



**EVENTO FINAL:**

# **TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN**

**A TRAVÉS DE LA DIDÁCTICA PARA  
ENTORNOS VIRTUALES**

**"Del aula a la pantalla, aprende sin fronteras y  
a tu propio ritmo desde cualquier lugar".**

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
Descripción del evento.....	4
Objetivos.....	5
Justificación.....	6
Generalidades del evento.....	7
Listado de estudiantes participantes en el evento final.....	10
Lista de temas y plataformas trabajadas para el evento final.....	15
Cronograma de actividades.....	16
Organización de la participación de los equipos.....	17
Anexos.....	39
Conclusiones.....	42

## INTRODUCCIÓN

La educación es, por naturaleza, un acto de transformación. No solo moldea el conocimiento, sino también las formas de pensar, de interpretar el mundo y de relacionarnos con los demás. En un contexto donde la tecnología redefine nuestra manera de aprender y enseñar, los docentes enfrentan el reto de adaptarse sin perder la esencia de su labor: guiar con propósito, inspirar con creatividad y formar con sentido. La enseñanza en entornos virtuales no es simplemente una transición del aula física al espacio digital; es una oportunidad para reimaginar el aprendizaje, explorando nuevas metodologías y herramientas que despierten en los estudiantes la curiosidad, la autonomía y el deseo de descubrir por sí mismos.

El evento final “Didáctica para Entornos Virtuales de Aprendizaje” representa, en este sentido, más que una evaluación de conocimientos. Es un ejercicio de reflexión sobre el papel del docente en un mundo en constante cambio, donde la innovación no es una opción, sino una necesidad. A través de estrategias didácticas aplicadas con eficiencia y creatividad, cada estudiante demostrará que educar en la era digital implica mucho más que el dominio de plataformas y recursos tecnológicos. Se trata de comprender que la enseñanza efectiva no depende de la herramienta en sí, sino de la intención y el propósito con los que se utiliza.

Así, este evento no solo celebra los aprendizajes adquiridos, sino que también nos invita a cuestionarnos: ¿cómo podemos hacer de la educación una experiencia más humana en medio de la virtualidad? ¿Cómo podemos garantizar que la tecnología no reemplace la esencia del acto educativo, sino que lo potencie? La respuesta radica en la capacidad de los docentes para reinventarse constantemente, manteniendo siempre viva la chispa del aprendizaje. Porque educar no es solo transmitir conocimiento, sino encender en otros la pasión por seguir aprendiendo.

## DESCRIPCIÓN DEL EVENTO

El aprendizaje es un viaje, una travesía en la que cada desafío se convierte en una oportunidad y cada descubrimiento en un faro que ilumina el camino. Este evento final no es solo la culminación de un curso, sino el reflejo de un proceso de transformación: la evolución de futuros educadores que han trascendido las fronteras físicas del aula para reinventarse en los entornos virtuales.

Aquí, cada participante no solo mostrará lo aprendido, sino que dará testimonio de su logro académico y evolutivo, de su capacidad para construir conocimiento en espacios digitales y de su compromiso con una enseñanza que trasciende pantallas y conexiones. Será un encuentro donde la creatividad, la innovación y la reflexión se entrelazan, demostrando que la educación no es un simple acto de transmisión, sino un arte que se moldea con pasión y propósito.

Este evento no marca un final, sino un nuevo comienzo. Es el punto de partida para seguir explorando, experimentando y construyendo experiencias de aprendizaje que inspiren, motiven y transformen vidas en el vasto universo del conocimiento digital.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL:

- ✚ Analizar con vigor el aprendizaje asimilado del curso especial: Didáctica para entornos virtuales del aprendizaje, a través de un evento final en donde los participantes logren ejecutar la integración, cooperación y participación activa, demostrando sus conocimientos a lo largo del curso, a partir de experiencias, recursos y estrategias innovadoras que potencien la enseñanza en ambientes digitales.

### OBJETIVO ESPECÍFICO:

- ✚ Incentivar al estudiante para que sea el protagonista de su propio aprendizaje, a través de herramientas y recursos digitales en donde puedan aprender de forma flexible, a su propio ritmo y según sus necesidades.
- ✚ Adquirir conocimientos específicos, desarrollando habilidades y fomentando el aprendizaje autónomo, mediante la flexibilidad y comodidad para el estudiante.
- ✚ Producir materiales educativos o adaptación de materiales educativos. Adecuados tanto a los contenidos como a los requerimientos de las nuevas tecnologías, respondiendo a necesidades de aprendizaje definidas a partir de las nuevas competencias requeridas.

## JUSTIFICACIÓN

Cada culminación de una etapa, representa una conjunción de alegrías, victorias y satisfacciones, pero al mismo tiempo, también es una amplitud de habilidades y destrezas adquiridas a partir del contexto pertinente del estudio alcanzado, es por ello, que este evento final titulado: “Transformando la educación a través de la didáctica para entornos virtuales” pretende demostrar los conocimientos adquiridos por los participantes a lo largo de su formación. En este espacio, los asistentes podrán exhibir sus competencias en el diseño, implementación y gestión de estrategias didácticas adaptadas a entornos digitales, consolidando así el aprendizaje obtenido.

Bajo el lema “Del aula a la pantalla, el arte de enseñar en la era digital”, este evento no solo representa un cierre académico, sino también una oportunidad para poner en práctica metodologías innovadoras que faciliten la enseñanza en espacios virtuales. En un mundo donde la educación evoluciona constantemente, los docentes y facilitadores deben estar preparados para trasladar su experiencia pedagógica al ámbito digital, asegurando así un aprendizaje dinámico, accesible e interactivo.

Durante la jornada, los participantes compartirán experiencias, presentarán proyectos y reflexionarán sobre los desafíos y oportunidades de la enseñanza virtual. Este evento permitirá evidenciar cómo la tecnología y la pedagogía pueden fusionarse para crear entornos de aprendizaje efectivos, interactivos y significativos, reafirmando el compromiso con la excelencia educativa en la era digital.

## GENERALIDADES DEL EVENTO

<b>Fecha:</b> 15 de mayo del 2025	<b>Lugar:</b> Teams (Virtual)
<b>Hora:</b> 4:10- 7:30	<b>Modalidad:</b> Virtual
<b>Público:</b> Estudiantes de la Universidad Pedagógica	

El presente evento final tiene como propósito principal la demostración efectiva y trascendental sobre las manifestaciones absolutas que contribuyeron al aprendizaje globalizado de la sección 02-A correspondiente al curso titulado: “Didáctica para entornos virtuales del aprendizaje”, como parte del procedimiento instruccional que adjudica la universidad pedagógica de El Salvador dirigido a todos aquellos estudiantes egresados que finalizaron sus cinco años de estudio con un promedio calificativo de cum mayor o igual a 9.0, siendo la base primordial para ser alojados en dicho curso, es por ello que al hablar de didáctica para entornos virtuales, no solo existen ciertas referencias al sistema táctico para hacer constar una enseñanza en un medio digital, sino a una revolución operacional que determina funciones adyacentes entre la innovación y la creatividad para lograr enseñar, denotando amplias funciones, las cuales se emplean a partir de los parámetros ligados a las herramientas virtuales, sobre todo por las diferentes características, tonalidades y particularidades, ya que al hablar de virtualidad, es cuestión de las profundidades que se emplean en la realidad misma a través de su manejo, porque es algo completamente diferente saber acerca de la virtualidad que lograr dominarla y en un mundo en el que se exigen a los docentes, la ocupación de la diversidad de herramientas, instrumentos y recursos, también se deben de permitir a si mismos, seguir conociendo más y más sobre la teoría misma que se aplica ante la misma práctica, es decir, al cederse el espacio necesario sobre la implementación de los diferentes recursos, eso claramente es lo que permite contemplar un mundo lleno de oportunidades y si retrocedemos con el escrito, se puede contemplar que cuando se conjunta el espacio físico y el espacio virtual, se logran alcanzar inmensos

lineamientos que se fusionan entre sí para reconocerlos como las auténticas posibilidades para destacar, ya que al hablar de la educación en el siglo XXI, hablamos de un cimiento en el que se necesita las pautas necesarias para atender con originalidad a estudiantes que están viviendo un apogeo de la globalización en cuestión de las diversas tecnologías que de una u otra forma benefician o afectan a la población, por ende, las tecnologías mismas pueden ser dimensionadas a partir de las eventualidades que los docentes puedan recrear, formar y contextualizar en base a los prototipos cualitativos de sus pensamientos.

La didáctica para los entornos virtuales de aprendizaje no es solo una herramienta metodológica, sino un puente epistemológico que transforma la relación entre el docente, el conocimiento y la sociedad. En su esencia, representa una evolución del pensamiento pedagógico, donde el aula deja de ser un espacio físico delimitado por cuatro paredes y se convierte en un campo de interacciones dinámicas, mediadas por la tecnología y por la creatividad del educador.

Desde una perspectiva filosófica, la virtualidad en la educación no es un simple traslado de contenidos, sino una reconfiguración del proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente, en este contexto, deja de ser un transmisor de información para convertirse en un diseñador de experiencias, un mediador del conocimiento y un facilitador del pensamiento crítico. Este cambio de rol es crucial porque le otorga al educador la capacidad de incidir directamente en la forma en que los estudiantes interpretan y construyen la realidad.



Más aún, la didáctica en entornos virtuales permite que el aprendizaje trascienda las barreras del tiempo y el espacio, posibilitando la inclusión, la equidad y la personalización del conocimiento. En este sentido, la educación ya no es un






privilegio de unos pocos, sino un derecho accesible a más individuos, lo que abre la puerta a una transformación social más profunda. El docente, al adoptar y adaptar estas estrategias, no solo impacta la vida de sus estudiantes, sino que también siembra las semillas de un cambio cultural que puede extenderse a toda la sociedad.

En definitiva, la didáctica para los entornos virtuales de aprendizaje es un catalizador para que el docente se convierta en un agente de cambio social. Al utilizar estas herramientas con sentido crítico y ético, el educador no solo forma estudiantes competentes en términos técnicos, sino también ciudadanos con capacidad de análisis, creatividad y compromiso con la transformación de su entorno. Así, este curso en propiedad de la enseñanza virtual, no es solo una alternativa educativa, sino un acto voluntario que redefine el papel ligado al docente para marcar un hito en relevancia evolutiva a la sociedad y humanidad.

### **Recursos externos.**

-  Computadora.
-  Dispositivos móviles.

### **Recursos internos.**

-  Plataformas.
-  Herramientas.
-  Descargables.

## LISTADO DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN EL EVENTO FINAL

CARNÉ	APELLIDOS	NOMBRES
AN-59502-20	ALFARO NAVARRO	MARTHA GUADALUPE
AN-59441-20	ALVARADO NAVAS	GERSON EDUARDO
AG-42693-17	AMAYA GUERRA	ROCIO SARAI
AA-58350-19	ANAYA DE ARIAS	DARLIN CONCEPCION
AP-59061-20	ARAGON PAIZ	SANDRA NICOLE
AG-24339-11	ARAUJO GARAY	KATERINNE LISBETH
AM-59224-20	ARTEAGA MENDOZA	VANESA CATARINA
AR-58515-20	ASCENCIO RODRIGUEZ	HAZEL IVONNE
BN-59146-20	BARILLAS NOVA	MERCEDES GUADALUPE
BA-40275-16	BONILLA AGUILAR	HEYDY ARMIDA
BC-56585-19	BONILLA DE CACERES	ANA CECILIA
CV-55964-19	CADIZ VALENCIA	GLADYS RAQUEL
CA-58596-20	CARTAGENA ALVARENGA	SILVIA MARLENE

CR-58465-20	CERROS RAMIREZ	GLENDA ADALICIA
CA-55959-19	CHAVEZ DE ANGEL	FABIOLA CAROLINA
CF-58707-20	CHAVEZ FABIAN	IDALIA MARIA
CR-59484-20	CORNEJO RENDEROS	HELEN VICTORIA
CN-58765-20	CRUZ NAVARRETE	JENIFER GUADALUPE
LQ-59159-20	DE LEON QUINTANILLA	MICHELLE MAYLI
EC-59113-20	ESCOBAR CANALES	DANIEL ISAAC
EH-58991-20	ESPINOZA HERNANDEZ	CRISTINA MARILU
FM-58476-20	FERNANDEZ DE MARTINEZ	JOSELYN GUADALUPE
GG-56689-19	GALICIA GARCIA	LISBETH DE LOS ANGELES
GA-56131-19	GARCIA AVENDAÑO	BLANCA ESTELA
GD-57853-19	GARCIA DUBON	MIRIAN GUADALUPE
GB-59945-20	GARCIA ROSALES	MARILYN DEL ROCIO
GM-58804-20	GIRON MONGE	MADELYN ELIZA
GA-59096-20	GOMEZ ALVARADO	KARLA ELIZABETH
GA-59275-20	GOMEZ ARGUETA	ESMERALDA SARAI
GL-58933-20	GONZALEZ LOPEZ	RASHELL ALEXANDRA
GF-58907-20	GUARDADO FIGUEROA	RUBEN ESAU
HG-56363-19	HERNANDEZ GOMEZ	ANDREA SOFIA

HS-54391-18	HERNANDEZ SANCHEZ	HUGO ALEJANDRO
HC-58846-20	HERRERA CARDOZA	JENNIFFER MELISSA
JC-58504-20	JUAREZ CANALES	LUIS EDENILSON
JM-58010-19	JUAREZ DE MARAVILLA	MARIA XIOMARA
LE-58810-20	LOPEZ ESCOBAR	ERICK SANTIAGO
LL-59021-20	LOPEZ LOPEZ	HECTOR LEVI
LM-53459-18	LOPEZ MARTINEZ	KAREN ALEXIA
MP-58807-20	MARIN PALACIOS	GENESIS YAILYNNE
MA-58697-20	MAYORQUIN ALVAREZ	IDANIA MARICELA
MH-56339-19	MEDRANO HERNANDEZ	GENESIS GABRIELA
MA-59035-20	MEJIA ALFEREZ	GERSON RENE
MM-58654-20	MEJIA MARTINEZ	ALEJANDRA MIREYA
MS-57997-19	MEJIA STEINAU	ANDREA ISABEL
MP-60169-20	MENDOZA PALACIOS	VILMA ADELINA
MO-58098-19	MENDOZA OLIVORIO	KAREN ALEXIA
MP-58979-20	MONTERROZA PORTILLO	COSME JOSE
MS-58459-20	MONTERROZA SANCHEZ	MARIA RUTH
ML-56316-19	MUÑOZ LOPEZ	TANIA ELIZABETH
OH-58507-20	ORELLANA HERNANDEZ	KATHERINE PAMELA

OR-59646-20	ORELLANA RIVAS	ALLISON CAROLINA
OP-56088-19	OSORIO PEREZ	JOSUE AVIMAEI
PQ-59073-20	PARADA QUIJADA	NATHALY ABIGAIL
PG-58495-20	PEREZ GUERRA	LIDIA MARIA
RG-59771-20	RAMOS GIRON	YENI ARELI
RP-59886-20	RAMOS PEÑA	SANDRA YESSENIA
RP-59500-20	REYES PEREZ	ANA LISSETH
RS-59219-20	RIVAS SANDOVAL	ESTEFANY MICHELLE
RR-58656-20	RIVERA RIVERA	STEVEN RAFAEL
RP-58648-20	RODRIGUEZ PORTILLO	TATIANA ALEXANDRA
SR-58930-20	SANCHEZ RIVERA	INGRID ELIZABETH
TA-58637-20	TURCIOS ABARCA	ROCIO MARLENY
UP-58505-20	URQUILLA PALACIOS	KATHERINE GUADALUPE
VH-58852-20	VALDEZ HERNANDEZ	GRECIA NATALIA
VA-58803-20	VALLADARES DE ALFARO	ALBERICA BEATRIZ
VG-56148-19	VALLADARES GUZMAN	DAVID ERNESTO
VA-59281-20	VALLE ARGUETA	JESSICA MILAGRO
VG-32193-14	VASQUEZ DE GARCIA	MONICA ROXANA
VP-56839-19	VASQUEZ PEREZ	VERONICA LISETH

VA-58593-20	VELIS ARRIAZA	HAZEL MARIEL
VG-58366-19	VIGIL GARCIA	BRISEIDA BEATRIZ
VH-59390-20	VIGIL HERNANDEZ	ERIK LEONARDO
VC-59796-20	VILLATORO CAÑAS	RUTH GABRIELA
ZG-58813-20	ZAVALA GARCIA	KATIE ABIGAIL
	MARTINEZ GALICIA	GABRIELA GUADALUPE

## LISTA DE TEMAS Y PLATAFORMAS TRABAJADAS PARA EL EVENTO FINAL





EQUIPOS	TEMAS Y PLATAFORMAS
Equipo 1	<b>Tema:</b> Conociendo sobre los primeros auxilios en los entornos virtuales. <b>Plataforma</b> Google Sites.
Equipo 2	<b>Tema</b> - De la teoría al juego: la Gamificación revolucionando el aprendizaje virtual <b>Plataforma</b> - Google Classroom
Equipo 3	<b>Tema:</b> Curso Virtual para la enseñanza de Matemáticas. <b>Plataforma:</b> Google Classroom
Equipo 4	<b>Tema:</b> Inteligencia artificial aplicada a la enseñanza. <b>Plataforma:</b> Teams/YouTube y Synthesia.
Equipo 5	<b>Tema:</b> Curso virtual de LESSA nivel educación superior. <b>Plataforma:</b> Google sites
Equipo 6	<b>Tema:</b> Curso virtual para la enseñanza de la lectura. Nombre del Curso: Lectorautas en la Era digital. <b>Plataforma:</b> Google Classroom
Equipo 7	<b>Tema:</b> Una combinación de herramientas óptimas para la enseñanza en línea. <b>Plataforma:</b> Trello/Teams.
Equipo 8	<b>Tema:</b> Innovando la evaluación a través de los entornos virtuales de aprendizaje. <b>Plataforma:</b> Edpuzzle

## ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE 02 A.

[illegible]



## ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 1

Nombre de la Institución:	Universidad Pedagógica de El Salvador				
Nombre del curso especial:	Didáctica para entornos virtuales del aprendizaje.	Grupo:	01	Sección:	"A"
Tema:	"Navega y aprende primeros auxilios"				
Egresados responsables:	1. Darlin Concepción Anaya de Arias 2. Hugo Alejandro Hernández Sánchez 3. Daniel Isaac Escobar Canales. 4. Silvia Marlene Cartagena Alvarenga. 5. Ana Lisseth Reyes Pérez. 6. Lidia María Pérez Guerra. 7. Estefany Michelle Rivas Sandoval. 8. Mónica Roxana Vásquez de García. 9. Rubén Esaú Guardado Figueroa.		Fecha:	Jueves 15 de mayo de 2025.	
Tiempo:			20 minutos.		
Objetivo de la participación.	Aplicar los conocimientos de esta plataforma para diseñar recursos que exploran la teoría de los primeros auxilios, participación e interacción activa a lo largo del curso en los entornos virtuales de aprendizaje esto facilita la creación y distribución de contenidos interactivos de primeros auxilios, promoviendo un aprendizaje autónomo, colaborativo y accesible para los estudiantes.				
Organización de la presentación	 Saludo.  Bienvenida. (2 minutos).  Presentación de los miembros del equipo.  Presentación de cierre.				

Intervención continua de cada integrante. (18 minutos).

**RECURSOS:** Computadora escritorio o laptop, Plataforma Google Sites, Google meet (para las reuniones), Google.com (para la búsqueda de información), Google Forms (para realizar parte de la página), Quizz, YouTube, Geneally, Canva, Educaplay y Wordwall.

## BIBLIOGRAFÍA:

Cruz Roja Salvadoreña, marzo, 2014 Curso Elemental de Primeros Auxilios.

[https://youtu.be/gufP4U6Xp8Q?si=y9RPYHZ\\_HJCeCVHL](https://youtu.be/gufP4U6Xp8Q?si=y9RPYHZ_HJCeCVHL)

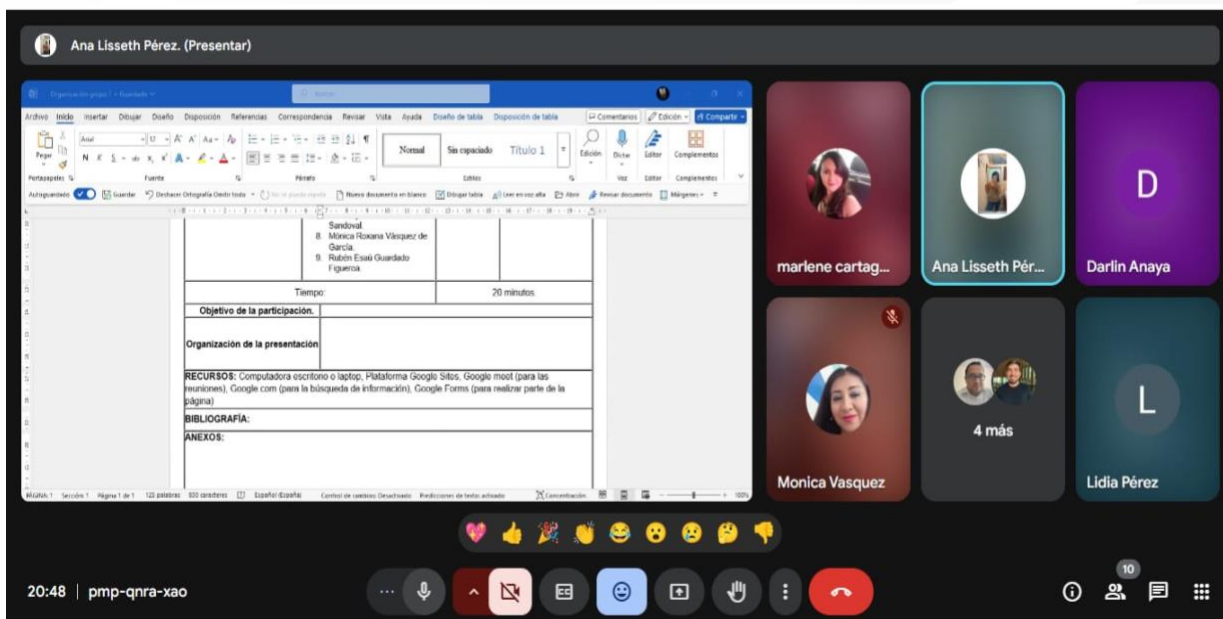
<https://youtu.be/SZ8dzeCVpaM?si=oqEynE2OgfHflgvL> <https://youtu.be/rKIMDP4BQMI>

<https://www.pnc.gob.sv/>

<https://www.bomberos.gob.sv/>

<https://comandosdesalvamento.org/>

## ANEXOS:



The screenshot shows a Google Meet interface. On the left, a presentation slide is displayed with the following content:

- Objetivo de la participación.**
- Organización de la presentación**
- RECURSOS:** Computadora escritorio o laptop, Plataforma Google Sites, Google meet (para las reuniones), Google.com (para la búsqueda de información), Google Forms (para realizar parte de la página)
- BIBLIOGRAFÍA:**
- ANEXOS:**

On the right, there is a grid of participant avatars. The participants visible are:

- marlene cartag...
- Ana Lisseth Pér...
- Darlin Anaya
- Monica Vasquez
- 4 más
- Lidia Pérez

At the bottom of the screen, there is a toolbar with various icons for chat, mute, video, and other meeting controls. The time displayed is 20:48.

## **ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 2**



### **DE LA TEORÍA AL JUEGO: LA GAMIFICACIÓN REVOLUCIONANDO EL APRENDIZAJE VIRTUAL / GOOGLE CLASSROOM**

#### **GRUPO 2:**

Alfaro Navarro, Martha Guadalupe

Ascencio Rodríguez, Hazel Ivonne

Chávez Fabián, Idalia María

Mayorquín Álvarez, Idania Maricela

Mejía Steinau, Andrea Isabel

Mendoza Olivorio, Karen Alexia

Mendoza de Miguel, Vilma Adelina

Rivera Rivera, Steven Rafael

Valle Argueta, Jessica Milagro

Universidad Pedagógica de El Salvador “Dr. Luis Alonso Aparicio”

Curso Especial: Didáctica para Entornos Virtuales de Aprendizaje

Grupo 02-A

Mayo 2025

## Organización – Presentación del 15 de mayo del 2025:

Apartado	Descripción	Persona(s) a cargo
<b>Introducción</b>	Introducción al trabajo de grupo, presentación y descripción general del Taller en la plataforma de Google Classroom.	Jessica Valle
<b>Apartado 1: Introducción a la Gamificación</b>	Presentación general de los recursos creados en el apartado.	Jessica Valle
<b>Apartado 2: La Gamificación en la Enseñanza</b>	Corta introducción sobre la importancia de la gamificación en la enseñanza, presentación general del material creado para el apartado del taller, y tutorial resumido de cómo utilizar la plataforma elegida: Genially.	Karen Mendoza Idania Mayorquín
<b>Apartado 3: La Gamificación y el Trabajo en Equipo</b>	Corta introducción sobre la importancia de la gamificación y el trabajo en equipo, presentación general del material creado para el apartado del taller, y tutorial resumido de cómo utilizar la plataforma elegida: Educaplay.	Hazel Ascencio Martha Alfaro

<p><b>Apartado 4:</b></p> <p><b>La Gamificación y la Motivación</b></p>	<p>Corta introducción sobre la importancia de la gamificación en la motivación del estudiante, presentación general del material creado para el apartado del taller, y tutorial resumido de cómo utilizar el recurso elegido: plantillas interactivas de PowerPoint.</p>	<p>Andrea Steinau Idalia Chávez</p>
<p><b>Apartado 5:</b></p> <p><b>La Gamificación en la Evaluación</b></p>	<p>Corta introducción sobre la importancia de la gamificación en la enseñanza, presentación general del material creado para el apartado del taller, y tutorial resumido de cómo utilizar la plataforma elegida: Quizziz.</p>	<p>Steven Rivera Adelina Mendoza</p>
<p><b>Presentación del curso en Google Classroom y cierre de participación.</b></p>	<p>Presentación del taller directamente en la plataforma, mostrando sus apartados y donde están ubicados los recursos antes mencionados por los demás integrantes del grupo; mención corta de los beneficios de trabajar con Google Classroom, y cierre de participación.</p>	<p>Jessica Valle</p>

## **ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 3**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**CURSO DE ESPECIALIZACIÓN**

**CURSO ESPECIAL: DIDÁCTICA PARA ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.**

**CATEDRÁTICO:**

**DOUGLAS EZEQUIEL SAJETT LATÍN**

**INTEGRANTES:**

**ARAUJO GARAY, KATERINNE LISBETH**

**GARCÍA ROSALES, MARILYN DEL ROCÍO**

**GONZÁLEZ LÓPEZ, RASHELL ALEXANDRA**

**HERNÁNDEZ GÓMEZ, ANDREA SOFIA**

**HERRERA CARDOZA, JENNIFFER MELISSA**

**LÓPEZ LÓPEZ, HÉCTOR LEVI**

**LÓPEZ MARTÍNEZ, KAREN ALEXIA**

**PARADA QUIJADA, NATHALY ABIGAIL**

**SECCIÓN:**

**02-A**

**CICLO:**

**01 – 2025**

**SAN SALVADOR 2025**

# EQUIPO 3

## organización

- |                                      |                                       |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Araujo Garay, Katerinne Lisbeth   | 5. Herrera Cardoza, Jenniffer Melissa |
| 2. García Rosales, Marilyn Del Rocío | 6. López López, Héctor Levi           |
| 3. González López, Rashell Alexandra | 7. López Martínez, Karen Alexia       |
| 4. Hernández Gómez, Andrea Sofia     | 8. Parada Quijada, Nathaly Abigail    |

**Tema:** MatemáticaMente: Desafíos Brillantes para 7°

**Objetivo:** Estructurar un entorno virtual de aprendizaje innovador a través de Google Classroom, utilizando herramientas digitales interactivas, con el fin de fortalecer las competencias docentes en la creación de experiencias educativas dinámicas, motivadoras y centradas en el estudiante.



### Estructura de la Exposición

Momento	Descripción	Persona a cargo
INTRODUCCIÓN	Nathaly iniciará la exposición con un saludo de bienvenida, seguido de una breve introducción al propósito del curso. Presentará un examen diagnóstico digital para conocer el nivel previo del grupo, utilizando Socrative.	Nathaly Parada
CONTENIDO Y ACTIVIDAD 1	Rashell explicará la actividad usando Zoom Earth y esquemas colaborativos con la herramienta Miro, con el propósito de mostrar cómo integrar contenido con herramientas visuales interactivas.	Rashell González
ACTIVIDAD 2	Karen presentará la segunda actividad del curso, centrada en el uso de la herramienta Geogebra para explorar conceptos matemáticos, destacando el valor del aprendizaje práctico en entornos virtuales.	Karen López

<b>ACTIVIDAD 3</b>	Marilyn desarrolla la actividad utilizando Kahoot en modalidad “Verdadero o Falso”. Al utilizar dinámicas gamificadas para evaluar conocimientos matemáticos, fomenta la participación y la retroalimentación en tiempo real en entornos virtuales.	Marilyn del Rocio García
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA 1</b>	Katerinne presentará el uso de Matific, destacando su potencial para reforzar el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico mediante retroalimentación inmediata y ejercicios interactivos.	Katerinne Araujo
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA 2</b>	Jenniffer se encargará de una simulación de laboratorio virtual con la herramienta PhET, buscando demostrar cómo los entornos digitales pueden integrar el aprendizaje experimental.	Jenniffer Herrera
<b>ACTIVIDAD SUMATIVA 1</b>	Andrea presentará la herramienta Quizizz, bajo el título “Desafío de Temperaturas”. Su objetivo será ilustrar cómo aplicar evaluaciones formativas lúdicas que mezclen opción múltiple y cálculos rápidos.	·Andrea Hernández
<b>EVALUACIÓN FINAL Y CIERRE</b>	Héctor estará a cargo de aplicar el examen final del curso. Su presentación evidenciará el uso de formularios digitales como estrategia de evaluación sumativa, con enfoque en la retroalimentación positiva y la validación de conocimientos adquiridos	Héctor Leví López

#### **Aula de Google Classroom:**

<https://classroom.google.com/c/Njg4NzgyMDU2Nzk2?cjc=sxifu24>

**Código de clase:** sxifu24



## ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 4

<b>I. GENERALIDADES:</b>					
Nombre de la Institución:		<u>Universidad Pedagógica de El Salvador</u>			
Nombre del curso especial:	Didáctica para entornos virtuales del aprendizaje.	Grupo:	02	Sección:	"A"
Tema:	<b>Podcast sobre la inteligencia artificial en la enseñanza virtual.</b>				
Egresados responsables:	Alvarado Navas, Gerson Eduardo. Bonilla Aguilar, Heydy Armida. Cruz Navarrete, Jenifer Guadalupe. Chávez, Fabiola Carolina. Garcia Dubon, Mirian Guadalupe. Lopez Escobar, Erick Santiago. Mejía Alférez, Gerson René. Osorio Pérez, Josué Avimael. Ramos Girón, Yeni Areli. Velis Arriaza, Hazel Mariel.		Fecha:	Jueves 15 de mayo de 2025.	
Tiempo:			20 minutos.		
Objetivo de la participación.		<p><b>Conceptual:</b> Desarrollar la participación activa a través de la concentración de idea que permita contribuir a la virtualidad, pedagogía y didáctica a través de la herramienta de diálogo denominada: Podcast.</p> <p><b>Procedimental:</b> Producir conocimiento a través de un recurso digital en donde se contemple las dimensiones estratégicas para generar una visión favorable a partir de una conversación atractiva e innovadora.</p> <p><b>Actitudinal:</b> Sintetizar sus etapas de manera en que exista la claridad debida de los elementos que conforman el contexto en el que prácticamente se desarrolla la intervención tanto grupal como individual.</p>			
<b>ORGANIZACIÓN DE LA PRESENTACIÓN</b>					
<b>Introducción.</b> (2 minutos)					
El saludo y bienvenida no solo será crucial para establecer el inicio, sino también para incursionar etimológicamente en una nueva forma de conversar y dialogar, es por ello que se han retomado 2 minutos para presentar el formato del podcast y el prólogo de lo que acompañará a los diferentes compañeros.					

### **Inicio del diálogo.** (13 minutos).

En consiguiente, se realizarán una diversidad de preguntas siempre enfocadas a la educación pero más allá de ello, específicamente hacia algunas especialidades básicas que estarán comprendidas en lenguaje y literatura, ciencias sociales e inglés, respondiendo bajo secciones y segmentos plenamente ordenados.

### **Conclusión.** (3 minutos)

Se finalizará con un abordaje consolidado que servirá mediante diferentes partículas, como resumen de la información como valoraciones finales, conllevadas por la reflexión, inspiración y sin faltar la motivación..

**RECURSOS:** Computadora escritorio o laptop, presentaciones de Microsoft, programa de edición, documento de Microsoft Word para la realización del guion que facultaría los diálogo.

- III. **BIBLIOGRAFÍA:** Garcia K, (2022), ¿Qué es un podcast? Aprende todo con nuestra guía completa para crear el tuyo, rockcontent, <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-un-podcast/>



### **IV. ANEXOS**

## ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 5

Momentos	Descripción de la Interacción	Recursos	Tiempo
<b>Introducción</b>	El saludo y la bienvenida por la compañera <b>Gladys Cadiz</b> . También la compañera nos explicará un poco sobre la plataforma Google Site y cómo permite la incorporación de diversas herramientas para enriquecer los sitios web educativos y profesionales.	Plataforma virtual	1 minutos
<b>Desarrollo</b>	<b>Formularios</b> La compañera <b>Rocío Amaya</b> nos hablará sobre cómo los formularios son totalmente compatibles con Google Site, permitiendo una interacción fluida y segura sin salir de la página.	Plataforma virtual	2 minutos
	<b>Imágenes</b> El compañero <b>Erik Vigil</b> nos explicará de qué forma las imágenes se integran eficazmente en Google Site, contribuyendo a un diseño más atractivo y ordenado.	Plataforma virtual	2 minutos
	<b>Videos</b> La compañera <b>Ana Bonilla</b> comentará cómo Google Site permite insertar vídeos de manera integrada, optimizando la presentación visual en cualquier tipo de pantalla.	Plataforma virtual	2 minutos
	<b>Infografías</b> La compañera <b>Michelle de León</b> nos mostrará cómo las infografías pueden ser adaptadas e	Plataforma virtual	2 minutos

	insertadas en Google Site para enriquecer el contenido visual del sitio.	Plataforma virtual	
	<b>Enlaces</b> La compañera <b>Sandra Ramos</b> nos explicará cómo los enlaces son compatibles y funcionan de manera efectiva en Google Site, fortaleciendo la conectividad del contenido.	Plataforma virtual	2 minutos
	<b>Gamificación</b> La compañera <b>Gabriela Galicia</b> detallará cómo Google Site permite integrar juegos externos mediante incrustaciones, haciendo posible la gamificación educativa dentro de la plataforma.	Plataforma virtual	2 minutos
	<b>Presentaciones</b> La compañera <b>Verónica Vázquez</b> nos hablará de cómo las presentaciones se integran naturalmente en Google Site, asegurando la continuidad y dinámica del aprendizaje visual.	Plataforma virtual	2 minutos
	<b>Carrusel de imágenes</b> La compañera <b>Genesis Marín</b> explicará cómo el carrusel de imágenes es un recurso propio de Google Site, que mejora la presentación y la interacción con los visitantes.	Plataforma virtual	2 minutos
	<b>Documentos</b> La compañera <b>Briseida Vigil</b> nos mostrará cómo Google Site facilita la integración de documentos de manera inmediata, asegurando su accesibilidad y actualización constante.		

			2 minutos
<b>Culminación</b>	La compañera <b>Briseida Vigil</b> hará una reflexión sobre cómo todas estas herramientas u otras que están en la plataforma logran adaptarse e integrarse armónicamente en Google Site, facilitando la creación de espacios digitales enriquecidos y mejorando la experiencia del usuario y la importancia de dominar y conocer esta plataforma virtual para maximizar el potencial educativo, organizativo y comunicacional de la plataforma.		1 minutos
<b>Bibliografía:</b> <a href="https://sites.google.com/">https://sites.google.com/</a>		<b>Anexos:</b> Plataforma virtual Google Site Videos Formularios Imágenes Vídeos Infografías Enlaces Juegos (Gamificación) Presentaciones Carrusel de imágenes Documentos	

## ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 6

### EQUIPO 6 ORGANIZACIÓN

	<b>TEMA: LECTONAUTAS EN LA ERA DIGITAL</b> <b>Lema: "Si quieres aventura, lánzate a la lectura".</b>
--	---

<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Fomentar el aprendizaje autónomo en niños de 9 a 10 años mediante el uso de herramientas digitales innovadoras que faciliten la enseñanza de la lectura, promoviendo la exploración autodidacta, la comprensión lectora y el desarrollo del pensamiento crítico a través de actividades interactivas y dinámicas."</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Desarrollar estrategias didácticas que refuercen la comprensión lectora a través de plataformas digitales y recursos multimedia.</li> <li>* Establecer un ambiente de aprendizaje flexible que permita a los niños avanzar a su propio ritmo en el desarrollo de la lectura y el pensamiento crítico.</li> </ul>	
--	--

	<b>ESTRUCTURA DE LA EXPOSICIÓN</b>
--	------------------------------------

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	PERSONA A CARGO
Introducción	Iniciará la exposición con un saludo de bienvenida, seguidamente de una breve introducción de lo que consiste el curso y de lo que se pretende alcanzar con la plataforma de google classrrom y el uso de otras herramientas.	Tania Muñoz
1º CONTENIDO VIDEO	Explicará como realizar un video con la integración de herramientas como Adobe Express y CapCut para enseñar, contenidos que sean entretenidos y creativos.	Katherine Urquilla
1º CONTENIDO ACTIVIDAD 1	Explicará la primera actividad que lleva por nombre "¡Piso Resbaloso!" esta es una actividad interactiva que fue creada en el programa Genially para potenciar el aprendizaje y la motivación a través de la gamificación.	Karla Gómez
1º CONTENIDO ACTIVIDAD 2	Explicará la siguiente actividad que se llama "Adivina que sigue" creada con la herramienta de Genially y algunas de las modificaciones que se puedan realizar.	Blanca García



<b>1° CONTENIDO ACTIVIDAD 3</b>	Explicará esta actividad que es un juego de preguntas , donde aparecerán 3 opciones de respuesta, además como se puede modificar por ejemplo insertando imágenes para que la actividad pueda ser más interactiva, y a la misma vez presentando una dificultad, porque el juego tiene un limite de tiempo para responderlas.	<b>Luis Juarez</b>
<b>1° CONTENIDO EVALUACIÓN</b>	Explicación de como realizar la evaluación 1 siempre del primer módulo que lleva por nombre “lanza y aprende en la plataforma de geneally” .	<b>Alejandra Mejía</b>
<b>2° CONTENIDO VIDEO EDUCATIVO</b>	Explicará con respecto a las herramientas que utilizo para crear el siguiente video educativo de la contenido 2	<b>Génesis Medrano</b>
<b>2° CONTENIDO ACTIVIDAD</b>	Explicará esta actividad que consiste en “ La simulación de una travesía submarina en la búsqueda de tesoros perdidos”, creada con la herramienta en línea de Genially.	<b>Katherine Orellana</b>
<b>2° CONTENIDO EVALUACIÓN</b>	Explicará la evaluación 2 llamada “Completa las Bombas”, para reforzar las competencias lingüísticas: comprensión lectora, vocabulario, uso correcto del lenguaje y creación de oraciones coherentes.	<b>Glenda Cerros</b>
<b>CERTIFICACIÓN Y CIERRE.</b>	Explicará los pasos a seguir para obtener el certificado del curso.	<b>Madelyn Girón</b>

**Aula de Google Classroom:**

**<https://classroom.google.com/c/Njk4NTU2MjY4NDQ1>**

## ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 7



Universidad Pedagógica de El  
Salvador  
“Dr. Luis Alonso Aparicio”

Facultad de Educación  
Curso Especial Didáctica para Entornos Virtuales de  
Aprendizaje

Docente: Lic. Douglas Ezequiel Sajett Latín

### ORGANIZACIÓN DE LA PRESENTACIÓN DEL EQUIPO 7 PARA EVENTO DE CIERRE

#### INTEGRANTES:

- |  |   |
|--|---|
| 1. Barillas Nova, Mercedes<br>Guadalupe  | 6. Monterroza Sánchez, María<br>Ruth        |
| 2. Cornejo Renderos, Helen<br>Victoria   | 7. Orellana Rivas, Allison Carolina         |
| 3. Gómez Argueta, Esmeralda<br>Saraí     | 8. Rodríguez Portillo, Tatiana<br>Alexandra |
| 4. Juárez de Maravilla, María<br>Xiomara | 9. Valdez Hernández, Grecia<br>Natalia      |
| 5. Monterroza Portillo, Cosme<br>José    | 10. Valladares Guzmán, David<br>Ernesto     |

**TEMA: Trello/Teams: Una combinación de herramientas óptima para la enseñanza en línea**



**Objetivo:** Presentar Trello como una herramienta digital que facilite la organización, colaboración y gestión de proyectos escolares en el nivel de educación secundaria y bachillerato, promoviendo el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la planificación, la responsabilidad la autonomía y el uso de tecnologías digitales en el entorno educativo y mostrar cómo la combinación de Trello con Teams optimiza el uso de la herramienta.






**Para ejemplificar el uso de Trello en entornos virtuales de aprendizaje se diseñó una alternativa digital para la Unidad 3 de la materia Lengua y Literatura, de séptimo grado.**

**Tiempo:** 20 minutos

Momento	Descripción de la interacción	Responsable	Tiempo
Introducción	Descripción de la herramienta Trello, sus funciones, alcances y su uso para entornos educativos. Vinculación con Teams.	Mercedes Barillas	2 minutos
Desarrollo	El uso de tableros, listas y tarjetas.	Ma. Ruth Monterroza	4 minutos
	Diseño de tarjetas y los vínculos con otras aplicaciones.	Grecia Valdez	2 minutos
	Entrega de tareas en Teams. Control de participación/asistencia.	Ernesto Valladares	4 minutos
		Esmeralda Gómez	

Momento	Descripción de la interacción	Responsable	Tiempo
	Anclaje de videos, presentaciones interactivas y formularios (Forms)	Cosme Monterroza	4 minutos
	Uso del chat de Trello para interactuar e incorporación de foros de discusión.	Tatiana Rodríguez Xiomara de Maravilla	2 minutos 2 minutos
	Uso de Power Ups	Allison Orellana	
	Reflexión final sobre las ventajas de las plataformas virtuales y los retos que conllevan.	Helen Cornejo	

Aplicaciones con las que se trabajó:

-  QUIZZ
-  Nearpod
-  Genially
-  Learningapps
-  Chat GPT

## ORGANIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DEL EQUIPO N° 8

<b>Integrantes:</b>  1. Arteaga Mendoza Vanesa Catarina 2. Aragón paiz Sandra Nicole 3. Fernández de Martínez Joselyn Guadalupe 4. Cristina Marilú Espinoza Hernández 5. Galicia García Lisbeth de los Ángeles 6. Sánchez Rivera Ingrid Elizabeth 7. Turcios Abarca Rocío Marleny 8. Valladares de Alfaro Alberica Beatriz 9. Villatoro Cañas Ruth Gabriela 10. Zavala García Katie Abigail		<b>Tema:</b> Innovando la evaluación a través de entornos virtuales de aprendizaje.		<b>Tiempo:</b> 20 minutos
<b>Fecha:</b> 15/05/2025		<b>Equipo 8</b>	<b>Curso de especialización:</b> Didáctica para Entornos Virtuales de Aprendizaje	
<b>Objetivos del tema:</b> Explorar el uso de herramientas digitales, en especial Edpuzzle y Quizizz, para innovar en la evaluación educativa y fomentar el aprendizaje interactivo en los estudiantes.				
<b>Momentos de presentación</b>	<b>Descripción de la Interacción</b>		<b>Recursos y estudiantes</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Introducción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Saludo</li><li>Presentación del tema y objetivo</li><li>Presentará el primer video, explicándoles que podrán visualizar como poder utilizar la herramienta de Edpuzzle.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>Presentación Power Point</li><li><b>Turcios Abarca Rocío Marleny</b></li></ul>	1 minuto

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Presentación de Edpuzzle –</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Video 1:</b> Mediante un video elaborado por 3 miembros del equipo se mostrará de forma visual y clara cómo se usa Edpuzzle siguiendo los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elegir un video</li> <li>• Insertar preguntas</li> <li>• Asignar al estudiante</li> <li>• Visualizar resultados</li> </ul> </li> <li>• <b>Actividad práctica:</b></li> </ul> <p>Una compañera pedirá a los participantes que usen su celular o computadora para ver un video de Edpuzzle con 2 preguntas, el cual el enlace será colocado en el chat de reunión en teams.</p> <p>Mientras los asistentes al evento responden, una compañera estará compartiendo pantalla con el panel del profesor mostrando resultados en tiempo real.</p> <p>Para cerrar esta práctica lo harán con la siguiente frase corta.</p> <p>“Así evaluamos comprensión de contenido en tiempo real, incluso desde casa.”</p> <p><b>Presentación de Quizizz –</b></p> <p><b>Una integrante del equipo dará la introducción el video 2:</b></p> <p>A continuación, presentaremos un video en el cual se les mostrara como podemos utilizar la herramienta de Quizizz para evaluar, realizando un paso a paso.</p> <p>Video 2 : Se presentara video elaborado por 3 integrantes el equipo, en el que explicaran los pasos a seguir para crear un Quizizz siendo los siguientes:</p>	<p>Enlace del video</p> <p><b>-Fernández de Martínez Joselyn Guadalupe</b></p> <p><b>-Galicia García Lisbeth de los Ángeles</b></p> <p><b>-Zavala García Katie Abigail</b></p> <p>Enlace de actividad practica</p> <p><b>-Turcios Abarca Rocío Marleny</b></p> <p><b>-Villatoro Cañas Ruth Gabriela</b></p>	<p>5 minutos</p> <p>4 minutos</p>
--------------------------	---	---	-----------------------------------

### 1. Inicia sesión en Quizizz

- Ve a <https://quizizz.com>
- Haz clic en "Iniciar sesión" (o "Sign in")
- Puedes usar tu cuenta de Google, Microsoft o crear una nueva.

### 2. Haz clic en "Crear"

- Una vez dentro, haz clic en el botón "Crear" (Create) en la parte superior.
- Selecciona "Quiz" o "Evaluación" según la opción disponible.

### 3. Agrega título y descripción

- Escribe un título claro para tu quiz.
- (Opcional) Añade una descripción para explicar el propósito o instrucciones.

### 4. Agrega preguntas

- Haz clic en "+ Nueva pregunta".
- Puedes elegir entre varios tipos:
  - Opción múltiple
  - Respuesta verdadera o falsa
  - Respuesta abierta
  - Encuestas
- Escribe la pregunta y las respuestas.
- Marca la respuesta correcta.
- Puedes agregar imágenes, audio o ecuaciones si lo deseas.

### 5. Configura las opciones

- Ajusta el tiempo límite por pregunta.

-Aragón paiz Sandra Nicole

-Sánchez Rivera Ingrid  
Elizabeth

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Activa o desactiva la opción de mostrar respuestas correctas, aleatorizar preguntas, etc.</li> </ul> <p><b>6. Guarda el quiz</b></p> <p>✚ Haz clic en <b>"Guardar"</b> (Save) cuando termines de agregar las preguntas.</p> <p><b>7. Lanza el quiz</b></p> <p>✚ Asignarlo como tarea (modo asignación)</p> <p>✚ Jugar en vivo (modo directo, en clase)</p> <p>✚ Comparte el código o enlace con tus estudiantes.</p> <p>Al finalizar el video otras dos compañeras realizaran una práctica en vivo con los participantes del evento para que puedan evidenciar como podrá realizar el Quiz el estudiante.</p> <p><b>Actividad práctica de Quizizz</b></p> <p>Se compartirá en el chat de reunión de teams un enlace, con el cual accederán a un cuestionario de Quizizz. Una compañera estará compartiendo pantalla, para realizar el juego en vivo y que los asistentes puedan ir viendo los puntajes o quienes fallaron, luego una compañera menciona:</p> <p>“Esta herramienta gamifica la evaluación, fomenta la participación y nos da datos automáticos.”</p>	<p><b>-Valladares de Alfaro Alberica Beatriz</b></p> <p>Enlace del Quiz para realizar práctica.</p> <p><b>-Arteaga Mendoza Vanesa Catarina</b></p> <p><b>-Cristina Marilú Espinoza Hernández</b></p>	<p>5 minutos</p> <p>3 minutos</p>
<b>Culminación</b>	<p>Para terminar una compañera dará las palabras siguientes: “Con Edpuzzle y Quizizz evaluamos sin miedo, con diversión, participación y evidencia real del aprendizaje. Porque innovar no es solo usar tecnología, es usarla con propósito.”</p>	<p><b>-Arteaga Mendoza Vanesa Catarina</b></p>	<p>2 minutos</p>

## ANEXOS

# AGENDA DEL EVENTO FINAL SOBRE EL CURSO: DIDÁCTICA PARA ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE. 15/05/2025.



**04:20PM - 04:30PM**  
SALUDO Y BIENVENIDA

**04:30PM - 04:50PM**  
1º GRUPO: GOOGLE SITES.  
CONOZCAMOS LOS  
PRIMEROS AUXILIOS.


**04:50PM - 05:10PM**  
2º GRUPO: GOOGLE  
CLASSROOM. DE LA  
TEORIA AL JUEGO.

**05:10PM - 05:30PM**  
3º GRUPO: GOOGLE  
CLASSROOM. CURSO VIRTUAL  
PARA LA ENSEÑANZA DE  
MATEMATICAS.

**05:30PM - 05:50PM**  
4º GRUPO: PODCAST SOBRE  
LA IA EN LA ENSEÑANZA  
VIRTUAL.



# AGENDA DEL EVENTO FINAL SOBRE EL CURSO: DIDÁCTICA PARA ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE. 15/05/2025.



**05:50PM - 06:00PM**  
RECESO.

**06:00PM - 06:20PM**  
5° GRUPO: GOOGLE SITES.  
CURSO VIRTUAL DE LESSA.

**06:20PM - 06:40PM**  
6° GRUPO: GOOGLE  
CLASSROOM. LECTONAUTAS  
EN LA ERA DIGITAL.

**06:40PM - 07:00PM**  
7° GRUPO: TRELLO/ TEAMS.  
DESARROLLO UNIDAD 1 DE  
LENGUAJE Y LITERATURA.

**07:00PM - 07:20PM**  
8° GRUPO: EDPLUZZE.

**07:20PM - 07:30PM**  
CIERRE Y DESPEDIDA.





**EVENTO FINAL**

# TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA DIDÁCTICA PARA ENTORNOS VIRTUALES.

CURSO ESPECIAL: DIDÁCTICA PARA ENTORNOS  
VIRTUALES DEL APRENDIZAJE 02-A.

Acompáñanos a celebrar los logros  
y la dedicación de los egresados del  
curso: *Didáctica para Entornos  
Virtuales del Aprendizaje*



**JUEVES 15 DE MAYO  
DE 2025**




**04:20 P.M.**


**ENLACE AQUÍ:**



"Del aula a la pantalla,  
aprende sin fronteras y a  
tu propio ritmo desde  
cualquier lugar."



*Instructivo para el evento de cierre del  
curso especial didáctica de entornos  
virtuales de aprendizaje 2025*



**Introducción:** El presente instructivo tiene como objetivo servir de guía para garantizar una participación efectiva en el evento de cierre del curso. A continuación, se detallan los lineamientos que deberán aplicarse en los distintos aspectos del evento, asegurando una experiencia organizada y enriquecedora para todos los participantes.

### ¿En qué consiste el evento?

El evento de cierre tiene como propósito demostrar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso, con un enfoque en los entornos virtuales de aprendizaje. Se espera que esta demostración se realice a través de ejemplos prácticos que evidencien lo aprendido, dando prioridad a la aplicación y puesta en práctica sobre la teoría. En otras palabras, el evento funcionará como una feria de logros, pero manteniendo la formalidad y el nivel académico correspondiente, el evento se realizará de manera virtual.

### ¿Cómo participar en el evento?

Para participar en el evento, es requisito formar parte de un grupo de trabajo. El curso especial cuenta con **76 participantes**, por lo que cada estudiante debe integrarse en un equipo.

Cada grupo debe estar conformado por **7 a 8 integrantes**, con un máximo de **10 grupos inscritos en total**. En caso de no haber formado un grupo o de presentarse inconvenientes en la organización, se recomienda comunicarse con los representantes del curso para recibir apoyo.

Propuesta N°1	
10 grupos	7 integrantes
1 grupo	6 integrantes
Total	76

Propuesta N°2	
7 grupos	8 integrantes
3 grupo	6 integrantes
Total	76

Propuesta N°3	
5 grupos	8 integrantes
5 grupo	7 integrantes
Total	76

Propuesta N°4	
4 grupos	8 integrantes
7 grupo	7 integrantes
Total	76

## ¿Cuánto tiempo tengo?

El evento se llevará a cabo en el mismo horario en el que se desarrolló el curso, iniciando a las **4:10 PM** y finalizando a las **7:30 PM**. Durante este período, los distintos grupos presentarán sus participaciones en dos bloques y de acuerdo con la siguiente programación:

Actividad	Descripción	Tiempo estimado	Hora estimada
Saludo y bienvenida	El o los maestros de ceremonia dará el saludo y las palabras de bienvenida	10 minutos	4:10 PM – 4:20 PM
Grupo N° 1	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	4:20 PM – 4:35 PM
Grupo N° 2	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	4:35 PM – 4:50 PM
Grupo N° 3	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	4:50 PM – 5:05 PM
Grupo N° 4	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	5:05 PM – 5:20 PM
Grupo N° 5	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	5:20 PM – 5:35 PM
Despedida y agradecimientos del primer bloque	El o los maestros de ceremonia dará la despedida y las palabras de cierre del primer bloque	10 minutos	5:35 PM – 5:45 PM
<b>Pequeño receso y cambio</b>		<b>10 minutos</b>	<b>5:45 PM – 5:55 PM</b>
Saludo y bienvenida	El o los maestros de ceremonia dará el saludo y las palabras de bienvenida	10 minutos	5:55 PM – 6:05 PM
Grupo N° 6	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	6:05 PM – 6:20 PM
Grupo N° 7	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	6:20 PM – 6:35 PM
Grupo N° 8	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	6:35 PM – 6:50 PM
Grupo N° 9	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	6:50 PM – 7:05 PM
Grupo N° 10	Participación del grupo de estudiantes	15 minutos	7:05 PM – 7:20 PM
Despedida y agradecimientos finales	El o los maestros de ceremonia dará la despedida y las palabras de finales del evento	10 minutos	7:20 PM – 7:30 PM

## ¿Qué debo presentar?

Durante su presentación grupal, deberán demostrar de manera práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del curso, utilizando un ejemplo concreto que refleje su aprendizaje. Es fundamental que la exposición sea clara, estructurada y dinámica para captar la atención del público, conformado por otros estudiantes de la universidad. Se recomienda, además, el uso de recursos visuales o estrategias interactivas que faciliten la comprensión y permitan una mejor apreciación del tema.

Si su presentación incluye el uso de una herramienta para entornos virtuales, es recomendable enfocarse en su aplicación práctica: cómo utilizarla y los beneficios que ofrece para la enseñanza y el desarrollo de un curso. En este caso, el contenido teórico puede ocupar un segundo plano, pues se asume que ya lo dominan.

Del mismo modo, si optan por abordar una teoría del aprendizaje, prioricen la explicación de cómo se puede aplicar en entornos virtuales, destacando las herramientas y estrategias didácticas adecuadas, en lugar de centrarse únicamente en los conceptos teóricos.

### **¿Cómo lo voy a presentar?**

El formato de la presentación es libre y queda sujeto a la creatividad de cada grupo. Sin embargo, es importante recordar que el evento se realizará de forma virtual, por lo que la presentación debe adaptarse a este medio.

Pueden optar por diferentes formatos, como el uso de videos, conferencias en línea o demostraciones prácticas que permitan la participación activa de los integrantes. Lo esencial es garantizar una presentación clara, dinámica e interactiva para mantener el interés del público, no excederse del tiempo disponible y se debe evidenciar la participación de todos los miembros del grupo en su participación.

### **Criterios de evaluación.**

La actividad no será calificada con una nota, pero su participación es obligatoria para poder optar a la graduación. No presentarse equivale a no haber tomado el curso, lo que implicaría la necesidad de realizar una tesis en el siguiente ciclo. Si esta opción tampoco es viable, deberá esperar hasta el próximo año para inscribirse



en un curso similar y cumplir con este requisito, por lo cual, aunque no sea ponderado es muy importante.

### **Aspectos técnicos.**

- 1- Su presentación no debe un máximo de 15 en caso de necesitas más tiempo debemos negocias con todo el bloque de participantes
- 2- Asegurarse de tener cámara y micrófono activas durante su participación, del mismo modo se presenta un video.
- 3- Que todos los miembros tengan a la mano todos los recursos a presentar en caso de que hubiera algún problema de conexión poder apoyarse mutuamente.
- 4- Es recomendable ensayar previamente para mejorar fluidez y confianza, así como el manejo del tiempo.
- 5- Se sugiere la interacción con el público, por medio de encuestas, preguntas en vivo o por el chat para que el evento sea más dinámico.

### **Funciones grupales.**

Organizar la participación correspondiente, de manera tanto colectiva como individual, asegurándose que cada integrante del equipo, plasme sus realizaciones y sean evidentes a la vista del grupo. (No es válida la cooperación a través de la oralidad o palabras, sino más bien todo debe de ser documentado en torno a su trabajo claro).

Mostrar cualidades de profesional en cuestión del trato equitativo a sus respectivos compañeros que rodean su grupo, aceptar la diversidad de ideas existentes en su grupo, reconocer este evento final como un posible desafío que enriquece el

proceso de profesionalidad y de crecimiento personal ante la previa incorporación al currículo educativo salvadoreño.

Permanecer pendientes ante este proceso con el fin de rescatar cualquier detalle que sea en pro o en mejora para su debido equipo de trabajo.

### **Funciones de los representantes.**

Conjuntarse en reuniones entrelazadas con las autoridades de la facultad de educación, transmitir la información pertinente que las autoridades manifiesten, con el fin de sea público y al alcance de todos.

Presentar avances los avances recopilados mediante diferentes periodos, ya sea semanales o quincenales.

Permitir que cualquier información sea lo suficientemente pública para aludir a un proceso plenamente transparente y que demuestre los valores pertenecientes a la universidad y los valores adquiridos como próximos profesionales de la educación.

Orientar a todo aquel estudiante o compañero que presente dudas al respecto o que tenga interrogantes a través de los diferentes portales institucionales (Outlook o Microsoft teams) para brindar respuestas mayormente especializadas en su totalidad.

**NOTA:** Cabe destacar que cada representante no tiene asegurada su aprobación del curso especial, solamente por cumplir con dicho rol, debe de fusionarse con su grupo de trabajo y alternar sus variabilidades a nivel del grupo de trabajo y en cuestión de las responsabilidades que implica ser un representante.

### **Preguntas y respuestas**



**¿Existe posibilidad que el catedrático designado como facilitador de nuestro curso especial, revise algunos de los avances grupales?** Claro que sí, dependiendo de la disponibilidad del licenciado, acordando un horario fijo para la revisión.

**¿Qué ocurrirá si un compañero del grupo no trabaja?** Informar el nombre completo del compañero a uno de los 5 representantes o al licenciado que imparte el curso especial.

**¿Se pueden invitar a personas externas a la universidad para que realicen una participación representando nuestro grupo?** Absolutamente no, todo el trabajo debe de ser procedente de los estudiantes que conforman el grupo.

**Si pertenezco a la especialidad del idioma inglés, ¿Podría realizar la intervención en ese idioma?** Podría realizar algunas demostraciones en dicho idioma, pero no todo, en donde logre relacionar sus habilidades lingüísticas a partir de una temática correspondiente a las unidades del curso especial.

**¿Existe algún código de vestimenta específico para el desarrollo de nuestra participación en el evento final?** No hay un código en particular, sin embargo, considere el nivel de formalidad como la conclusión de un proceso, al lado de la compañía de las autoridades del decanato y de algunos grupos de asignaturas que estarán como espectadores ante nuestra ponencia.

**¿Todos los compañeros debemos de participar en el evento?** Si en dado caso han montado una herramienta en la que representen o demuestren sus realizaciones, dependerá de ustedes cómo mostrarlas, de manera en la que se haga

énfasis acerca de que parte constituyó cada quien para el desarrollo pertinente del producto final.

**¿Se posee la total libertad académica para realizar todo lo que se desee?** Si, siempre y cuando sea enfocado en los aprendizajes del curso especial a través de una herramienta virtual, sin olvidar la participación activa de cada compañero involucrado.

**¿Qué ocurrirá si en dado caso se repiten las temáticas o las herramientas?** Se estima que no haya repeticiones o igualdad en los diferentes recursos y materiales didácticos, sin embargo, en dado caso existe esa circunstancia, se le solicitaría adecuar las herramientas o ajustarlas a otra temática, debido a la expansión gigantesca de entornos virtuales que existen y que podemos descubrir, conocer y considerar.

**Si nuestro grupo no posee las ideas requeridas y existen muchísimas dudas, ¿El Lic., podría brindar algunas ideas para trabajar?** Claro que sí, ya que no solo es un formador o un docente autorizado, sino un guía para brindar propuestas o ideas, pero la decisión final será propiamente del equipo y de forma libre, porque se debe de recordar que los propósitos de este evento final, es contrastar la autonomía, creatividad e innovación.

**¿Cuál será la fecha del evento?** Jueves 15 de mayo del 2025. (Mismo día del cierre del curso especial: Didáctica para entornos virtuales del aprendizaje).

## ENLACES DE LAS PRESENTACIONES DE LOS EQUIPOS

### EQUIPO N°1

[https://sites.google.com/u/0/d/1EaW54iVImQQ9dH80IK6nH3bBoUJ\\_-SgP/preview](https://sites.google.com/u/0/d/1EaW54iVImQQ9dH80IK6nH3bBoUJ_-SgP/preview)

### EQUIPO N° 2

<https://classroom.google.com/c/Njk4NzA0NzgwMDU4?cjc=4ghdq3m3>

### EQUIPO N° 3

<https://classroom.google.com/c/Njg4NzgyMDU2Nzk2?cjc=sxifu24>

### EQUIPO N° 4

[https://youtu.be/rK1N7Put\\_z4?si=OpYxpb0UKuKBf995](https://youtu.be/rK1N7Put_z4?si=OpYxpb0UKuKBf995)

### EQUIPO N° 5

<https://sites.google.com/view/modulo-de-lessa/p%C3%A1gina-principal>

### EQUIPO N° 6

[https://www.canva.com/design/DAGndkQE634/b96A-DdOoBoEY7BkCGwA3Q/edit?utm\\_content=DAGndkQE634&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGndkQE634/b96A-DdOoBoEY7BkCGwA3Q/edit?utm_content=DAGndkQE634&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[https://drive.google.com/file/d/1Rqt56VBazR\\_Shvv\\_ZXL\\_-UElr4EWUL2I/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Rqt56VBazR_Shvv_ZXL_-UElr4EWUL2I/view?usp=sharing)

#### **EQUIPO N° 7**

<https://trello.com/b/baOltCrE>

#### **EQUIPO N° 8**

<https://quizizz.com/join?gc=909941&source=liveDashboard>

<https://edpuzzle.com/assignments/67fefc511ea34edfe5e22537/watch>

<https://youtu.be/-uOeL4jjiDM?si=QpLaJJhFdHOorzfl>

<https://www.youtube.com/watch?v=cNHblPstFdk>

## CONCLUSIONES

A lo largo de este curso especial, hemos logrado consolidar una base sólida de conocimientos y habilidades relacionadas con los entornos virtuales de aprendizaje, lo cual ha representado un avance significativo en nuestra formación tanto técnica como pedagógica. A continuación, destacamos los principales logros alcanzados durante este proceso:

### **Dominio de plataformas educativas virtuales**

Logramos familiarizarnos y desenvolvernos con eficacia en diversas plataformas virtuales como la suite de Google, Moodle, Teams y otras herramientas colaborativas. Esto nos ha permitido crear, administrar y evaluar entornos de aprendizaje más flexibles y accesibles.

### **Diseño de experiencias de aprendizaje significativas**

Aplicamos los principios del diseño instruccional en contextos digitales, estructurando contenidos educativos adaptados a las necesidades del entorno virtual. Pudimos crear actividades interactivas, recursos multimedia y estrategias que fomentan la autonomía del estudiante.

### **Uso práctico de herramientas digitales**

A través de ejercicios prácticos, integramos herramientas digitales como formularios en línea, aplicaciones para videoconferencias, pizarras digitales y recursos interactivos. Esto nos permitió fortalecer la participación estudiantil y facilitar el seguimiento del proceso educativo en tiempo real.

### **Desarrollo de competencias digitales docentes**

Alcanzamos un nivel de competencia que nos permite no solo manejar tecnologías, sino también integrarlas pedagógicamente para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Hemos aprendido a planificar clases virtuales eficaces, evaluar de forma continua y acompañar el progreso de los estudiantes en entornos digitales.

### **Adaptación y resiliencia educativa**

Este curso ha significado un espacio de transformación profesional, en el que hemos desarrollado la capacidad de adaptarnos a nuevos modelos educativos, promoviendo una actitud abierta al cambio, crítica e innovadora ante los desafíos del contexto actual.

En conclusión, este recorrido formativo nos ha permitido no solo conocer los entornos virtuales de aprendizaje, sino apropiarnos de ellos con una visión crítica, práctica e inclusiva. El aprendizaje obtenido trasciende lo teórico y se refleja en la habilidad de crear experiencias educativas enriquecedoras, centradas en el estudiante y potenciadas por la tecnología.