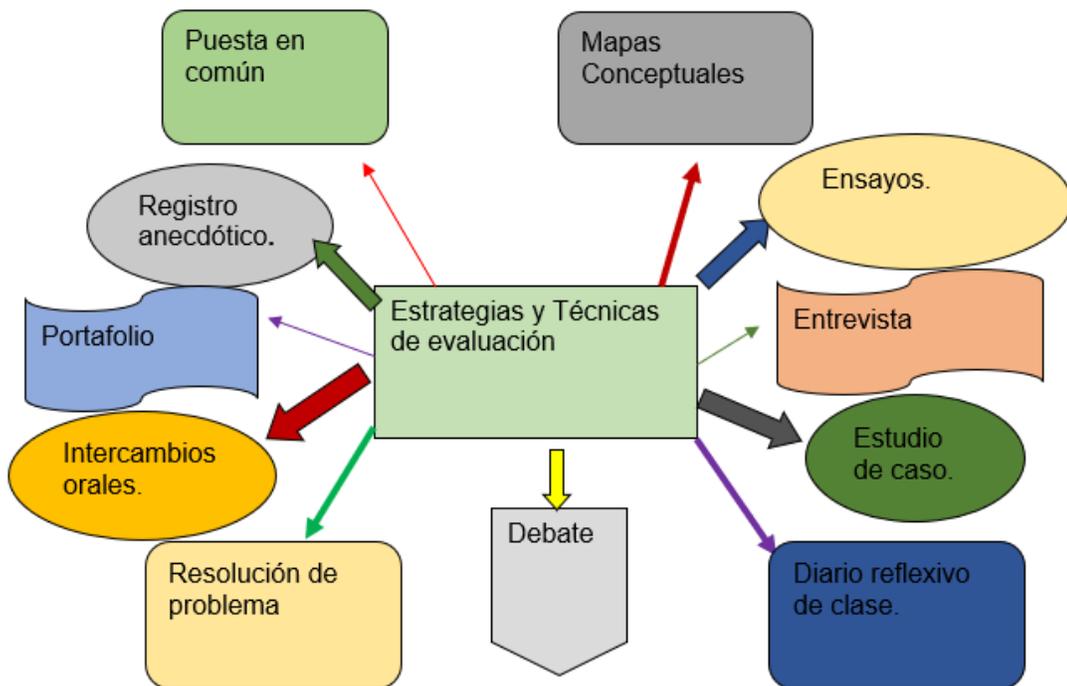
Por otra parte, las instancias gestoras del proceso de aprendizaje son los Centros Educativos, Direcciones Distritales, Direcciones Regionales, y Nivel Central, quienes deben velar por la calidad de la educación. Asimismo, recalca la importancia de la participación de todas las personas implicadas en el aprendizaje (docentes, estudiantes, padres, etc.).

En cuanto a las escalas de valoración de los aprendizajes, en el nivel inicial es:

todavía no lo hace, lo hace con ayuda o lo hace por sí solo. En cambio, para mostrar los resultados del trabajo educativo del niño se utiliza la escala: Logrado (L), En Proceso (P) e Iniciado (I), los cuales se expresen por la inicial de cada uno.

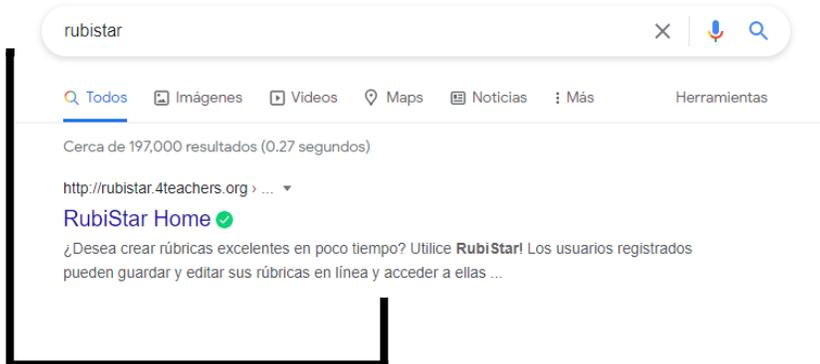
El primer ciclo de los grados 1^o, 2^o y 3^o es llamado *Unidad Pedagógica*. Solo se repite en 3^o grado si no ha completado la alfabetización inicial (dominio de la lectura, escritura y matemática). En 4^o, 5^o y 6^o grado para ser promovidos deberán aprobar todas las áreas curriculares pertenecientes al grado. Para la calificación se utiliza la escala: A (entre 90 y 100%), B (80 y 89%), C (65 y 79%) e I (insuficiente por debajo del 59%) (Consejo Nacional de Educación, 2016).

3.7. Estrategias y Técnicas de Evaluación.



3.8.1. Rubistar.

Es una herramienta gratuita, que permite crear rúbricas de evaluación en línea, los usuarios registrados pueden guardar, editar y almacenarla en la nube. Para utilizar Rubistar debe tener o crear una cuenta de Google y llenar los campos que solicita la



plataforma
(Pontificia
Universidad
Católica de
Valparaíso, ND).

3.8.1.1. Beneficios y utilidad de Rubistar en la evaluación.

- Incrementa la objetividad del proceso de evaluación.
- Conocen de antemano los criterios con lo que serán evaluado.
- Facilita la comprensión global del tema y la relación de las diferentes capacidades.
- Para los y las docentes son fáciles de usar y de explicar a los alumnos.
- Fomentan el aprendizaje y la auto evaluación.
- Son versátiles y se ajustan a las exigencias del proceso de evaluación por competencias.

3.8.1.2. Cómo trabajar en Rubistar paso a paso.

Descripción de la rúbrica

Here is a list of the people who contributed to the creation of this rubric template. [hide/show](#)

Información de la rúbrica

Su nombre:

Saludo:

Nombre:

Apellido:

Título del proyecto:

Presentación Oral:

Area postal:

Debido a que RubiStar es gratuita gracias a una concesión del Ministerio de Educación de los Estados Unidos de América, usamos el código de área postal para mostrar dónde se usa RubiStar. Los usuarios internacionales deben ingresar el siguiente número 99999 como su código de área. Por favor, sea tan preciso como le sea posible.

Tipo de rúbrica

Si, mi rúbrica es provisional

Use el menú para indicar si su rúbrica es permanente o provisional.

Escoja **provisional** si:

- Usted simplemente quiere imprimir su rúbrica o guardar una copia en su computadora
- Usted está evaluando RubiStar
- Usted le está mostrando a alguien cómo usar RubiStar
- Usted quiere guardar su rúbrica en línea por una semana o menos tiempo.

Escoja **permanente** si:

- Usted quiere guardar su rúbrica en línea por más de una semana.

1- En el buscador escribir Rubistar y seleccionar.

2 - En el siguiente paso se visualizará la pantalla de inicio para registrarse colocando los datos requeridos. Registrarse colocando los datos requeridos.

[RubiStar English](#)
[o | Buscar rúbrica | Crear rúbrica | Ingresar | Registrarse | Manual](#)

Ingresar **Registrarse**

Primera inicial: Apellido: Modificador:

Código postal: Su contraseña:

3 - Cuando ya esté registrado se selecciona crear rúbrica, para iniciar la elaboración. Permite escoger diferente tema, se escogerá uno para la elaboración.

RUBISTAR POWERED BY THE UNIVERSITY OF

[Inicio](#) | [Buscar rúbrica](#) | [Crear rúbrica](#) | [Ingresar](#)

Creo esquemas para tu proyecto de actividades de aprendizaje

Escoja una de las siguientes rúbricas

Proyectos Orales	Productos	Multimedia
Debate de Clase	Campaña de Conciencia Pública	Diseñando un Sitio en la Red
Dramatización Histórica	Colección o Exposición	Preproducción - Video
Entrevista	Escribiendo un Musical	Proyecto de "Hyperestudio": Contenido y Apariencia
Espectáculo de Títeres	Haciendo un Afiche	Proyectos Multimedia
Noticiero - Presentación y Planearamiento	Haciendo un Folleto	Relato Digital
Presentación Oral	Haciendo un Juego	Relato Digital del Condado de Scott
Programa Video	Haciendo un Mapa	Tarjeta de Cuentos - Multimedia
Relatando el Cuento	Haciendo un Periódico	
	Línea de Tiempo	

Ciencias	Investigación y Escritura	Destrezas de Trabajo
Construyendo un Puente	6+1 Modelo de Escritura	Autoevaluación de Participación en Música
Dibujos Científicos	Ensayo Persuasivo	Destrezas de Trabajo Colaborativas:
Experimento de Feria Científica	Escribiendo una Carta	
Reporte de Laboratorio	Escribiendo un Cuento	
	Proyecto Investigativo - Planificación en Grupo	

4 - Al seleccionar el tema de la rúbrica, indicará completar unas informaciones, donde solicita especificar si la rúbrica

será permanente (se guardará en la base de datos) o temporal (con una duración de

una semana).

5 – Luego, se presentará la plantilla con el espacio habilitado para su edición al tema seleccionado al principio de su creación.

Editar la rúbrica
Here are some quick steps to help you create your rubric. [hide/show](#)

Categoría:	4	3	2	1
<p>- Por favor escoja -</p> <p>Si no le gusta el nombre de la categoría que aparece en la casilla anterior, use la que se proporciona a continuación para escribir una categoría que mejor se ajuste a sus necesidades.</p> <p>Puede agregar o editar el contenido de la rúbrica en las casillas que aparecen a la derecha.</p>	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar
<p>- Por favor escoja -</p> <p>Si no le gusta el nombre de la categoría que aparece en la casilla anterior, use la que se proporciona a continuación para escribir una categoría que mejor se ajuste a sus necesidades.</p> <p>Puede agregar o editar el contenido de la rúbrica en las casillas que aparecen a la derecha.</p>	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar
<p>- Por favor escoja -</p> <p>Si no le gusta el nombre de la categoría que aparece en la casilla anterior, use la que se proporciona a continuación para escribir una categoría que mejor se ajuste a sus necesidades.</p> <p>Puede agregar o editar el contenido de la rúbrica en las casillas que aparecen a la derecha.</p>	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar	<input type="text"/> Reiniciar

6- Ya terminada la rúbrica, presionar enviar, y esta acción la mostrará en estado de edición. De no modificar ningún dato en la rúbrica, se procederá a seleccionar la opción que desea según las necesidades.

3.8.1.3. Ejemplo de Rubistar elaborado por las participantes.



Reemplazar la información original de la plantilla.



Hay un posible problema con la información ingresada.

Proyecto Investigativo-Planificación en Grupo : Rúbrica del proceso de lectura del primer grado, sección B

Nombre del maestro/a: Dr(a). Eladia, Dany y Prhisleidy

Nombre del estudiante: _____

CATEGORÍA	Nivel 3 Logrado	Nivel 2 En proceso	Nivel 1 Iniciado
1. Lee letreros diversos con la entonación adecuada, respetando las normas de lectura.	Lee las informaciones del letrero por sí sólo.	Lee la mayoría de las palabras del letrero con un mínimo de ayuda.	Lee algunas de las palabras del letrero con ayuda.
2. Se involucra en las actividades de lectura de los letreros de sus entornos y colabora con otras p	Comprende cada una de las actividades de lecturas de los letreros.	Comprende la mayoría de las indicaciones del letrero.	Comprende algunos rasgos del letrero, y con algunas limitaciones.

Fecha de creación: Jul 24, 2021 03:02 pm (CDT)

<https://docs.google.com/document/d/1CaVm3LXKbpE7wFU88mCbEGRAdWjGDBnp2O60s67DDBk/edit>

3.8.2. Padlet

Es una herramienta tecnológica que permite la interacción del docente y los estudiantes al mismo tiempo, por medio de murales donde puede agregar posts,

imágenes, videos, entre otros, comentarlos y modificarlos (e- Learning Masters, 2019).

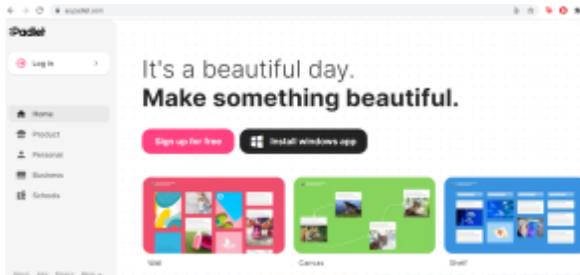


3.8.2.1. Beneficios y utilidad de Padlet

- Fomenta el trabajo en equipo e individual por igual.
- Permite la autoevaluación y heteroevaluación.
- Es fácil de usar y entender.
- Facilita el aprendizaje mediante el uso de elementos (fotos, videos, hipervínculos, conversaciones, posts.)
- Permite que diferentes instrumentos de evaluación sean adaptados a la herramienta.

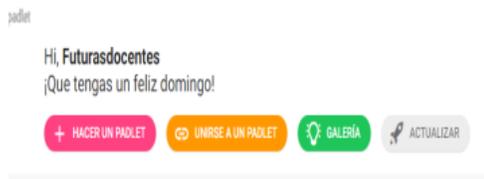
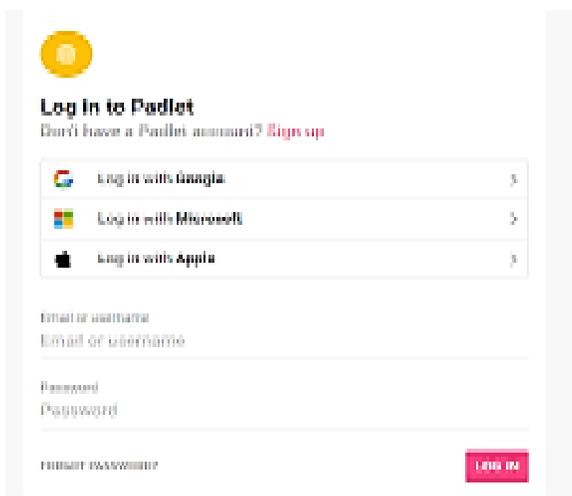
3.8.2.2. ¿Cómo se utiliza Padlet?

1. Entra al navegador, escribe Padlet y haz clic en la primera opción. Luego haz clic en Login in (entrar).



clic en Login in (entrar).

2. Accede con tu cuenta de Google y haz clic en Hacer Padlet.



Hacer un padlet



3. Elige el diseño que más te guste

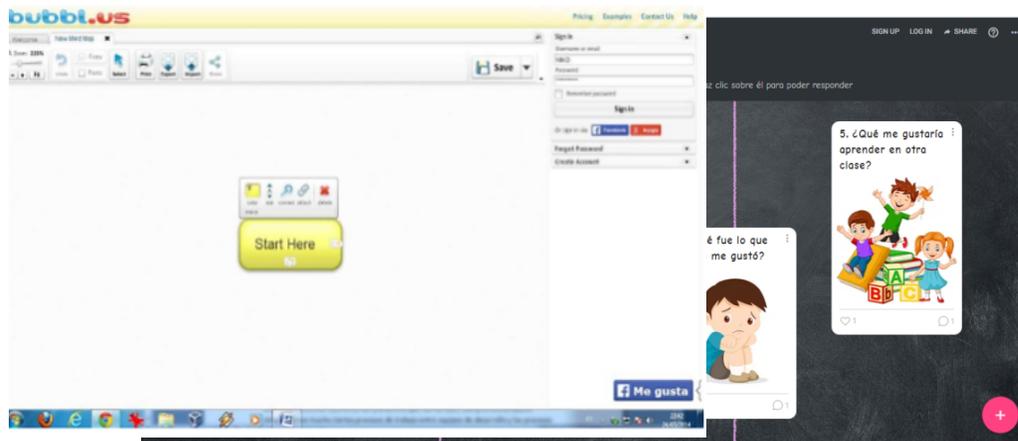


4. En el lado superior derecho, haz clic en ajustes (símbolo de una tuerca) y luego procede a elegir el diseño. Elige el título, agrega una breve descripción, un ícono. Puedes modificarle el fondo, los colores y el tipo de letras. Eres libre de elegir.

Al final, no olvides hacer clic en Guardar. Cuando esté listo nuestro instrumento, hacemos clic en “compartir” y luego en “copiar el enlace en el portapapeles”.

A continuación, accedemos a nuestra vía de comunicación con los estudiantes: Whatsapp, Google Meet, Teams, Moodle u otro y procedemos a pegar el enlace.

3.8.2.3. Ejemplo de Padlet elaborado por las participantes:



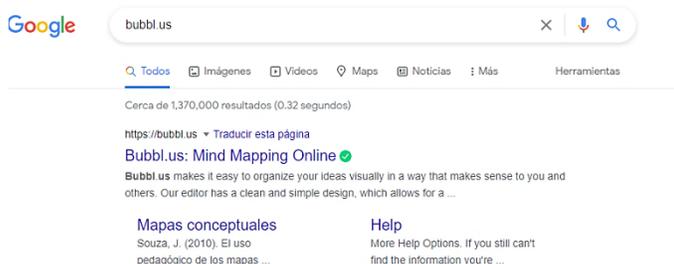
<https://padlet.com/Futurasdocentes/dybks677idhu7oqg>

3.8.3. Bubbl.us

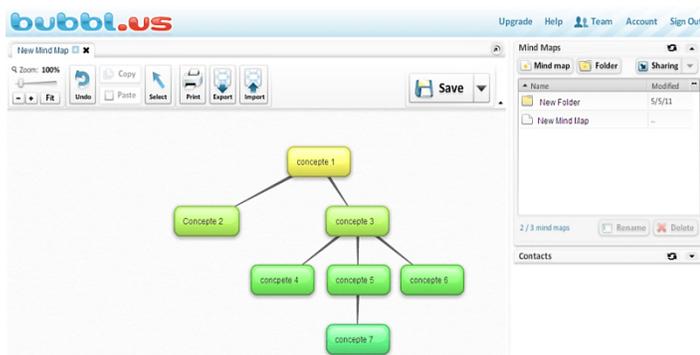
Es una herramienta muy sencilla y al mismo tiempo gratuita, esta se basa en mapas mentales basado en la web... Su uso es fácil e intuitivo. Permite exportar sus mapas como imagen y compartir en Internet a través de la URL (Enseñanza en Línea, ND).



3.8.3.1. Pasos para utilizar Bubbl.us

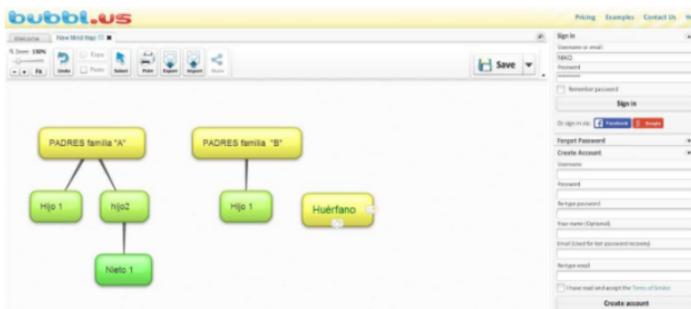


1. Ingrese a la página www.bubbl.us y regístrese como usuario con su correo y una clave. Rellene los campos que le solicita el sitio.



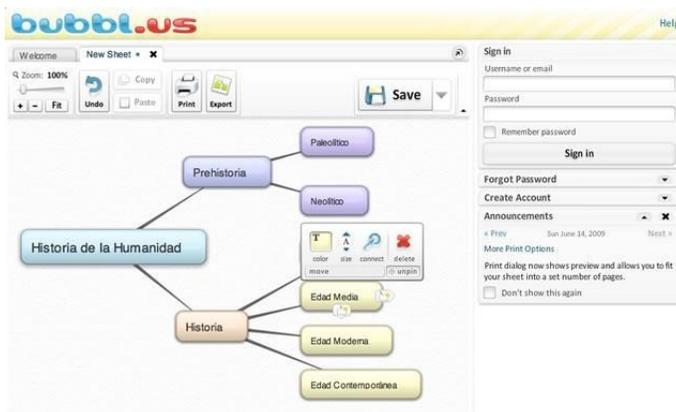
el primer tema o concepto a trabajar.

2. Una vez que se haya registrado, se le abrirá un escritorio de trabajo como el siguiente. Comience escribiendo desde el botón “Start here”. Sobre escriba lo que está escrito y registre



3. Agregue burbujas hacia el lado o abajo. Si lo desea, puede mover las burbujas para reubicarlas.

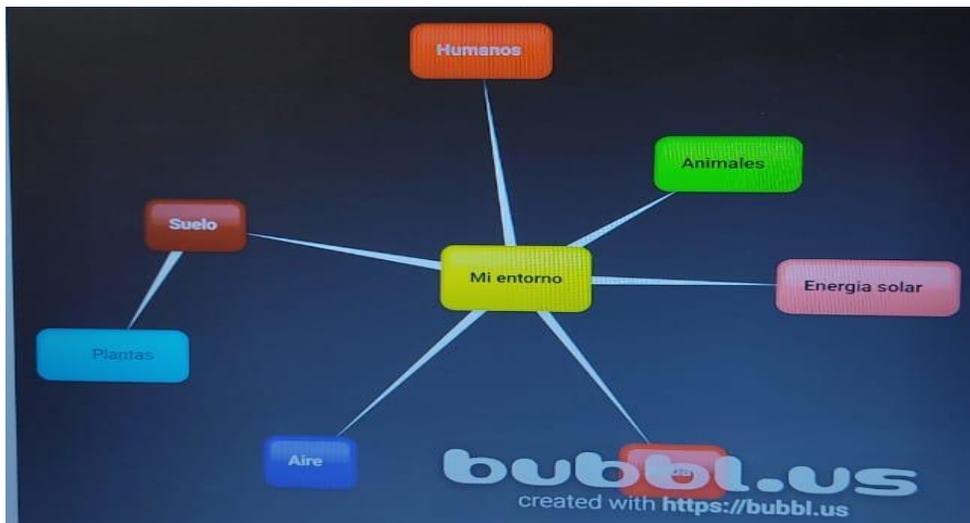
4. Si quiere unir dos burbujas que quedaron separadas, pase el ratón por sobre la



burbuja que desea unir y haga clic en conectar. Sin soltar el ratón, posicónelo sobre la burbuja y arrástrelo hacia la burbuja con la cual quiere unirla.

5- Dar clic al icono de compartir o a Share Luego la opción de Enlace y si poder compartir con los demás.

3.8.3.2. Aquí el resultado y el enlace.



<http://go.bubbl.us/bcf21e/46ae?/Mi-entorno>

3.8.4. Excel



Excel se distingue de los demás programas ofimáticos porque nos permite organizar datos en filas y columnas, y al introducir datos numéricos y alfanuméricos en las hojas de cálculo de Excel, podemos realizar

cálculos aritméticos básicos o aplicar funciones matemáticas de mayor complejidad y utilizar funciones de estadísticas o funciones de tipo lógica en Excel. La hoja de cálculo de Excel nos facilita en gran medida, trabajar con información que podamos analizar, generar reportes mediante herramientas de gráficos y las tablas dinámicas. (FELIPE Y JHONY CEO'S EXCEL PARA TODOS).

3.4.4.1. Enlace de acceso

COLEGIO BUSCANDO MI ESPERANZA.						
TEMA:	Me emociona conocer las señales de tránsito		AREA:	Lengua Española		
DOCENTE:	Estefany Matos		ESCALA	SI	NO	
INDICADORES						
NOMBRES Y APELLIDOS.	Comprende la información que ve y escucha sobre las señales de tránsito.	Conoce la importancia del cumplimiento de las señales de tránsito	Identifica la función de las señales de tránsito que visualiza en su entorno.	Participa de manera activa en los intercambios orales		
ESTUDIANTES	SI	SI	SI	SI	4	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	
ESTUDIANTES					0	

<https://drive.google.com/drive/folders/1IS4N4bM2arbue922ZmICsezZZxRpXtaU?usp=sharing>

3.4.5. Lista de cotejo.

Una lista de cotejo es un cuadro de doble entrada en el cual se anota en la columna izquierda una lista de criterios (palabras, frases u oraciones) que señalan con claridad las acciones, tareas, comportamientos, habilidades o actitudes que se desean evaluar de un proceso de aprendizaje.

Los criterios consideran aspectos relevantes del proceso de aprendizaje por lo que es recomendable que se ordenen según la secuencia en que se realizarán las actividades. En la fila superior se establece una escala de valoración dicotómica (sí/ no).

Pertenecen a la técnica del análisis del desempeño (también entran dentro de la técnica de observación) y permiten evaluar conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

3.4.5.1. ¿Para qué sirve la lista de cotejo?

- Las listas de cotejo son útiles para:
- Evaluar procesos de aprendizaje estructurados.
- Identificar logros y áreas de mejora.
- Evaluar productos terminados.
- Promover la coevaluación y la autoevaluación entre los estudiantes.
- Realizar una evaluación final a un proceso terminado.
- Evaluar aspectos intermedios de un proceso.

3.4.5.2. Características principales.

Como todas las herramientas de evaluación, la lista de cotejo tiene algunas características que la hacen diferente de otras técnicas. Dichas características pueden suponer tanto una ventaja como una desventaja, cuestión que depende de qué es lo que quiere evaluarse. Podemos identificar 4 principales características de la lista de

cotejo: es reestructurada, generalmente es dicotómica, permite establecer secuencias y se basa en la observación. (9 FEB 2020 DOCENTES AL DIA JORGE ALBERTO GUERRERO).

3.4.6. Escala estimativa.

Escala estimativa					
Escuela: Isaac Newton		Asignatura: Español		Grado: Cuarto	
Propósito: Autoevaluar el desarrollo del proyecto "Exponer un tema de interés"					
Nombre del alumno: _____					
Instrucciones: Lee cada enunciado y marca con una palomita la opción con la cual te identificas.					
Indicadores	Niveles de logro				
	Debo mejorar 	Aceptable 	Regular 	Bien 	Muy bien 
Formulo preguntas para buscar información.					
Localizo información repetitiva en un texto.					
Planifico una exposición.					
Elaboro gráficos para la exposición.					
Utilizo acentos en mi texto cuando es necesario.					
Acepto participar armoniosamente en el trabajo en equipo					
Respeto las opiniones de mis compañeros y soy objetivo cuando expreso las mías.					

La escala estimativa o escala de apreciación es un instrumento perteneciente a la técnica de observación que permite evaluar conductas o procedimientos realizados por el alumno; además evidencia el grado en el cual está presente una característica o indicador.

3.4.6.1. ¿Cuáles son las partes que integran una escala estimativa o de apreciación?

- Una serie de frases (indicadores o rasgos) que señalan los procedimientos o conductas a evaluar.
- Una escala en donde el profesor marca, acorde con lo que observa, el nivel en que se encuentra el estudiante con relación al ideal del indicador.

3.4.6.2. Tipos de escalas estimativas.

Las escalas estimativas o de apreciación pueden ser de tres tipos: Descriptivas, Numéricas o Gráficas.

Escalas descriptivas: los niveles de los indicadores o criterios se califican con frases descriptivas como muy bien, bien, regular, deficiente. También suelen emplearse frases que señalan la frecuencia de algún tipo de conducta como siempre, casi siempre, a veces, nunca.

Escalas numéricas: los niveles de los indicadores o criterios se miden con números. Cada número corresponde a su equivalente descriptivo, por ejemplo, Muy bien = 5; Bien = 4; Regular = 3; Aceptable = 2; Deficiente = 1.

Escalas Gráficas: los niveles de los indicadores o criterios se señalan mediante casilleros con conceptos opuestos en sus extremos; pueden integrarse con diez casilleros en donde el primero sea equivalente a deficiente y el décimo a excelente. También suelen utilizarse figuras de apoyo que representen cada nivel, cuando se elabora de esta manera se recomienda emplear cinco casilleros o niveles. (12 JULIO 2020 DOCENTES AL DIA JORGE ALBERTO GUERRERO).

3.4.6.3. Enlace de acceso.

FRANCISCO DEL ROSARIO SANCHEZ													
2	TEMA:	Me emociona conocer las señales de tránsito				ASIG.	Matemática						
3	ACTIVIDAD:	Las señales de tránsito.											
4	DOCENTE:	Yurdali Hernández De Jesús		FECHA:	7/26/2021								
5	ESCALA ESTIMATIVA:	Describe oralmente las señales de tránsito que reconoce.	Comprende las señales de tránsito de la vía pública.	Reconoce la importancia de las señales de tránsito y el buen manejo de estas.	Identifica la forma geométrica de las principales señales de Tránsito en su entorno.	Cuantifican la cantidad de señales de tránsito en su entorno.	Puntaje máximo	Puntaje mínimo		1 a 5			
6	1	ALUMNO	5	4	3	4	2	18	18	16	5	Nunca	1
7	2	ALUMNO	5	3	4	3	1	16	20%	16.4	6	Casi nunca	2
8	3	ALUMNO							40%	16.8	7	Regularmente	3
9	4	ALUMNO							60%	17.2	8	Con frecuencia	4

<https://drive.google.com/drive/folders/1uABX5ALGa9C3u8GLHyPtk4a39tVPHNWe?usp=sharing>

3.4.7. Ejemplificaciones de los Instrumentos Trabajados

Grado: 2do de primaria.			
Evidencias:			
Construcción de señales de tránsito.			
Producción oral de la información de señales de tránsito.			
Criterios para evaluar	Si	No	Observaciones
			
Comprende la información que escucha sobre las señales de tránsito.			
Conoce la importancia del cumplimiento de las señale de tránsito.			

Distingue las diferentes señales de tránsito según su estructura y función.			
Expresa en voz alta la información de las señales de tránsito que observa, manteniendo una entonación adecuada.			
Expresa de manera oral, la información que brinda una señal de tránsito según su tipo.			
Identifica la función de las señales de tránsito que visualiza en su entorno.			
Diseña señale de tránsito, respetando su estructura y función.			
Muestra satisfacción de manera oral o corporal al comprender el significado de las señales de tránsito.			
Muestra interés de manera oral o corporal al clasificar las señales de tránsito.			
Respeto el punto de vista de los demás compañeros.			
Participa de manera activa en los intercambios orales.			

Rúbrica			
Me emociona conocer las señales de tránsito.			
Área curricular	Ciencias Sociales		
Competencia específica:	Interacción sociocultural y construcción ciudadana: Propone acciones de cuidado de su entorno, reconociendo que este le pertenece y que su mantenimiento adecuado beneficia a todos/as.		
Indicadores de logro:	Identifica las principales señales y normas del tránsito y reconoce las ventajas de cumplir con las mismas.		
Criterios de evaluación:	Distingue las diferentes señales de tránsito. Busca información sobre las normas y señales de tránsito. Identifica las diferencias de la función de cada señal de tránsito.		
Evidencias:	Construcción de señales de tránsito y conoce y lee señales de tránsito.		
Grado:	2do de primaria.		
Niveles de desempeño			
	Nivel I Iniciado	Nivel II En proceso	Nivel III Logrado
	Reconoce algunas señales y describe algunas normas de tránsito.	Comprende el significado de las señales de tránsito. Este implementa algunas normas del tránsito y reconoce las ventajas de cumplir con las mismas.	Argumenta y analiza la importancia de conocer y cumplir con las señales de tránsito. Propone acciones de cuidado de su entorno y crea hábitos para cumplir y respetar las normas y señales de tránsito en su vida diaria.

Ponderación	50%	75%	100%
Estudiante 1			
Estudiante 2			
Estudiante 3			
Estudiante 4			
Estudiante 5			
Estudiante 6			
Estudiante 7			
Estudiante 8			
Estudiante 9			
Estudiante 10			

Escala Estimativa.				
Me emociona conocer las señales de tránsito.				
Área curricular: Matemática.				
Competencia Específica: Representa números utilizando diferentes medios y recursos.				
Indicador de logro: Cumple las normas establecidas con las señales de tránsito.				
Evidencias: Las señales de tránsito.				
Grado:	2do de primaria.			
Criterios de evaluación	Iniciado	En proceso	Logrado.	Sugerencias.
Describe oralmente las señales de tránsito que reconoce.				
Comprende las señales de tránsito de la vía pública.				

Reconoce la importancia de las señales de tránsito y el buen manejo de estas.				
Identifica la forma geométrica de las principales señales de tránsito en su entorno.				
Cuantifican la cantidad de señales de tránsito en su entorno.				
Ponderación:	50%	75%	100%	

Rúbrica de debate

Área: Ciencias Naturales

Tercero sección A

Competencias específicas: Ofrece explicación científica a fenómenos

Reconoce características y funciones comunes en los seres vivos del entorno.

Indicadores de logros: Identifica y relaciona las características y funciones comunes de los tejidos y órganos internos de plantas y otros seres vivos del entorno.

Debate

ESTUDIANTES	NIVEL DE LOGRO	NIVEL DE LOGRO 2	NIVELDE LOGRO
	3		1

	Demuestra dominio del tema, plantea de forma precisa sus ideas, socializa con sus compañeros. Identifica los órganos de plantas y otros seres vivos del entorno.	Solo identifica y reconoce los órganos de las plantas Responde preguntas sencillas Responde con ayuda del grupo preguntas sencillas.	Opina con sus compañeros, pero no expresa las respuestas
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Valoración

NIVEL DE LOGRO 3	10 puntos
NIVEL DE LOGRO 2	7 puntos
NIVEL DE LOGRO 1	4 punto

Lista de cotejos para corregir un cuaderno.

Nombre _____

Fecha _____

Indicadores	Si	No	Observación
Están estipuladas las fechas según los días de clase.			
Están registradas las actividades genéricas			

estipuladas por el profesor.			
Están los títulos subrayados.			
Los contenidos son registrados con letras legibles.			
Las actividades están totalmente desarrolladas			
En general el cuaderno se observa organizado y limpio			

Prueba Escrita.

Nombre: _____ **Área:** Ciencias Naturales

Número de orden: _____ **Maestra:** _____

1. Une con una línea los órganos según correspondan plantas o personas.

Pulmones

Plantas

Hojas

Corazón

Tronco

Personas

2. Define los siguientes sistemas.

Sistema digestivo:

Sistema circulatorio:

Sistema respiratorio:

3. Encierra la respuesta correcta.

Es el sistema encargado de la respiración.

Sistema Digestivo

Sistema Óseo

Sistema Circulatorio

Es el órgano por donde respiran las plantas.

Hoja

Raíz

Tallo

Es el órgano que bombea la sangre por todo el cuerpo.

Corazón

Venas

Riñones

Es el sistema que se encarga de la digestión de los alimentos

Sistema Nervioso

Sistema Óseo

Sistema Digestivo

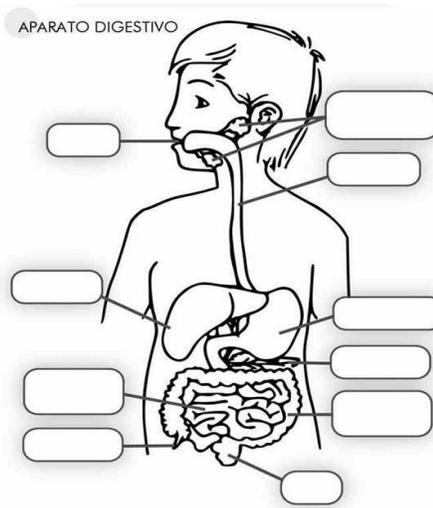
Sistema que se encarga del cerebro

Sistema Digestivo

Sistema Nervioso

Sistema Óseo

4. Escribe los nombres de los órganos señalado.



CAPITULO 4.

PROPUESTAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS.



En este capítulo conoceremos el concepto de innovación y cuales métodos o estrategias podemos utilizar para aplicarlo en nuestras aulas y de este modo, crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y creativo que potencie las habilidades de los educandos.

De la misma forma, se mostrarán algunos recursos digitales que podemos utilizar para optimizar e innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.4. Concepto de Innovación y Como Introducirlas en las Aulas.

La innovación educativa es un “conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes (Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa, 2011)

Es, ante todo, una filosofía de vida, de trabajo y de convivencia en la acción escolar que trae de la mano un reto: aprender para emprender. Cuando todo cambia y cambian los entornos, cambia la sociedad y los estudiantes, es necesario que la acción escolar también lo haga.

La innovación escolar es fruto de entornos colaborativos y no competitivos. No importa quién lo hace primero, sino el “cómo lo hacemos entre todos”. Exige iniciativa más que pura disposición. A mayor colaboración entre los integrantes del claustro o departamento, mayor autonomía para que se ejecuten las innovaciones que se decidan, un entorno donde se comparten las normas que el centro se ha dado, pero, sobre todo, donde se comparten las prácticas y los materiales, un entorno donde se permite el error, se alientan las alternativas y la exploración de posibilidades.

Un entorno donde se retroalimenta, es decir, se corrige y se felicita, es siempre un entorno facilitador de la innovación escolar.

4.5. Formas de introducir la innovación educativa en el aula.

Introducir la innovación educativa en el aula no significa solo utilizar las nuevas tecnologías, supone también aplicar nuevos métodos que permitan cambiar la forma en la que se imparten las clases. Algunos elementos que se pueden utilizar son los siguientes:

4.5.4. Gamificación.

En este caso se trata de utilizar la metodología de un juego para enseñar una asignatura. Para poder introducir este método es necesario que planifiques los recursos que necesitas y la forma de introducir la innovación en el plan de estudios, y que elabores un método que te

permita analizar los resultados que obtengas.

4.5.5. Aprendizaje con el móvil.

Los móviles ya forman parte de nuestro día a día y los utilizamos para casi todo, pero también pueden ser una buena herramienta para enseñar. Aportan diversas ventajas como la movilidad, el bajo coste en comparación con otras herramientas y la multifuncionalidad.

4.5.6. Aplicación del Storytelling.

El Storytelling es una técnica que se utiliza en marketing para contar historias que provoquen emociones en los potenciales compradores de una marca. Esta misma técnica se puede utilizar para que los niños aprendan en la escuela. Las historias pueden tener diversos formatos como textos, vídeos, fotos canciones o videojuegos, entre otros.

4.5.7. Pedagogía inversa.

Existen diversas asignaturas o temas que se pueden estudiar en casa por los alumnos. De esta manera en clase se podrían trabajar actividades que se deben hacer en grupo. En este caso necesitas todos los materiales para realizar la actividad en grupo y un método para evaluar los resultados.

4.5.8. Aprendizaje colaborativo.

La capacidad para trabajar en equipo es fundamental para cualquier profesional de empresas y se puede fomentar desde el aula. Se pueden formar grupos de alumnos de la clase que tengan que trabajar coordinadamente para conseguir un objetivo.

4.5.9. Aprendizaje basado en proyectos.

En las empresas, desde hace tiempo, se está implantando la idea de que trabajar por proyectos permite motivar a los empleados y extraer las mejores habilidades de cada uno. Esa forma de trabajar se puede implantar también en el aula. Consiste en que el profesor plantea diversas tareas y preguntas al alumnado y este debe investigar y exponer sus conclusiones delante de la clase.

4.5.10. Realidad virtual y aumentada.

Imagina explicar una clase de historia antigua haciendo que tus alumnos se sumerjan y vivan de primera mano con la realidad virtual o aumentada cómo se vivía en aquella época. Se trata de una forma de utilizar estos recursos tecnológicos de manera que la motivación se incremente y los resultados de los alumnos mejoren. (12 FEBRERO 2020 EDUCO).

4.6. Recursos Digitales Utilizados en el Aula de Clases

Los recursos digitales son una serie de herramientas tecnológicas y/o software que permiten la realización de varias actividades y documentos. En educación, estos recursos se utilizan como una forma de dinamizar e innovar en las clases, además de

facilitar el proceso de enseñanza.

4.6.4. Narrativa.

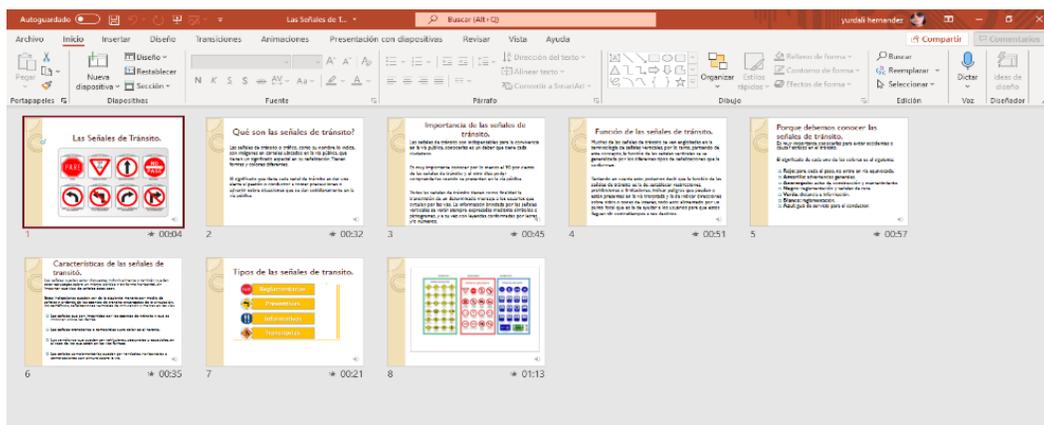
Presentación de PowerPoint. La narración es un texto en el que se cuenta una sucesión de hechos o acontecimientos.

¿Cómo hacer una narrativa en PowerPoint?

- Cómo Grabar y Narrar una Presentación en PowerPoint
- Hacer clic en la pestaña Presentación con diapositivas en la cinta de opciones.
- Hacer clic en el botón Grabar presentación con diapositivas.
- Seleccionar lo que se desearía grabar.
- Hacer clic en Iniciar grabación. ...
- Grabar la narración para la diapositiva.

4.6.4.1. Herramienta utilizada:

PowerPoint.



<https://docs.google.com/presentation/d/1xIOQpRpBIIR59ZL9gNVaelbh8XS3IgcS/edit?usp=sharing&ouid=103652399122785876182&rtpof=true&sd=true>

4.6.5. Video interactivo.

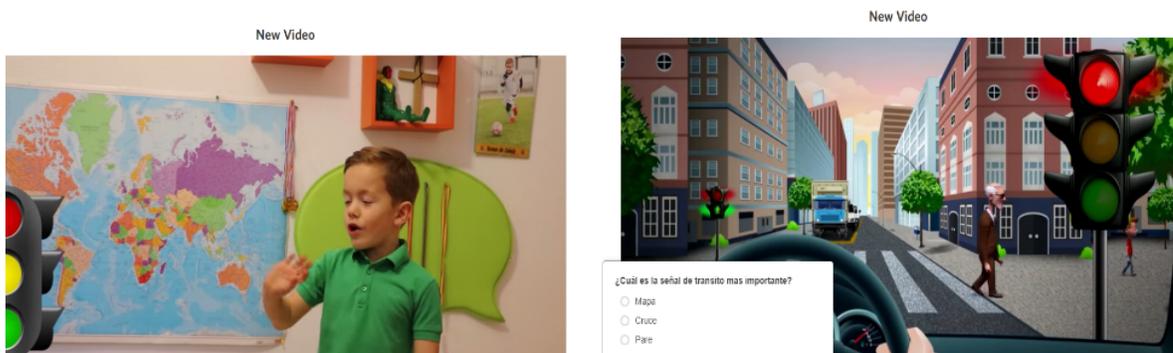
Son contenidos digitales que, gracias a recursos de las tecnologías de información y comunicación, permiten la interacción con el usuario a partir de una experiencia inmersiva. ... El episodio trae varios momentos de interacción con el espectador, que pueden elegir entre cinco finales diferentes. (ENERO 11 2020 LAURA BERNARDES)

4.6.5.1. Herramienta utilizada:

Vizia.

Esta aplicación permite crear vídeos interactivos de manera sencilla y rápida, para compartir o incrustar en blogs o webs, con la posibilidad de recoger los resultados directamente en una hoja de cálculo de Drive o exportando datos en formato CSV de manera, como anuncian en su página, 100% gratuita. (SEP 16 2015 GERARDO CHUNGA CHINGUEL)

<https://vizia.co/videos/906e2f1810086681991acc/share>



4.6.6. Sopa de letra.

Consiste en un cuadro u otra forma geométrica llena de distintas letras y sin sentido aparente. El juego consiste en descubrir un número determinado de palabras, frecuentemente relacionadas todas ellas con un mismo tema. (10 ABRIL 2016 FONBUENA N)

4.6.6.1. Herramienta utilizada:

Educima.

Es una aplicación online gratuita (no requiere registraci3n), que permite generar, tanto crucigrama, como sopas de letras digitales. Este tradicional recurso ludo-did3ctico resulta vers3til, ya que permite articular cualquier asignatura y/o 3rea de la ense1anza (y sus respectivos contenidos), con tecnolog3a educativa digital (TED). (8 OCTUBRE 2018 ROMAN PI1ERO).

Los seres vivos y el medio

H	L	E	N	E	R	G	I	A	P	H
N	T	T	P	I	W	Z	R	T	L	N
X	Y	I	R	A	Z	O	E	A	A	A
L	A	E	E	G	A	G	C	Y	N	T
G	V	R	S	U	N	U	I	E	E	U
L	B	R	E	A	I	G	C	B	T	R
A	S	A	R	I	M	X	L	A	A	A
U	A	R	V	Y	A	F	A	S	R	L
Z	I	B	A	T	L	C	R	U	E	E
U	R	O	R	G	E	Q	X	R	Q	Z
J	E	L	J	T	S	B	S	A	Y	A

www.educima.com

AGUA	AIRE
ANIMALES	ARBOL
BASURA	ENERGIA

4.6.7. Texto pictograma.

Los pictogramas son dibujos más o menos esquemáticos que representan acciones o cosas, una especie de escritura fácilmente reconocible por cualquiera sin necesidad de conocer el alfabeto.

Han sido utilizados a lo largo de la historia de la humanidad (por ejemplo, en las pinturas rupestres o los jeroglíficos egipcios), y siguen utilizándose hoy en día en los más variados contextos para facilitar una comunicación rápida y eficaz (como los símbolos que indican «Servicios» o «Aeropuerto»). Los pictogramas de los libros de SM representan siempre cosas (sustantivos), porque son más fácilmente reconocibles por los niños, asegurando así el éxito del aprendizaje.

4.6.7.1. Herramienta utilizada:

Pictotraductor.

Es un programa desarrollado para facilitar la comunicación con personas que tienen dificultades de expresión mediante el lenguaje oral y que se comunican más eficientemente mediante imágenes.

Para hacer una frase con pictogramas, simplemente escriba lo que desee en el cuadro habilitado para dicho fin en la pantalla de inicio y verá que a medida que escribe van apareciendo las imágenes asociadas a dichas palabras.

Como una palabra puede tener distintos usos o bien distintas formas de expresarse gráficamente, la mayoría de las imágenes llevan una flecha en la parte superior y otra en la parte inferior, para poder navegar entre las distintas imágenes asociadas a ella y elegir la que se crea más conveniente en cada momento (WIKINCLUSION, 2021)



<https://www.pictotraductor.com/frase/1505767/desde-muy-pequeno-es-important-e-que-conozcamos-las-senales-de-transito-especialmente-las-mas-frecuentes-por-ejemplo-stop-direccion-prohibido-paso-de-peatones-prohibido-peatones-prohibido-ciclistas-o-peligro-obras>

4.6.8. Avatar

Un Avatar es la representación gráfica que simboliza a un usuario en entornos digitales, con el fin de identificarlo. Es decir, se trata de una imagen asociada a una identidad en línea que puede ir desde una fotografía, dibujos artísticos o incluso representaciones tridimensionales.

Los avatares, también sirve para identificar los intereses, estados de ánimo y actividades del usuario. (CULTURASEO).

4.6.8.1. Herramienta utilizada:

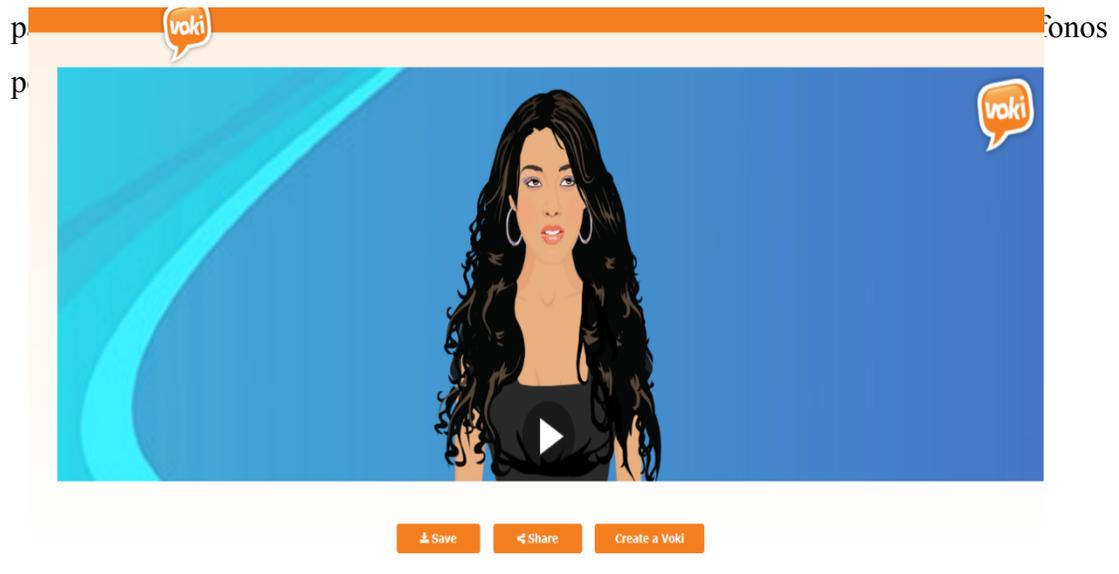
Voki.

Voki es una aplicación que permite crear personajes animados con el fin de usarlos en el aula como una efectiva herramienta de comunicación. (29 SEPTIEMBRE 2015 PROYECTO TSP).

Es una herramienta interesante que podemos tomar para el aula de idiomas (excelente, para inglés). Se trata de un widget (como un "extra") gratuito que produce un "voki" o personaje (avatar) que se mueve y habla el texto que le introducimos. Este "Voki" resultante lo podemos insertar en una página web, blog, wiki, etc. o bien enviarlo por correo electrónico e incluso por móvil. Como usa la tecnología text-to-speech (pasar de texto a voz), nos puede ser de gran utilidad para ayudar a nuestros alumnos a la reflexión de su propio texto y nos puede ayudar también con la pronunciación de una forma lúdica. ¿Y qué mejor, si uno aprende divirtiéndose?

Nos sirve para la producción de un personaje; el cual podemos caracterizarlo y hacerlo único, a nuestra manera, ya que podemos ponerle cualquier color de piel, cabello, ojos, ropa y distintos fondos. Además de esto, a nuestro voki podemos

introducirle textos que son limitados y que este los expresará en una variedad de idiomas. Un dato curioso es que nuestro personaje podrá proporcionarnos un código HTML con el fin de incluirlo en nuestro blog, wiki y hasta en el perfil de nuestra



<https://tinyurl.com/yzjh4msm>

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=18178042&chsm=d1fe1ae59bb30db5353ea1b1f015d40e>

4.6.9. Otros ejemplos.

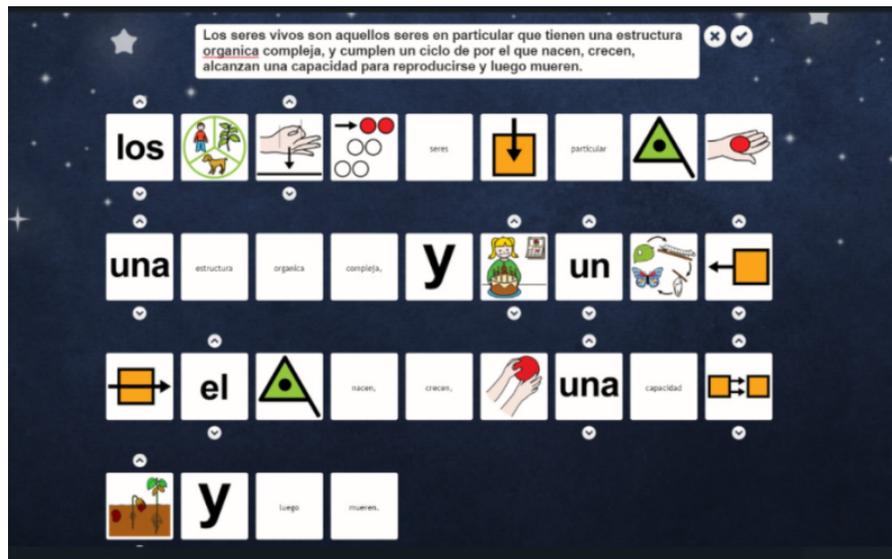
- **Video interactivo**

<https://vizia.co/videos/bc20abb75a7933428d20bb/share>

- **Avatar**

<https://tinyurl.com/yjcexlkc>

- **Pictograma.**



- **Narrativa**



4.6.10. Enlaces de carpetas en el drive.

<https://drive.google.com/drive/folders/18CVto13HjrxqqFWWSOFyUKtVtb5BTJXi?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/1IIfmOBiCYLwBI9rSr8ekIDWoRfXGiXQH?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/1IS4N4bM2arbue922ZmICsezZZxRpXtaU?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/1uABX5ALGa9C3u8GLHyPtk4a39tVPHNWe?usp=sharing>

CONCLUSIÓN

Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) cada día van alcanzando un mayor auge en la práctica docente, pues facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, además que permite que los niños, adquieran los conocimientos y desarrollen sus habilidades por medio de actividades creativas y adaptadas a la realidad social actual en conjunto con sus necesidades individuales y grupales.

En este Proyecto Final de Grado, se ha desarrollado habilidades y destrezas que optimizarán la labor docente y que potencian la creatividad.

La pandemia, hizo que todos se adaptaran de manera forzosa a la virtualidad, pero al mismo tiempo, brindó la oportunidad de que reinventaran como docentes y utilizar la tecnología en favor de la educación, a tal punto, que no sólo se usara para enseñar de manera sincrónica, sino, que podemos utilizarla de manera asincrónica, recurrir a ella como medio evaluativo y asociado a esto, invitar a nuestros estudiantes a que la usen de forma responsable para construir su aprendizaje.

REFERENCIAS:

Caballero, C. (s.f.). Pizarra interactiva. Ejemplo de actividades. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/carmelacaballero/ejemplo-de-actividades>

Camacho, M.; Lara, Y. y Sandoval, G. (2016). Estrategias de aprendizajes para entornos virtuales. Universidad Técnica Nacional. Puerto Rico. Recuperado de: <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>

Certinet. (09 de 12 de 2020). Certinet. Recuperado el 19 de 06 de 2021, de <https://certificacionestic.net/microsoft-teams-en-la-educacion/#:~:text=Teams%20te%20permite%20organizar%20aulas,ello%20en%20una%20plataforma%20segura.>

Clases por Zoom: el futuro de la educación. TuColegioIdeal. Recuperado de: <https://tucolegioideal.com/clases-por-zoom/>

Consejo Nacional de Educación (2016). Ordenanza No. 2- 2016. Ministerio de Educación de la República Dominicana. Recuperado de: https://virtual.issu.edu.do/pluginfile.php/1329/mod_resource/content/1/Ordenanza-2-2016.pdf

Díaz, C. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. Universidad del Zulia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/html/>

Digital, L. E. (28 de 08 de 2019). La Educación en la Era Digital. Recuperado el 20 de 06 de 2021, de <https://ayto-torrijos.com/educacion/que-es-edmodo/>

Excel para todos. 2021. *¿Qué es Excel, para qué sirve y cómo funciona? - Excel Para Todos.* [online] Available at: <<https://excelparatodos.com/que-es-excel/>> [Accessed 17 Octubre 2021].

e- Learning Masters (2019). Qué es padlet y su aplicación en la educación en línea. Recuperado de: <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>

Enseñanza en Línea (ND). Bubbl.us. Recuperado de: <https://www.cse.udelar.edu.uy/recursos/recurso/bubblus/#:~:text=Bubbl.us%20es%20sencilla%20y,la%20URL%20o%20c%C3%B3digo%20embebido>

Google Meet (ND). Que es Google Meet. Recuperado de: https://apps.google.com/intl/es/intl/es_ALL/meet/how-it-works/

Google Support (ND). Acerca de Classroom. Recuperado de: <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=es>

Herramientas sincrónicas y asincrónicas (ND). Recuperado de: <https://sites.google.com/site/herramientaswebkarolina/herramientas-asincronicas>

Herrera, C.; Espinoza, M.; Ludeña, B. y Michay, G. (2019). Las Tics como herramienta de interacción y colaboración en el área de Biología. Revista

ESPACIOS. Recuperado de:
<http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p01.pdf>

Javier. (22 de 03 de 2021). Tu Colegio Ideal. Recuperado el 19 de 06 de 2021, de <https://tucolegioideal.com/clases-por-zoom/>

La Estrella de Panamá (ND). WhatsApp, como herramienta educativa. Recuperado de:

<https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/tecnologia/180801/whatsapp-educativa-herramienta>

Marga, Z. (2010). Nuevas Tecnologías. Recuperado de:
<http://marga-zaira.blogspot.com/2010/11/importancia-del-correo-electronico-en.html>

Medina, P. (2021). Modalidad sincrónica y asincrónica [En persona]. Colegio Parroquial San José. República Dominicana

Medina, P. (2021). Modalidad sincrónica y asincrónica [En persona]. Escuela Comunitaria Esperanza y Vida. República Dominicana

Medina, P. (2021). Modalidad sincrónica y asincrónica [En persona]. Colegio Sagrado Amor de Jesús. República Dominicana

Merayo, P. (30 de 01 de 2021). Máxima Formación. Recuperado el 19 de 06 de 2021, de <https://www.maximaformacion.es/e-learn/que-es-moodle-y-para-que-sirve/>

Ministerio de Educación de Argentina (2020). Modalidad de las clases: ¿Sincrónica o asincrónica? ¿Qué se gana y qué se pierde con la educación virtual? Garantizar lo mínimo. Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD). Argentina. Recuperado de: http://www.iuf.edu.ar/media/uploads/boletines/boletin_1593493603.pdf

Ministerio de Educación de la República Dominicana- MINERD. (2015). Construyo mi planificación docente: Estrategia Unidad de Aprendizaje. Santo Domingo, República Dominicana: MINERD

Ministerio de Educación de la República Dominicana- MINERD. (2016). Diseño Curricular Nivel Primario Primer Ciclo (1ro., 2do. y 3ro.). Santo Domingo, República Dominicana: MINERD

Ministerio de Educación de la República Dominicana- MINERD. (2016). Bases de la revisión y actualización curricular. Santo Domingo, República Dominicana: MINERD

Ministerio de Educación de la República Dominicana- MINERD. (2016). Construyo mi planificación docente a través de la estrategia de “eje temático”. Santo Domingo, República Dominicana: MINERD

Ministerio de Educación de la República Dominicana- MINERD. (2016). Construyo mi planificación docente a través de la estrategia de “proyectos participativos de aula”. Santo Domingo, República Dominicana: MINERD

Ministerio de Educación de la República Dominicana- MINERD. (2016). Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación de las competencias en el Nivel Primario. Fascículo 2. Santo Domingo, República Dominicana: MINERD

Mujica, R. (ND). Actividades en Google Meet. Recuperado de: <https://blog.docentes20.com/2021/03/%E2%9C%8D-actividades-en-google-meet-docentes-2-0/>

Panamá, R. L. (01 de 08 de 2018). La Estrella de Panamá. Recuperado el 19 de 06 de 2021, de <https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/tecnologia/180801/whatsapp-educativa-herramienta>

Pérez, D. (2021). Modalidad sincrónica y asincrónica [En persona]. Centro Educativo José Gabriel. República Dominicana

Pérez, J. Y Gardey, A (2021). Definición de Excel. Recuperado de: <https://definicion.de/excel/#:~:text=Excel%20es%20un%20programa%20inform%C3%A1tico,trabajar%20con%20hojas%20de%20c%C3%A1lculo.&text=Excel%2C%20uno%20de%20los%20programas%20m%C3%A1s%20populares%20de%20Microsoft.>

Priscilla (2021). Aprendizaje sincrónico vs asincrónico: cuál es la diferencia. Recuperado de: <https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/centro-de-conocimiento-lms/aprendizaje-sincronico-vs-asincronico/item10387>

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (ND). Rubistar. Recuperado de: <http://rubistar.4teachers.org/index.php?lang=es>

Rappoport, S.; Rodríguez, M. & Bresanello, M. (2020). Enseñar en tiempos de COVID-19: Una guía teórico-práctica para docentes. UNESCO 2020 Cap.

3, punto 3.1. Recuperado de:
http://cuatrimestral.uapa.edu.do/pluginfile.php/2461496/mod_resource/content/1/EducarentiempodeCovidUNESCO373868spa%20%285%29.pdf

Rodríguez, A. (2020). Google Meet, sus características y utilidad en educación. Recuperado de:
<https://elantia.es/google-meet-sus-caracteristicas-y-su-uso-en-educacion/>

Técnicas e instrumentos de evaluación (2008). SlideShare. Recuperado de:
<https://www.slideshare.net/guestd348e7/tecnicas-presentation-614866#:~:text=T%C3%A9cnica%20de%20Interrogatorio%20Es%20la,e%20interpretaci%C3%B3n%20de%20la%20realidad.>

UNIR Revista (2020). Evaluación educativa: en que consiste, importancia y sistemas habituales empleados para evaluar. Recuperado de:
<https://www.unir.net/educacion/revista/evaluacion-educativa/>

Vizcaino, A. (2016). Importancia de la comunicación sincrónica y asincrónica. Recuperado de:
<https://prezi.com/db2pf59rugne/importancia-de-la-comunicacion-sincronica-y-asincronica/>