

Plan de Clase Gamificado: Aventura Tributaria en El Salvador - IVA e ISR

Gamificación de Contenido | Economía, Administración & Contaduría | Contaduría pública | Tema: <p>Este plan de clase gamificado está diseñado para estudiantes de Contaduría Pública en El Salvador, con la finalidad de desarrollar análisis, comprensión y aplicación de la Ley del Impuesto al Valor Agregado (IVA) y la Ley del Impuesto sobre la Renta (ISR) a través de un juego de preguntas y respuestas, fichas informativas y casos prácticos. La propuesta se alinea con la relación Estado-Sociedad, fomentando el pensamiento crítico, la colaboración y la responsabilidad en un contexto institucional y profesional.</p>

<p>Formato y duración: 11 semanas, 3 horas por sesión. El alumnado se organiza en equipos cooperativos y avanza a través de niveles en un tablero de juego, desbloqueando fichas informativas y casos prácticos conforme acumula puntos por respuestas correctas, justificación de soluciones y trabajo en equipo. Las sesiones combinan preguntas teóricas, resolución de ejercicios contables y análisis de casos reales o simulados, con momentos de retroalimentación guiada y reflexión. Se prioriza la comprensión conceptual, la aplicación contable y el análisis crítico de obligaciones formales y sustantivas del IVA y del ISR.</p>

<p>Propuesta de gamificación: Los equipos responden preguntas en rondas, ganan fichas informativas y acceden a casos prácticos que requieren aplicar las normas a situaciones reales. El progreso se registra en un tablero digital o físico; cada desbloqueo refuerza conceptos (por ejemplo, base imponible, acreditación de IVA, retenciones, deducciones y efectos contables del ISR). Al final de cada semana, se realiza una breve evaluación formativa y retroalimentación para ajustar estrategias de resolución. Se integran herramientas TIC para enriquecer la experiencia (Kahoot o Quizizz para preguntas, Genially o PowerPoint interactivo para fichas, Google Classroom o similar para distribución de recursos y entrega de evidencias).</p>

<p>Objetivo general: Comprender y aplicar de forma práctica los elementos fundamentales de la normativa tributaria (IVA e ISR) mediante ejercicios y casos prácticos, fortaleciendo habilidades de razonamiento lógico, análisis contable y trabajo colaborativo en la relación Estado-Sociedad.</p>

<p>Resultados de aprendizaje esperados: al completar las 11 semanas, los estudiantes deben poder calcular obligaciones relacionadas con IVA e ISR en escenarios empresariales, identificar situaciones de exención o crédito fiscal, describir las obligaciones formales y sustantivas y justificar sus decisiones contables y fiscales con fundamentos legales y contables sólidos.</p>

**

- Semana 1: Inicio del juego, organización de equipos, reglas, evaluación diagnóstica y revisión de conceptos clave de IVA e ISR. Actividades: formación de grupos, calibración de preguntas, construcción de tablero y planificación de roles. Fichas desbloqueables: “Ficha de reglas del juego” y “Ficha de diagnóstico”.*
- Semana 2: Conceptos fundamentales del IVA: hecho imponible, base imponible, tasas, operaciones gravadas y exentas. Actividades: preguntas de revisión, microcasos de operaciones comunes, primer ejercicio práctico de cálculo de IVA. Fichas desbloqueables: “Ficha de criterios de gravabilidad” y “Ficha de casos simples”.*
- Semana 3: Obligaciones formales del IVA: facturación, libros, declaraciones y registros contables. Actividades: análisis de documentos fiscales, ejercicios de registro en libro IVA y cuestionario tipo Q&A. Fichas desbloqueables: “Ficha de obligaciones formales” y “Ficha de comprobantes fiscales”.*
- Semana 4: Créditos fiscales y dinámica de crédito del IVA. Actividades: casos con crédito fiscal, ejercicios de acreditación y reversión de saldos. Fichas desbloqueables: “Ficha de créditos fiscales” y “Ficha de casos prácticos avanzados”.*
- Semana 5: Introducción al ISR: conceptos básicos, base imponible y principios generales. Actividades: preguntas y discusión de principios, ejercicios de determinación de ingresos gravables. Fichas desbloqueables: “Ficha de ISR: conceptos esenciales”.*
- Semana 6: Cálculo del ISR: tasas progresivas, deducciones y deducibilidad de gastos. Actividades: ejercicios prácticos de ISR en empresas simuladas y análisis de efectos contables. Fichas desbloqueables: “Ficha de tasas y deducciones” y “Ficha de casos ISR”.*
- Semana 7: Casos integrados IVA-ISR (escenarios de empresas): puesta en comunión de conceptos. Actividades: resolución de casos a nivel de contabilidad y presentación de soluciones ante el jurado. Fichas desbloqueables: “Ficha de casos integrados” y*

“Ficha de evaluación de decisiones”.

Semana 8: Regulaciones especiales, exenciones y retenciones (IVA/ISR) y su impacto en la contabilidad. Actividades: análisis de escenarios con exenciones y retenciones; ejercicios de liquidación. Fichas desbloqueables: “Ficha de exenciones y retenciones”.

Semana 9: Auditoría y control tributario: conceptos y ejercicios prácticos de revisión. Actividades: simulación de auditoría interna, verificación de cálculos y razonamiento crítico. Fichas desbloqueables: “Ficha de control y verificación”.

Semana 10: Proyecto final – informe contable integral: cada equipo elabora un informe contable con IVA e ISR aplicados a un caso empresarial completo y lo presenta ante el grupo. Actividades: construcción de informe, revisión entre pares, preparación de defensa oral. Fichas desbloqueables: “Ficha de informe final” y “Ficha de presentación oral”.

Semana 11: Presentación final, defensa de soluciones y retroalimentación. Actividades: presentaciones, sesión de preguntas del jurado, entrega de puntuaciones y retroalimentación orientada a mejoras. Fichas desbloqueables: “Ficha de lecciones aprendidas” y reconocimiento a equipos destacados.

Notas metodológicas: se recomienda que cada semana se reserve un bloque para reflexión individual y en equipo, para identificar aprendizajes, desafíos y estrategias de mejora. Se deben adaptar las actividades a la realidad institucional y al contexto específico de El Salvador, verificando siempre las tasas y normativas vigentes al momento de la ejecución.

Contexto Narrativo

El plan gamificado está diseñado para estudiantes de entre 15 y 16 años, con estrategias pedagógicas que atienden a la diversidad, promueven la autogestión y fortalecen la responsabilidad compartida. Se prioriza un clima de clase que favorece la curiosidad, la experimentación y el diálogo científico, evitando enfoques puramente memorísticos y privilegiando planteamientos que conecten teoría y práctica. A medida que los equipos progresan en la historia, se ven desafiados a razonar críticamente, a justificar sus decisiones con evidencia y a comunicar de forma efectiva sus hallazgos, predicciones y diseños. Este enfoque busca, además, desarrollar habilidades de pensamiento crítico, autonomía, colaboración y creatividad en la resolución de problemas científicos complejos, preparando a los estudiantes para enfrentar retos de la ciencia y la tecnología en la vida diaria y en contextos profesionales."

La narrativa y el diseño del plan se articulan para favorecer la comprensión de conceptos complejos de química, pero también para cultivar una cultura de aprendizaje activo, colaborativo y ético. La estructura gamificada busca que cada estudiante experimente, error y aprendizaje de manera segura, con una retroalimentación continua y una progresión que se siente natural y motivante. Al final del proceso, la comunidad educativa contará con un portafolio de evidencias: diarios de equipo, maquetas moleculares y simulaciones, reportes técnicos, presentaciones orales y materiales visuales que expliquen estructuras y propiedades de los compuestos y su relevancia en la vida diaria y en la tecnología. Esta experiencia de aprendizaje está pensada para que los estudiantes se sientan protagonistas de su aprendizaje, descubran la belleza de la ciencia detrás de los enlaces químicos y se lleven herramientas de razonamiento y comunicación que trasciendan la clase.

Mecánicas de Juego

- Pensamiento Crítico: los estudiantes justifican sus respuestas, analizan bases gravables, deducciones y exenciones, y evalúan distintas soluciones en casos complejos.
- Colaboración: el trabajo en equipos fomenta la planificación, la distribución de roles (analista, verificador, presentador), la toma de decisiones conjuntas y la comunicación efectiva.

- Responsabilidad: los estudiantes cumplen plazos, gestionan evidencias, asumen responsabilidad por las decisiones aprendidas y participan en la autoevaluación y revisión entre pares.

Actividades Gamificadas

Sesión 1: Fundamentos de Enlaces — Descubriendo Puentes Moleculares

Objetivo de aprendizaje: comprender y distinguir las características de los enlaces iónicos y covalentes (moleculares), identificando elementos que favorecen cada tipo de enlace y su influencia en la estructura y propiedades de los compuestos.

Historia y contexto dentro de la narrativa: el equipo recibe una misión de recolección de datos en un entorno urbano simulado; deben clasificar sustancias según su tipo de enlace para diseñar un prototipo de solución conductora y estable que pueda usarse como sensor ambiental. Dra. Lúmina les proporciona tarjetas de enlace, modelos moleculares y una matriz de energías que deben completar con evidencia experimental simulada.

- Actividad 1: Presentación del rompecabezas de enlaces. Se entrega un conjunto de sustancias con descripciones breves y fórmulas. El equipo debe proponer, justificar y registrar en su diario de equipo si cada sustancia se espera que forme enlaces iónicos o covalentes, o si presenta características mixtas. Se espera que se argumente con conceptos de electronegatividad y estructura electrónica de los elementos.
- Actividad 2: Modelado de estructuras. Usando kits de modelado o software de simulación, el grupo construye representaciones de moléculas simples (NaCl , H_2O , CO_2 , CH_4) y analiza diferencias entre estructuras iónicas y covalentes, discutiendo la distribución de cargas y la estabilidad de las estructuras.
- Actividad 3: Debate guiado. El equipo discute cómo la naturaleza del enlace influye en propiedades como punto de ebullición y solubilidad en agua. Se preparan argumentos que anticipen posibles resultados de pruebas simuladas y se registran en el diario argumentaciones y predicciones.
- Evaluación formativa: registro de evidencia en el diario de equipo, participación en el debate y claridad de las predicciones. Premio de reconocimiento de “Punto de Inicio” para el equipo con mejor justificación basada en evidencia.

Recursos y herramientas: tarjetas de misión, cartas de enlace, maquetas, software de simulación molecular (opcional, para aulas con recursos tecnológicos), guías de discusión, rúbricas de evaluación formativa y un tablero de progreso de la misión para cada equipo.

Entregables: diario de equipo con las justificaciones y predicciones, prototipos o modelos 3D de una molécula o compuesto sencillo, informe corto de la actividad 1 y una breve reflexión sobre el aprendizaje.

Retribuciones y retroalimentación: cada equipo recibe retroalimentación de los mentores al final de la sesión y puntos de experiencia por la calidad de las evidencias y la claridad de sus argumentos. Se enfatiza la conexión entre la teoría (electronegatividad, energía de enlace) y la observación simulada de comportamientos en las estructuras.

Sesión 2: Polaridad y electronegatividad — ¿Quién atrae al otro?

Objetivo de aprendizaje: aplicar conceptos de electronegatividad y energía de enlace para predecir la polaridad de moléculas y la solubilidad en distintos disolventes.

Narrativa: la Dra. Lúmina propone un desafío de separación de fuentes de contaminación: diseñar moléculas o arreglos de enlaces que permitan la disolución selectiva en solventes diferentes para un sensor ambiental. El grupo debe predecir la polaridad de moléculas planificadas y justificar sus selecciones con datos de electronegatividad relativa.

- Actividad 1: Construcción de parejas de moléculas y análisis de polaridad. Se analizan moléculas como HCl, NH₃, CH₃OH y CO₂, discutiendo si son polares o apolares y por qué. Se utilizan diagramas de Lewis y vectorización de cargas para interpretar la geometría molecular.
- Actividad 2: Experimentos simulados de solubilidad. Se crean escenarios donde ciertas moléculas son más solubles en disolventes polares o no polares. Los equipos deben justificar con base en la polaridad y la interacción dipolo-dipolo y/o puentes de hidrógeno.
- Actividad 3: Construcción de un breve informe que conecte polaridad con aplicaciones tecnológicas (bombas de sensores, electrolitos, disoluciones químicas utilizadas en dispositivos) para justificar posibles usos en la vida real.

Desempeño esperado y rúbrica: claridad en las explicaciones, consistencia entre predicciones y evidencias simuladas, y un diseño de experimento corto que pueda replicarse en condiciones de aula. Se otorgan XP por la calidad de la argumentación y la precisión conceptual.

Rol de los recursos: diarios de equipo, fichas de polaridad, simuladores, plantillas de informe, tablero de progreso y rúbricas de evaluación.

Sesión 3: Propiedades físicas y organización estructural

Objetivo de aprendizaje: analizar propiedades físicas (punto de ebullición/fusión, solubilidad, conductividad eléctrica) a partir del tipo de enlace y de la organización estructural de los compuestos iónicos y moleculares.

Narrativa: ante un conjunto de muestras simuladas, los equipos deben predecir qué materiales serían óptimos para sensores y componentes de baterías, en función de su estructura y tipo de enlace. El equipo diseña una pequeña matriz de decisiones para evaluar qué propiedades son deseables para su aplicación en sensores ambientales y tecnologías de energía.

- Actividad 1: Análisis de datos simulados de puntos de ebullición y fusión para compuestos iónicos y covalentes. Identificación de tendencias y explicación basada en enlaces y organización estructural (redes cristalinas, moléculas discretas).
- Actividad 2: Taller de conductividad eléctrica. Se discuten condiciones para que una sustancia conduzca electricidad y se resume la relación entre la movilidad de iones y la estructura cristalina. Se discute por qué algunos compuestos covalentes no conducen electricidad en estado sólido pero pueden hacerlo en disolución.
- Actividad 3: Solubilidad y disolventes. Se exploran criterios de solubilidad y se realizan predicciones basadas en la regla de “similitud de disolvente” y en la polaridad de las moléculas, con ejemplos prácticos.

Producto: un informe que conecte propiedades observadas con el tipo de enlace y la organización estructural, acompañado de un pequeño modelo o simulación que demuestre la relación entre estructura y propiedades.

Sesión 4: Estructuras de cristales y moléculas — Arquitectura de la materia

Objetivo de aprendizaje: comprender las estructuras de cristales iónicos y moléculares y su influencia en las propiedades macroscópicas.

Narrativa: el equipo participa en una exposición de “Arquitectura molecular” para presentar estructuras eficientes para un nuevo material de construcción sensorial. Cada equipo diseña un conjunto de estructuras sobre las cuales deben justificar la estabilidad, la robustez y la funcionalidad prevista en el proyecto final.

- Actividad 1: Construcción de redes cristalinas simples (NaCl, ZnO, CaCO₃, etc.) y discusión de la coordinación, la densidad y la estabilidad de la red. Comparación con moléculas covalentes discretas.
- Actividad 2: Modelado de moléculas complejas y análisis de geometría. Estudio de geometría molecular y su impacto en la polaridad y la reactividad.
- Actividad 3: Presentación de hallazgos y revisión entre pares para fortalecer argumentos basados en evidencia.

Entregables: esquemas de estructuras, notas de proyección y una breve reflexión sobre cómo la estructura influye en las propiedades a nivel macroscópico.

Sesión 5: Relevancia de los enlaces en la vida diaria y la tecnología

Objetivo de aprendizaje: comprender la relevancia de los enlaces iónicos y covalentes en productos de uso cotidiano y en tecnologías actuales (electrónica, baterías, sensores, materiales biomiméticos).

Narrativa: los equipos investigan ejemplos reales (baterías, sensores ambientales, plásticos, cerámicas) y relacionan las características de enlace con las propiedades requeridas para esas tecnologías. Se busca que el equipo make un cuadro comparativo que resuma las ventajas y limitaciones de cada tipo de enlace en contextos reales.

- Actividad 1: Estudio de casos. Análisis de baterías de ion de litio, polímeros conductores y sensores químicos para identificar qué tipo de enlace está predominante y por qué.
- Actividad 2: Simulación de escenarios tecnológicos. Los equipos predicen cómo cambiaría el comportamiento de un material si se cambia el tipo de enlace y la organización estructural.
- Actividad 3: Diseño breve de una propuesta de material para una aplicación tecnológica específica, con justificación basada en enlaces y estructura.

Resultado: una matriz de criterios para evaluar la idoneidad de materiales en aplicaciones modernas y una explicación de la correspondencia entre estructura, enlace y función.

Sesión 6: Proyecto final — Diseño y justificación de un material o compuesto

Objetivo de aprendizaje: desarrollar habilidades de pensamiento crítico al justificar decisiones experimentales, interpretar datos y predecir comportamientos de materiales, integrando conceptos de enlaces y estructura en un diseño propositivo.

Narrativa: cada equipo propone un material o compuesto, elige el tipo de enlace predominante, predice propiedades y diseña pruebas simuladas para validar su comportamiento. Deben comunicar una interpretación coherente, una predicción razonada y una evaluación de riesgos y beneficios de su diseño.

- Actividad 1: Definición del objeto de diseño. El equipo elige un objetivo práctico, determina el tipo de enlace principal y describe la estructura prevista en un formato de “hoja de diseño”.
- Actividad 2: Modelado y pruebas simuladas. Se crean modelos de moléculas y estructuras, se ejecutan simulaciones de propiedades (solubilidad, conductividad, estabilidad) y se registran los resultados en el diario de equipo.
- Actividad 3: Preparación de la presentación final. Se organiza una presentación oral y un informe técnico breve que incluyan fundamentos teóricos, predicciones y pruebas simuladas, y se destacan las posibles aplicaciones prácticas y consideraciones éticas y de seguridad.

Entregables: diseño de material/prototipo, predicciones y pruebas simuladas, presentación oral y informe escrito, plan de gestión de proyecto y registro de reflexiones del equipo.

Sesión 7: Validación, pruebas y refinamiento

Objetivo de aprendizaje: aplicar el razonamiento y el método científico para validar predicciones, revisar datos y refinar diseños en base a la evidencia.

Narrativa: los equipos enfrentan un conjunto de “condiciones de prueba” que deben simular para evaluar la robustez y la viabilidad de su diseño. Deben justificar cambios propuestos y explicar por qué ciertas decisiones conducen a mejoras o a riesgos nuevos.

- Actividad 1: Pruebas simuladas adicionales y análisis de datos. Los equipos comparan los resultados con las predicciones y ajustan su diseño si es necesario.
- Actividad 2: Revisión de la seguridad y ética de uso de materiales propuestos. Evaluación de impactos ambientales y de seguridad.
- Actividad 3: Preparación de una versión actualizada del informe técnico y una versión corta para exposición ante un panel de mentores.

Producto: versión refinada del diseño, con evidencia actualizada y argumentos más sólidos, lista para la presentación final ante la comunidad educativa.

Sesión 8: Cierre, presentaciones y reflexión final

Objetivo de aprendizaje: comunicar de forma clara y persuasiva las ideas, evidencias y predicciones, y reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y el trabajo en equipo.

Narrativa: el proyecto culmina en un “evento de investigación” donde cada equipo presenta su material o compuesto, defendiendo su diseño ante un panel de docentes y mentores. Se exponen resultados, predicciones y pruebas simuladas, se discuten limitaciones y posibles mejoras, y se celebra el aprendizaje y las contribuciones del equipo.

- Actividad 1: Presentación formal ante el panel educativo. Se utilizan medios visuales y una versión escrita de explicaciones que conecten teoría, evidencia y diseño.
- Actividad 2: Reflexión y retroalimentación. Cada miembro del equipo realiza una reflexión personal y una reflexión de equipo, destacando fortalezas, áreas de mejora y aprendizajes clave.
- Actividad 3: Evaluación final y reconocimiento. Se aplica la rúbrica final y se otorgan insignias por logros alcanzados en conceptos, evidencia, comunicación y trabajo en equipo.

Producto final: proyecto completo con diseño, predicciones, pruebas simuladas y presentaciones respaldadas por evidencias; un portafolio digital que recopila todo lo aprendido y las evidencias de la experiencia gamificada.

Resumen de las mecánicas de gamificación empleadas en las 8 semanas: progreso mediante puntos de experiencia (XP), insignias por logros, misiones de equipo, retos de colaboración y tablero de progreso visible para cada grupo. Las misiones se desbloquean al completar las tareas de la semana anterior; las pruebas simuladas y la documentación constituyen evidencia clave para el avance. Se fomenta la retroalimentación entre pares y la autoevaluación a través de rúbricas claras, con criterios de evaluación alineados a las metas de aprendizaje. Cada equipo mantiene un diario de equipo para registrar decisiones, hallazgos, predicciones y reflexiones, conectando teoría con práctica y promoviendo la comunicación científica.

Notas sobre implementación y recursos: el plan puede adaptarse a diferentes contextos y recursos. Si el aula cuenta con software de modelado, se pueden incorporar simulaciones avanzadas; si no, se pueden usar modelos físicos y tarjetas de construcción de moléculas. Se recomienda un entorno seguro para el manejo de materiales y simulaciones, con pautas claras para la colaboración y la resolución de conflictos. El profesor actúa como facilitador y mentor, guiando a los estudiantes en el uso de evidencias, la formulación de preguntas y la toma de decisiones fundamentadas, y promoviendo una cultura de curiosidad y rigor científico.

En suma, el diseño gamificado propuesto propone un arco de aprendizaje centrado en la exploración y construcción de conocimiento sobre enlaces químicos (iónicos y moleculares). La narrativa de laboratorio de investigación facilita la conexión entre teoría y práctica y favorece el desarrollo de las habilidades científicas necesarias para comprender y aplicar conceptos de electronegatividad, energía de enlace, polaridad y estructura, dentro de un entorno colaborativo y creativo que prepara a los estudiantes para vivir la ciencia como una actividad significativa y relevante para la vida diaria y la tecnología.

Evaluación Gamificada

Estrategias de Evaluación y Cierre: se especifica qué se evalúa, cómo se evalúa y cómo se favorece la reflexión para ajustar estrategias de aprendizaje y resolución de problemas. Se articula una combinación de evaluaciones formativas y sumativas para garantizar una lectura integral del aprendizaje y de la competencia profesional.

- Qué se evalúa: comprensión conceptual de IVA e ISR, aplicación de normas a transacciones, razonamiento contable, calidad de justificación, destrezas de resolución de casos, capacidad de defensa oral y trabajo en equipo.
- Evaluación formativa: rúbricas de criterio para cada semana, enfoque en el progreso y la mejora, retroalimentación individual y de grupo, y revisión de evidencias (preguntas, ejercicios, fichas, casos y debates). Se incorporan momentos de reflexión individual y grupal para identificar aprendizajes, desafíos y estrategias de mejora.
- Evaluación sumativa: proyecto final que integra el informe contable y la defensa de soluciones ante un jurado simulado; criterios explícitos de precisión técnica, consistencia de las evidencias, claridad de la argumentación, manejo de evidencia legal y contable y calidad de la defensa oral; puntuación basada en una rubrica que pondera conocimientos, aplicación, evidencia y trabajo en equipo.

- Desenlace y cierre: sesión de retroalimentación global, reconocimiento a equipos destacados, entrega de certificados o distinciones, reflexión individual sobre el aprendizaje y planes de acción para el desarrollo profesional continuo. Se garantiza un cierre formativo donde las lecciones aprendidas se traducen en recomendaciones y buenas prácticas para escenarios reales en El Salvador.
- Documentación y evidencias: se compilan las evidencias de aprendizaje en un repositorio digital compartido (casos resueltos, asientos contables, informes, presentaciones, grabaciones de defensa). Esto facilita la revisión, el portafolio de aprendizaje y la transferencia de resultados a contextos profesionales.

Recomendaciones Logísticas

- Tiempo: cada sesión dura 3 horas. Distribuya el tiempo en tres bloques de 60 minutos (preguntas y revisión), 60 minutos (casos prácticos y resolución en equipo) y 60 minutos (desbloqueo de fichas, discusión y cierre). Incluya pausas cortas para mantener la atención y la participación activa.
- Espacio y organización: mesas en forma de U o agrupadas en equipos de 4-5 estudiantes. Pizarra o proyector para mostrar el tablero de progreso y fichas. Espacios para presentaciones cortas de cada equipo al final de cada semana.
- Herramientas TIC e IA: - Herramientas de preguntas: Kahoot, Quizizz o Socrative para rondas rápidas de preguntas. - Fichas e interacción: Genially, H5P o presentaciones interactivas para fichas informativas. - Gestión y evidencias: Google Classroom, Microsoft Teams o Moodle para distribución de recursos, entregas y retroalimentación. - Colaboración: Miro o Jamboard para diagramas y planificación de casos en equipo. - IA: Uso moderado de generación de escenarios y verificación de respuestas (ChatGPT u otras plataformas) para ampliar casos; siempre verifique el contenido con fuentes oficiales y con la guía del docente.
- Accesibilidad e inclusión: asegúrese de que las fichas estén disponibles en varios formatos (texto, audio), proporcione subtítulos en videos cortos y ofrezca alternativas para estudiantes con necesidades educativas especiales.
- Ética y verificación: recuerde a los estudiantes que las respuestas deben basarse en la normativa vigente captada de fuentes oficiales (leyes, reglamentos, resoluciones), y que cualquier caso debe referenciarse a la normativa aplicable en El Salvador.
- Evaluación: use una rubrica de evaluación formativa para cada semana y una rúbrica de evaluación sumativa para la presentación final. Involucre a los estudiantes en la elaboración de criterios de evaluación para promover la transparencia y la responsabilidad.
- Gestión de riesgos: active medidas de seguridad en las plataformas en línea utilizadas; mantenga backups de evidencias y establezca protocolos de reporte de incidencias técnicas durante las sesiones.